ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ARENA CARDS

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:
LADY JOYCE PIZARRO GARCIA
(https://orcid.org/0009-0004-4291-1299)

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:
LUIS ARTURO QUISPE INGA
(https://orcid.org/0009-0003-2869-4243)

Asesor:
PAOLA MARGARITA SÁNCHEZ MENDOZA
(https://orcid.org/0000-0003-3451-8310)

Lima - Perú
2025

LADY JOYCE PIZARRO GARCIA 72501011 - LUIS ALBERTO QUISPE INGA 72522911 .pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID

trn:oid:::11391:459888375

Submission Date

May 16, 2025, 8:42 PM GMT-5

Download Date

May 16, 2025, 9:27 PM GMT-5

File Name

LADY JOYCE PIZARRO GARCIA 72501011 - LUIS ALBERTO QUISPE INGA 72522911 .pdf

File Size

70.8 MB

160 Pages

26,643 Words

146,549 Characters

4% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

4% Internet sources
1% Publications
2% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto Arena Cards, se enfoca en la contaminación por residuos sólidos en la playa Agua Dulce, ubicada en Chorrillos, Lima. Esta situación es ocasionada en gran medida por la falta de conciencia ambiental entre los jóvenes y visitantes. Un gran problema que afecta el ecosistema marino, la salud de la población y la experiencia turística. Según el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente, el 85% de los residuos en los océanos son plásticos, y playas como Agua Dulce enfrentan graves consecuencias debido a la falta de gestión adecuada y educación ambiental. Este proyecto está dirigido principalmente a adolescentes de 12 a 15 años, visitantes y comunidades locales, se enmarca en el área de educación lúdica ambiental sostenible relacionada con medio ambiente y la actividad económica de entretenimiento educativo, alineándose con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 14: "Vida submarina".

Para abordar este desafío, se utilizó la metodología Toulouse Thinking, que combinó investigación de campo, análisis de actores y talleres generativos. La fase inicial incluyó la realización de observaciones en la playa, encuestas y entrevistas con visitantes, vendedores y trabajadores públicos, identificando arquetipos clave como el "visitante irresponsable" o el "adolescente consciente". Herramientas como el análisis DPESTA (factores políticos, económicos, sociales, tecnológicos y ambientales) y el Customer Journey permitieron entender las motivaciones y dolores de los usuarios.

La solución propuesta es Arena Cards, un juego de cartas educativo que fusiona retos físicos (como recolectar basura) con preguntas sobre contaminación marina. Los jugadores ganan puntos al llevar a cabo acciones sostenibles, convirtiendo la conciencia

ambiental en compromiso y participación activa. El juego incluye elementos físicos tales como cartas con desafíos, preguntas y comodines. Su enfoque colaborativo y competitivo busca ser atractivo para jóvenes, fomentando el interés de actuar y aprender mientras se divierten.

Durante el proceso de validación, se probaron hipótesis clave: que los adolescentes se involucrarían más con métodos educativos lúdicos que con métodos convencionales y que el juego podría generar cambios conductuales duraderos. Los experimentos con usuarios revelaron que el 75% de los participantes mostró mayor conciencia ambiental y disposición a aprender, después de participar en el juego recolectando residuos durante las partidas, respondiendo las preguntas, y haciendo nuevas actividades. Un hallazgo relevante fue que la competencia sana y los retos rápidos, aumentan el nivel de atención y compromiso con el juego, aunque algunos usuarios sugirieron simplificar las reglas y añadir más contenido visual.

Como conclusión, Arena Cards demuestra que los jóvenes pueden emplear la gamificación como una herramienta valiosa para su educación ambiental. Los próximos pasos consisten en establecer colaboraciones con colegios y municipios para escalar su distribución. El proyecto no solo busca fomentar el interés de los adolescentes en cuidar la playa Agua Dulce, sino también replicar su modelo en otras playas, combinando innovación social, sostenibilidad y diversión para crear un cambio tangible.