ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC

CREACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS QUE SOLUCIONE LA FALTA DE CONCIENTIZACIÓN EN EL USO RESPONSABLE DEL AGUA EN NIÑOS DE NIVEL PRIMARIO DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NACIONAL DEL DISTRITO DE VILLA MARIA DEL TRIUNFO

Trabajo de Investigación para obtener el Bachiller en Arquitectura de Interiores

Autor:

SALAZAR FIGUEROA IRIS JANET

(0009-0004-6017-7999)

ASESOR

LENY AMELIA PERCCA TREJO

(0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú

2024

PAPER NAME

IRIS JANET SALAZAR FIGUEROA %2800 09-0004-6017-7999%29.pdf

AUTHOR

-

WORD COUNT

6770 Words

CHARACTER COUNT

36657 Characters

PAGE COUNT

31 Pages

FILE SIZE

310.0KB

SUBMISSION DATE

Oct 25, 2024 9:06 PM GMT-5

REPORT DATE

Oct 25, 2024 9:08 PM GMT-5

19% Overall Similarity

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

- 18% Internet database
- 5% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 12% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Resumen del Trabajo de Investigación

El trabajo consiste en la creación de juegos didácticos, que buscan innovar y fomentar la concientización sobre el uso correcto del agua en niños del nivel primaria del Colegio Montessori en el distrito de Villa María del Triunfo

El juego didáctico servirá como herramienta educativa para enseñar a los estudiantes sobre la importancia del agua, sus ciclos y cómo incorporar acciones sostenibles en la vida diaria. Éste incluirá elementos visuales atractivos, como imágenes, gráficos y así como juegos que permitirán la participación de los niños a aprender de manera lúdica.

La finalidad principal del trabajo es generar un cambio de actitud en los estudiantes hacia el cuidado del agua, en el que se fomente adquirir hábitos de consumo responsable y ellos mismos ser agentes de cambio dentro de sus hogares y comunidades. A largo plazo, se busca contribuir a la sostenibilidad de la zona y a la formación de ciudadanos más conscientes y comprometidos con el cuidado del medio ambiente.

En el desarrollo del juego se empleó la metodología Toulouse Thinking, la cual la guía de herramientas encaminó el proceso a generar una solución innovadora y creativa a la ODS estudiada. Dentro de ella también se llevó a cabo el uso los softs kills como equipo, donde cada una de nosotras aportaba desde nuestras visiones profesionales, a la viabilidad del desarrollo del trabajo.

Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, evidenciando un interés en los escolares por el uso de la herramienta y cómo a través de los juegos los niños ampliaron sus conocimientos sobre el recurso del agua y la toma de conciencia sobre sus usos y la problemática futura de su escasez.

En conclusión, a través del trabajo logramos demostrar la eficacia del juego como una herramienta pedagógica, que se puede emplear en las clases, como talleres educativos para poder abordar con otra perspectiva la educación ambiental en el ámbito escolar y resaltar la importancia de fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los niños desde temprana edad.

Palabras clave: Juegos didácticos, estudiantes, concientización y lúdico.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación

1. Contextualización del problema…….. 6
2. Justificación……..... 7
   2.1 Justificación social……..……..... 7
   2.2 Justificación práctica……..... 8
   2.3 Justificación metodológica……..……..... 8
3. Reto de Innovación…… 9
4. Sustento teórico……. 10
   4.1 Estudios previos…….…. 10
   4.2 Marco teórico…….. 12
   4.2.1 Creación de un un juego didáctico …….. 12
   4.2.2 Conceptualización del juego didáctico……..……... 12
   4.2.3 Características del juego didáctico……..……..... 12
      4.2.3.1 Contenido educativo…….……..…..……... 12
      4.2.3.2 Tipos de Juegos didácticos ……..……..…..... 12
      4.2.3.3 Estructura……..……..……..... 13
      4.2.3.4 Interacción con los niños ……..…….……..... 13
      4.2.3.5 Materiales de los juegos educativos……..…..... 13
   4.2.4 Tipos de contenido……..……..... 13
   4.2.5 Resultados……..……..... 13
      4.2.5.1 Medición de la participación……..…….……..... 14
      4.2.5.2Historial de interacción……..……..……..... 14
   4.2.6 Importancia de crear un juego didáctico…….…… 14
5. Beneficiarios…….. 14
   5.1 Mapa de actores……..…….……..... 14
      5.1.1 Directos……..…….……..... 14
      5.1.2 Indirectos……..……..……..... 15
   5.2 Arquetipo de cliente……..……..……..... 15
   5.3 Cantidad de beneficiados……..……..……. 16
6. Model canva ……. 16
   6.1 Reto ……. 16

6.2 Propuesta de valor…….. 16
6.3 Segmento de clientes……16
6.4 Canales…….……16
6.5 Relación con los clientes……..17
6.6 Actividades clave…….17
6.7 Recursos clave…….17
6.8 Aliados clave……17
6.9 Fuentes de ingreso……17
6.10 Presupuesto…….……..……..18
6.11 Impacto …….20
7. Resultados…….….20
8. Conclusiones…….….22
9. Bibliografía…….……...22

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: *Inversión inicial* ……..... 18

Tabla 2: *Gastos mensuales* …….. 19

Tabla 3: *Ingresos* ……...…...20

1. Contextualización del Problema

La falta de responsabilidad en el uso del agua es un problema que afecta a muchas personas. Primero en lo ambiental lo cual contribuye a la disminución de las reservas hídricas afectando los ecosistemas y equilibrio natural por segundo en lo corporal el acceso ilimitado debido a su desperdicio, puede afectar la salud física de las personas y tercero en lo económico el punto que afecta más en la actualidad porque genera un impacto para visto en las personas. (Guillen, 2023)

En Perú, más de la mitad de los locales educativos de gestión estatal y privada carecen del servicio de agua potable por red pública. Dentro de este grupo, cerca de 12.000 escuelas donde estudian 461.945 niños y adolescentes dependen de ríos, acequias, manantiales, o del sistema de captación de agua de lluvia. Esto refleja la falta de infraestructura adecuada en muchas escuelas del país, donde el acceso a agua potable es limitado. La carencia de agua segura pone en riesgo la salud de los estudiantes y resalta la urgente necesidad de mejorar las condiciones en las escuelas peruanas. (Carrillo, 2024)

La falta de concientización en el uso responsable del agua es un problema significativo, especialmente en niños de nivel primario. A esta edad, los niños están desarrollando hábitos y actitudes que pueden influir en su comportamiento a lo largo de toda su vida. Sin embargo, muchos niños no son conscientes de la importancia de conservar el agua, un recurso vital y cada vez más escaso. Esta falta de concientización puede llevar a un uso indebido del agua, como dejar los grifos abiertos, desperdiciar agua al jugar o no entender las consecuencias del consumo excesivo. Las causas de la poca o falta de información para evitar estos comportamientos según las investigaciones realizadas en esta investigación es la malla curricular en los centros educativos nacionales donde no se toma como importancia la educación ambiental donde integren la concientización otro factor es tener modelo inadecuados en el entorno estudiantil y en hogares todo esto lleva a la falta de conexión emocional por la problemática.

En el sector educación los colegios dirigiéndonos al distrito de villa maría del triunfo tiene una educación redundante donde explican sobre el uso correcto del agua mas no abarcan las experiencias con lo que los niños podrían aprender de manera más lúdica. El estudio de la revista Perú21 (2023) describe como comunidades rurales carecen de acceso a agua potable lo que no solo afecta a la salud sino también en la capacidad de asistir a la escuela, son estos casos reales los cuales se deberían enfocar y cómo poder contribuir a mejorar la calidad y el uso responsable de este recurso.

A partir de todo lo redactado anteriormente y partiendo de las carreras de Dirección y Diseño

Gráfico y Arquitectura de interiores.

Se propone dar solución al problema creando juegos didácticos que enseñen a los niños sobre el cuidado del agua de una manera visual, divertida y efectiva. Los juegos didácticos estarán compuestos por un diseño estructural, pantallas interactivas, juegos y retos, con el objetivo de concientizar a los niños sobre la importancia de usar el agua de forma responsable.

El prototipo será una pieza tótem que tiene una pantalla interactiva y casillas donde los niños pueden desbloquearlos y obtener juegos físicos tradicionales referente a temas de concientización y terminado se devolverá para pasar al turno del siguiente alumno.

El tótem interactivo beneficia a los niños en su educación al integrar el aprendizaje sobre el uso responsable del agua con actividades lúdicas que fortalecen su comprensión y retención de información ambiental.

Al utilizar el tótem en clases y actividades grupales, los niños desarrollan habilidades de colaboración y fortalecen su sentido de responsabilidad ambiental, lo que fomenta valores de sostenibilidad desde una edad temprana.

En conclusión, el trabajo consiste en comunicar información relevante mediante nuevos y lúdicos métodos de enseñanza para una mejor recepción de la información llevando así un nuevo material educativo que proponer mejorar la educación de colegios del sector público.

Paso 1: Utilizando materiales que podamos tener acceso en los centros educativos.

Paso 2: Lo crearemos en base a un boceto previamente anal izado y puesto a prueba con el arquetipo.

Paso 2: Lo difundimos en un horario donde las analicemos que el arquetipo esté más despejado para poder captar la información del juego propuesto.

2. Justificación de la investigación

2.1 Justificación social

La base de esta investigación radica en la observación detallada de cómo se aborda la educación dirigida a los niños del nivel educativo primario que tienen un conocimiento parcial sobre la concientización del cuidado del agua, pero que carecen de una comprensión profunda sobre la magnitud y las consecuencias inmediatas de dicho problema. La investigación se enfoca en analizar cómo esta falta de conocimiento integral influye en su percepción y en sus reacciones frente a la problemática.

A través de esta investigación, exploramos las actitudes y el manejo actual en cuanto a la concientización sobre el cuidado del agua en los niveles de educación primaria, además incrementaremos el conocimiento de los profesores sobre estrategias didácticas novedosas para lograr un aprendizaje significativo en sus estudiantes, también se quiere motivar a más investigadores a interesarse sobre este tema que tiene tanto impacto social actualmente.

Según la organización (superintendencia nacional de servicios de saneamiento 2023) busca garantizar la prestación de los servicios de saneamiento esto mediante la visita de los especialistas para verificar la calidad del agua en las escuelas y así seguir promoviendo esta iniciativa de concientización.

De este modo, se promoverán cambios en el currículo escolar o reforzar la educación en primaria para destacar la importancia del cuidado del agua. Al centrarnos en los niños, esta iniciativa busca crear conciencia y desarrollar valores que, además de beneficiar a los estudiantes, puedan extenderse a otros centros educativos, generando un impacto positivo en más comunidades escolares.

2.2 Justificación práctica

Esta propuesta de investigación trata sobre una adecuada guía didáctica de Cultura Ambiental sobre el cuidado del agua para la aplicación en el proceso enseñanza de los niños y niñas de Educación primaria, es un aporte educativo muy enriquecedor, ya que constituye una contribución innovadora para la ejecución de este proceso fundamental y de gran trascendencia en la etapa preescolar como base para la convivencia con el medio ambiente. Beneficiará directamente a las maestras de nivel primario, al facilitar y enriquecer su labor docente como un apoyo para planificar, programar, diseñar y aplicar técnicas y estrategias más didácticas en el ámbito de cultura ambiental y el recurso agua. Iniciativas como presenta la página web del gobierno deben continuar aplicándose para seguir inculcando conciencia ambiental. La web redacta como crearon en una escuela un Cine Fórum donde hablan sobre los servicios de Saneamiento, mediante un trabajo animado sobre historias para el cuidado de los servicios de saneamiento.

2.3 Justificación metodológica

El mapa de actores nos ayudó a identificar todos los grupos y personas que tienen un interés o influencia en el trabajo. Esto incluye a estudiantes, maestros, directores de escuelas, padres y autoridades locales, conocer a todos los actores clave ayuda a asegurar que no se pase por alto a ningún grupo importante y que sus necesidades y expectativas sean consideradas.

La propuesta de valor define claramente qué beneficios obtendrán los estudiantes, maestros y la comunidad al ser concientizados sobre el uso del agua. En este caso, podría ser la creación de una generación de ciudadanos responsables con el uso del agua, la reducción del desperdicio de agua en el colegio y en el hogar, y el impacto positivo en el medio ambiente local.

Los arquetipos representan diferentes tipos de usuarios o grupos dentro de la audiencia objetivo. Entender estos arquetipos permite diseñar mensajes y actividades que resuenen específicamente con cada grupo, maximizando el impacto y la efectividad de este estudio.

El brief de diseño proporcionó una guía clara sobre los objetivos del trabajo, los recursos disponibles, los plazos y los requerimientos específicos. Para el programa de concientización, esto significa tener una visión clara de lo que se quiere lograr, además de asegurar que todos los elementos del diseño estén alineados con los objetivos del programa y sean coherentes con la propuesta de valor.

El mapa de problemas ayudó a identificar y visualizar los principales problemas relacionados con el uso del agua y cómo estos afectan a la comunidad escolar. Al mapear estos problemas, se pueden priorizar las áreas que necesitan más atención y diseñar soluciones específicas para abordarlas.

3. Reto de innovación

Falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo

Pregunta general:

¿De qué manera se podría solucionar la falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo?

Preguntas específicas:

P1 ¿Qué materiales necesitaría para crear un juego didáctico para solucionar la falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo?

P2 ¿Qué tipo de actividades se podrían aplicar a un juego didáctico para solucionar la falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo?

P3¿Qué tan efectivo sería crear un juego didáctico para solucionar la falta de concientización

en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo?

Objetivo generales:

Crear un juego didáctico que solucione la falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de un institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo

Objetivos específicos:

O1 Determinar que materiales necesitaría para crear un juego didáctico para solucionar la falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo.

O2 Definir qué tipo de actividades se podrían aplicar a un juego didáctico para solucionar la falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo

O3 Especificar qué tan efectivo sería crear un juego didáctico para solucionar la falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

Castillo (2019) *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innova schools de Huancayo*. Para optar el título de segunda especialidad profesional en educación inicial universidad Nacional de Huancavelica

El objetivo consiste en proponer el uso de juegos interactivos como una técnica de enseñanza para potenciar la educación de los niños en el nivel primario de la Institución Educativa Innova School de Huancayo.

Los resultados de la investigación concluyen que los niños en el 85.71% tienen mejor recepción de información con actividades y enseñanzas lúdicas.

Las conclusiones la incorporación de juegos lúdicos como estrategia de enseñanza favorecen tanto al docente que pide que se incorpore y los niños que aprenden mejor con esta técnica.

La utilidad de la tesis es mejorar las técnicas de aprendizajes estándar que se manejan en las instituciones por una aplicación más lúdica para la mejor recepción de información en los niños.

Ordinola (20*20) Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños de tres años de la institución educativa particular luces de dios cartavio.* Para optar el título profesional de licenciada de educación inicial en la universidad católica los ángeles Chimbote.

El objetivo radica en observar y analizar cómo influye los talleres de juegos lúdicos en el aprendizaje y razonamiento de los niños del nivel primario

Los resultados de la ejecución de un taller educativo aplicado en niños de primaria nos muestran que hay una gran mejora para la retención de información.

En conclusión, aplicando 12 talleres lúdicos reflejan el avance progresivo de la recepción de información en los niños.

El valor de la tesis es aplicar el método de aprendizaje propuesto en la tesis para un mejor rendimiento.

Nuñez (2022) *Juegos lúdicos en el área de educación física.* Para optar el título de segunda especialidad profesional en Educación Física, en la universidad Nacional de Tumbes.

El objetivo es replantear la malla curricular existente sobre la educación física en colegios para analizar si es útil considerar algunos cambios a beneficio de los estudiantes.

Los resultados de la investigación determinaron que mediante una aplicación consecutiva del método propuesto se podrá mejorar la integración en estudiantes de la universidad nacional de Tumbes.

En conclusión, si integramos el uso de canciones infantiles en el programa de enseñanza es beneficioso para la integración de los niños en general.

La utilidad de este método está principalmente en el aspecto creativo porque impulsan a los niños a desarrollar esta habilidad.

Cubas (2023) *Aplicación de juegos lúdicos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad de los estudiantes del tercer grado de la I.E. Jose arana Berruette***.** Para optar el título de Magíster en ciencias de la educación en la universidad nacional de Cajamarca.

El objetivo es verificar que tanta influencia de aprendizaje tienen los juegos lúdicos.

Los resultados a partir del análisis aplicado describen que los estudiantes tienen mejores resultados aplicando juegos lúdicos que utilizar un método de enseñanza común.

La conclusión aplicando enseñanza mediante juegos lúdicos tiene un progreso de recepción más rápido así lo demuestran los resultados de una prueba aplicada en niños para resolver problemas matemáticos.

La utilidad de la tesis es mostrar a los niños que una materia complicada como ven muchos se puede aprender de manera más lúdica y con mejor recepción.

Apaza (2020) aplicación *de juegos lúdicos para la mejora de las capacidades físicas en la disciplina de futsal en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa león XII cerca del distrito de Cayma, Arequipa*. Para obtener el grado de titulación en educación en la universidad nacional de San Agustín de Arequipa.

El objetivo general es mostrar cómo surge efecto el uso de juegos lúdicos en la disciplina de educación física en estudiantes.

La conclusión es que aplicando este método de aprendizaje surgen efectos consecutivos mejorando por niveles.

La utilidad de la tesis es mostrar la estrategia de la aplicación de juegos lúdicos para la recreación y concentración en estudiantes.

4.2 Marco teórico

4.2.1 Creación de un juego didáctico

En base a investigaciones y estudios se comprueba que combinando la metodología tradicional con actividades interactivas motivan a los estudiantes en el aprendizaje. (Ojeda 2020)

4.2.2 Conceptualización del juego didáctico

Se entiende por juego algo divertido y es en ese concepto que los niños ven esta nueva metodología como algo nuevo para adquirir e interactuar de una manera más asertiva la información educativa que se le quiere enseñar en las instituciones educativas. (Andrade 2020)

4.2.3 Características del juego didáctico

Tienen 3 características principales comunicativas ya que transmitirá información educativa, estructurado todo coherente en relación a un material que se implementará y finalmente pragmático algo posible de poner en práctica. (Hernández 2023)

4.2.3.1 Contenido educativo:

El contenido educativo es cualquier material diseñado con el propósito de mejorar el aprendizaje y la recepción de información, que pueden presentarse en diversas formas, como textos, videos, actividades prácticas, juegos interactivos o recursos digitales. Según las tesis revisadas especialistas comprueban que utilizando juegos lúdicos los niños decepcionan más rápido la información. (Cubas 2023)

4.2.3.2 Tipos de juegos didácticos

Los juegos pueden variar según el rango de edades y en la actualidad se usan mucho los videojuegos que implementando recursos educativos sirven como material en instituciones de educación. Otro tipo de juego didáctico sería el racional juego de mesa al cual muchos están relacionados y se ayuda a la capacidad motora. (Esquivel 20220)

4.2.3.3 Estructura

Diseño llamativo y colorido, con ilustraciones y animaciones que capten la atención de los niños, con el uso de personajes divertidos, además de creación de avatar de los propios alumnos para que registren sus perfiles. (Johnson 2020)

4.2.3.4 Interacción con los niños

Utilizando principalmente la comunicación es un recurso importante para el intercambio de información y la vez cuando un individuo requiere ayuda se agrupen para resolver una tarea asignada. (Esquivel 20220)

4.2.3.5 Materiales de los juegos educativos

Son materiales variables pueden ser físicos o virtuales según se facilite el uso en las instituciones. La característica principal es el atractivo para así captar el interés. (Hernández 2023)

4.2.4 Tipos de contenido

Tenemos el contenido de cursos regulares como matemática y comunicación que se implementan en los juegos otro vendría ser cooperativos para desarrollar la comunicación que es la principal característica. Normalmente estos cursos se presentan en una enseñanza tradicional que no actualmente en el mercado no es bien aceptado. (Vidal 2019)

4.2.5. Resultados

El desarrollo del juego didáctico enfocado en la concientización sobre el uso responsable del agua en los niños de nivel primario mostró resultados positivos en la participación y aprendizaje de los estudiantes. Los juegos permitieron a los niños interactuar de manera lúdica y activa con el contenido educativo, lo que mejoró su retención y comprensión de la importancia del agua. Concluyendo que con juegos didácticos tenemos una mejor recepción de la información. (Estrada 2020)

4.2.5.1 Medición de la participación

El uso de juegos didácticos ha demostrado mejorar significativamente las habilidades cognitivas y sociales en niños de entre 6 a 10 años en 120 estudiantes de primaria, concluyó que el 85% de los niños que utilizaron juegos didácticos mejoraron su rendimiento académico, en especial en matemáticas y ciencias (Pérez 2021)

4.2.5.2 Historial de interacción

El historial de interacción entre los niños fue monitoreado mediante la observación de cómo colaboraban y competían en los juegos grupales y durante las actividades individuales. Se observó un incremento significativo en la cooperación entre los estudiantes, quienes trabajaron en equipo para completar los retos del juego, lo que fomentó un sentido de responsabilidad colectiva hacia el cuidado del agua. (Cori 2019)

Además, se registraron interacciones positivas entre los niños y los docentes, quienes actuaron como guías en las actividades.

El desarrollo del tótem interactivo es crucial para abordar temas ambientales en la educación, ya que permite que conceptos complejos, como el cuidado del agua, sean asimilados de manera sencilla y entretenida por los estudiantes.

4.2.6 Importancia de crear un juego didáctico

La importancia de los juegos didácticos radica en su capacidad para integrar conocimientos teóricos con experiencias prácticas, lo que permite que los niños adquieran habilidades de pensamiento crítico y hábitos responsables desde una edad temprana. En el caso del tótem interactivo, los juegos están diseñados para reforzar valores de sostenibilidad, convirtiendo a los estudiantes en agentes de cambio dentro de sus hogares y comunidades. Al incorporar la educación ambiental de manera dinámica y accesible, el juego didáctico contribuye a formar ciudadanos conscientes del impacto de sus acciones, promoviendo el cuidado del medio ambiente como parte importante de su desarrollo.

5. Beneficiarios

5.1 Directos

El juego didáctico está enfocado en niños de nivel primario de nivel socioeconómico B - C, entre el rango de 6 a 10 años, en quienes a través de la herramienta educativa se busca impulsar la conciencia sobre la importancia del agua y cómo incorporar acciones sostenibles en la vida diaria, siendo los niños nuestros agentes de cambio para el futuro.

Las maestras de nivel primario también podrán emplear la herramienta dentro de sus clases, hacer seguimiento de los alumnos y validar como en ellos los juegos los incita a ser más responsable con el uso del agua.

5.2 Indirectos

Los beneficiarios indirectos del juego didáctico son los centros educativos, en donde se encontrará la herramienta, brindando un plus al centro educativo en su malla curricular. Los padres también podrán involucrarse en el aprendizaje, adoptando prácticas sostenibles en el hogar que se soliciten en los juegos, buscando una participación activa en los hogares por medio de las prácticas sostenibles.

5.2.1 Arquetipo de cliente:

El arquetipo principal de esta investigación son los niños de nivel primario, que son los destinatarios directos de las actividades lúdicas diseñadas para enseñar el cuidado del agua. Este grupo incluye a niños de edades comprendidas entre 6 y 10 años de una escuela nacional primaria en el distrito de Villa María del Triunfo.
Los niños son quienes a este rango de edad forman sus valores, sus modales y con el apoyo del juego didáctico buscamos formar desde temprana edad la conciencia sobre el uso importante de este recurso natural.

Julio, un niño de 8 años, estudiante del tercer grado de primaria del colegio Montessori de Villa el Salvador. Hijo único de padres jóvenes. Tiene una pecera y un perrito. Le gusta jugar con la plastilina con sus amigos, es muy observador de su entorno, pregunta mucho a sus papás sobre lo que ve. Los fines de semana juega con sus amigos a los videojuegos. Es muy participativo en clase y le gusta liderar su grupo de compañeros.
Vive cerca de un parque, lo cual muchas veces no está en buenas condiciones y dejan basura a su alrededor. En las tardes su distrito sufre de cortes de agua, lo cual conlleva a su familia que junte bidones de agua, pero muchas veces no son suficientes para las necesidades diarias y tiene que pedir ayuda a sus vecinos. A él le preocupa mucho que el agua se acabe y no pueda tener para su pececito, ya que lo recolectado muchas veces no es suficiente.

El arquetipo fue desarrollado tomando como referencia toda la información recopilada de los lienzos de investigación, además del diario de observaciones y el Mapa de Actores. el cual fue dividido en tres secciones

Sección 1 - Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo, quienes son los niños de nivel primario de 6 a 10 años de edad quienes podrán interactuar con el juego y en quienes se busca fomentar la conciencia responsable con el uso correcto del agua

Sección 2 - Directos: En esta sección se encuentran las maestras, quienes tienen un contacto más directo con los niños y forman parte del desarrollo de ellos, además de interactuar con el juego, siendo una herramienta educativa para sus clases.

Sección 3 - Indirectos: En esta sección se encuentran los centros educativos quienes no tienen un contacto directo con el público elegido. Además de los padres que a través del aprendizaje en sus hijos, adoptan prácticas sostenibles en el hogar

5.3 Cantidad de beneficiarios

El presente trabajo va enfocado en niños de 6 a 10 años del colegio Montessori De Villa María (aproximadamente 200 niños). Quienes son parte de los grados de nivel primario, con el fin de ofrecer el servicio de interacción con el juego didáctico. También, se espera la participación de las docentes y validar como es empleada la herramienta dentro de sus sesiones de clase.

6. Model Canva

6.1. Reto

Falta de concientización en el uso responsable del agua en niños de nivel primario de una institución educativa nacional del distrito de Villa Maria del Triunfo.

6.2 Propuesta de valor

Realizar un Tótem interactivo con juegos didácticos para enseñar sobre el ciclo del agua, la importancia de cuidarla y fomentar buenas prácticas para la vida diaria.

Personalizar el contenido según los alumnos de cada institución que adquiera el juego y así impulsar a clases más didácticas e innovadoras.

6.3 Segmento de clientes

Niños de primaria de 6- 10 años

Docentes de Primaria, a quienes la herramienta los ayudará a tener clases didácticas

Centro educativos y organizaciones enfocadas en el cuidado del medio ambiente

6.4 Canales

Talleres presenciales directamente en las escuelas, donde se presentan los juegos y

actividades a los estudiantes.

Redes sociales, tales como facebook y tik tok. En Facebook se realiza la difusión de la herramienta y sus cualidades. En tik tok, a través de los reels, se muestra la interacción de los alumnos y como se emplea en las clases, talleres y/o eventos ambientales.

6.5 Relación con los clientes

Asesoramiento a los colegios para adaptar el tótem según su alumnado

Soporte técnico a través de WhatsApp o una línea telefónica

Fomentar una comunidad en redes sociales donde se puede compartir experiencias y recursos

6.6 Actividades clave

Desarrollando la estructura del tótem que implementos tendrá y como su funcionalidad tendrá cambios significativos con el apoyo de la creación de contenido didáctico y educativo que se podrá personalizar por cada institución educativa. En talleres escolares se presenta el producto como un nuevo material educativo

Las ventas serán por la pagina web o en ferias relacionadas a la educación primaria.

Se tiene un personal capacitado para las instalaciones y mantenimientos de los equipos.

6.7 Recursos clave

Los materiales empleados para la estructura del juego didáctico fueron 40% elementos reciclados, entre ellos cartones, maderas y tubos. Además de un equipo de ensamblaje, de programadores, diseñadores gráficos y electricistas.

Para el contacto con nuestros clientes contamos con un personal para la atención y/o ventas de nuestro juego. Además de capacitadores para eventos educativos, corporativos y/o ferias.

6.8 Aliados clave

Entre ellos están los proveedores de materiales para la fabricación y tecnología para el hadware del sistema. Instituciones educativas, donde se exhibirá para te de su estructura de aprendizaje el totem educativo. Organizaciones no gubernamentales.

Los familiares y padres desempeñan un papel fundamental en fomentar la iniciativa y la curiosidad de los niños sobre el cuidado del agua. Al ser modelos a seguir, pueden demostrar prácticas cotidianas de ahorro de agua.

6.9 Fuentes de ingresos

Cobrar un precio fijo por tótem. Mantenimiento de los equipos. Mostrar publicidad de empresas relacionadas al cuidado del medio ambiente. Ferias o eventos donde los mismos niños puedan apoyar e involucrarse. Donaciones del ministerio de educación y/o ambiente.

6.10 Presupuestos

Tabla 1. ***Inversión inicial***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Diseñador gráfico (creación del juego)	1	UND	S/2 500.00	S/2 500.00
2	Materiales para prototipo (cartulinas, tinta, impresiones)	1	UND	S/500.00	S/500.00
3	Desarrollador de contenido interactivo (juegos)	1	UND	S/3 000.00	S/3 000.00
4	Equipos para la implementación (Tables)	1	UND	S/1 500	S/ 1500
5	Manual de uso educativo	1	UND	S/30.00	S/30.00
				TOTAL	**S/7 530.00**

Tabla 2. ***Gastos mensuales***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Personal para los alleres y apacitaciones	1	UND	S/500.00	S/500.00
2	Mantenimientos de quipos	2	UND	S/800.00	S/1,600.00
3	Materiales dicionales para los talleres	1	UND	S/300.00	S/300.00
4	Redes sociales (difusión del juego)	1	UND	S/1, 000.00	S/ 1,000.00
				TOTAL	**S/3,400.00**

Tabla 3. ***Ingresos***

Ítem	Descripción de recursos	Costo unitario	Estimado total de unidades vendidas	Ingreso estimado mensual	Ingreso estimado trimestral
1	Venta del totem	S/3,400.00	2	S/6,800.00	S/20,400.00
2	Mantenimientos	S/800.00	3	S/2,400.00	S/7,200.00
3	Talleres educativos presenciales	S/300.00	8	S/2,400.00	S/7,200.00
4	Espacio para Publicidad	S/500.00	2	S/1,000.00	S/ 3,000.00
				TOTAL	**S/37,800.00**

6.11 Impacto

Apoyar y fortalecer la participación de las comunidades en la gestión y saneamiento del agua

Legado: Fomentar desde los más pequeños una conciencia sostenible, y que ellos sean los que impulse a su alrededor.

Tener un estilo de vida más consciente al cuidado del agua y tomar importancia al impacto que hay con su descuido

7 Resultados

El trabajo de creación de juegos didácticos para fomentar la concientización sobre el uso responsable del agua en niños de nivel primario fue ejecutado exitosamente. Se logró la participación activa de los estudiantes en las dinámicas propuestas, utilizando un prototipo del juego que se presentó en varias sesiones dentro del Colegio Montessori, en el distrito de Villa María del Triunfo.

Las pruebas del juego didáctico mostraron que los estudiantes, en su mayoría, comprendieron mejor el uso responsable del agua y la importancia de su conservación. Los resultados de la medición de la participación indicaron un aumento en la interacción de los niños con los contenidos educativos, registrando un 75% de participación activa durante las actividades. Además, se observó una mejora en la retención de información relacionada con el cuidado del agua. Puede que no se logre un 100% de participación ya que la recepción de información que tiene cada estudiante es diferente por lo cual se propone una actividad extra para mayor involucración.

Un factor clave fue la implementación de retos interactivos, como juegos de preguntas y respuestas y desafíos colaborativos, que incentivaron a los estudiantes a involucrarse y compartir los aprendizajes con sus familias. La retroalimentación de los docentes fue igualmente positiva, destacando que los juegos facilitaron la enseñanza de un tema complejo de manera divertida y accesible.

¿QUÉ PARTE DEL RETO SÍ SE CUMPLIÓ Y QUE PARTE DEL RETO NO SE CUMPLIÓ?

Se logró cumplir con la creación y presentación de un juego didáctico que concientizara a los niños sobre el uso responsable del agua. Durante las pruebas, los estudiantes participaron activamente en las dinámicas propuestas, lo que demostró un aumento en su nivel de comprensión y retención de información relacionada con la importancia de conservar el agua. La implementación de retos interactivos, como juegos de preguntas y respuestas, resultó efectiva, permitiendo que los niños no solo comprendieran el contenido, sino también lo compartieran con sus familias.

Sin embargo, algunas áreas del reto no fueron completamente alcanzadas. A pesar de que el prototipo del juego fue funcional, surgieron algunas sugerencias de mejora durante la fase de prueba, especialmente en cuanto a la estructura y diseño de ciertas funciones del juego como la interfaz. Asimismo, la difusión del trabajo en otros centros educativos fuera del Colegio Montessori, limitando el impacto a una sola institución en lugar de un alcance más amplio.

8 Conclusiones

Como primera conclusión se puede afirmar que se logró determinar e investigar sobre los materiales para la creación del juego didáctico, basándonos en los conceptos de sostenibilidad. Siendo los siguientes materiales reciclados aptos para la estructura externa del juego: Tubos de cartón, Botellas de plástico, madera. y cajas de cartón.

Como segunda conclusión se logró definir los tipos de retos que fueron incorporados en el Totém, basándonos en el rango de edad de nuestro arquetipo, lo atractivo visualmente, lo dinámico y sobre todo lo que despierte en ellos la consciencia del uso de la correcta agua, buscando una interacción en conjunto entre padres, profesores y niños.

Como tercera conclusión se logró validar la efectividad del juego didáctico, que impulsó buenas prácticas referentes a la importancia del cuidado del agua. Desde la clase, donde las maestras emplearon la herramienta para hablar sobre este recurso, como también en las ferias de los centros educativos, que, por medio de la diversión lúdica, los niños ponían en práctica y mostraban más ideas creativas referentes al cuidado del agua.

Finalmente se concluye que a del través juego didáctico se logró demostrar la eficacia del trabajo como herramienta pedagógica, que se puede emplear en las clases, como talleres educativos para poder abordar con otra perspectiva la educación ambiental en el ámbito escolar y resaltar la importancia de fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en los niños desde temprana edad.

9 Bibliografía

Abaunza, O (2020) *repositorio de realidad aumentada para el área de ciencias naturales en básica secundaria colegio integrado fray nepomuceno ramos pública - rionegro/Santander.* [Maestría tecnologías digitales aplicada a la educación, Universidad de santander udes centro de educación virtual cvudes bucaramanga]. Repositorio UDES https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/5df05107-ee68-4ae5-8f85-c94f76f9f9d8/content

Andrade, A (2020*)* El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Dialnet Vol. 5 Nº. 2*.
https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049

Apaza, C (2020) *aplicación de juegos lúdicos para la mejora de las capacidades físicas en la disciplina de futsal en estudiantes del cuarto grado de secundaria de la institución educativa león xiii circa del distrito de cayma, arequipa – 2019.* [Título profesional de licenciada en educación, Universidad nacional de san Agustín de Arequipa]. Repositorio UNAS
https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/8d221648-ea9c-422e-9512-05c9d4b334b6/content

Castillo, A (2019) *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innova schools, Huancayo* [Título de segunda especialidad profesional en educación inicial, Universidad nacional de Huancavelica] Repositorio UNH
https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d904f294-ba3b-4f72-b62e-d2dfaab5801b/content

Cruz, M (2021) Juegos didácticos en el aprendizaje de matemática. *Revista Horizontes Volumen 5 / No. 1*8.
https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/182/433

Cubas, J (2023) A*plicación de juegos lúdicos para mejorar la competencia resuelve problemas de cantidad en los estudiantes del tercer grado de la i.e. "josé arana berruete" mollebamba – huambos, 2021*[Grado académico de Maestro en ciencias de la educación, Universidad nacional de Cajamarca]. Repositorio UNCE.
https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/5799

Esquivel, C. (2020) La interacción colaborativa de niños preescolares en las resoluciones de problemas en un ambiente virtual colaborativo. *Revista de avances en psicología Vol. 6, N° 1.*
https://www.revistainteracciones.com/index.php/rin/article/view/88/186

Gobierno del Perú (2024) Educa a la niñez para que usen responsablemente el agua potable y el alcantarillado. https://www.gob.pe/institucion/epssaguaslimanorte/noticias/954986-educa-a-la-ninez-para-que-usen-responsablemente-el-agua-potable-y-el-alcantarillado

Gonzales, C. Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza- aprendizaje presenciales y espacios virtuales https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-_aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizaje-presenciales-y-espacios-virtuales.pdf

Gonzales, M. (2021) La pizarra virtual interactiva openboard como recurso didáctico en el aprendizaje en los estudiantes de la carrera profesional de educación primaria e informática de la universidad nacional - amazónica de madre de dios 2021 [Titulo profesional de licenciado en educación en la especialidad de primaria e informática] Repositorio UNAMAD https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/1063/004-1-7-045.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Grane, M. Mediación digital parental. ¿Es necesaria una educación digital en la primera infancia? *Edutec revista electrónica de tecnología educativa, Vol. N° 76* https://edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2037/847

Gutierrez, F. *Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis colaborativo*. [tesis doctoral, universidad de Granada] Repositorio UNG https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/19440/20058287.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernández, M. (2023) *Materiales didácticos y aprendizaje significativos en el área de matemática en niños de 5 años de la i.e.i. n° 281 "visalot alto" bagua grande, región amazonas, año 2019.* [Título profesional de licenciada en educación inicial, universidad nacional pedro ruiz gallo] Repositorio UNPRG
https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/11670

Holguín, J. Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables.
https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/fe64d84e-2bc0-46ef-999c-abdfeed3557f/content

Mariscal, A. *Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria.*
http://educa.fcc.org.br/pdf/ep/v45/1517-9702-ep-45-e184114.pdf

Ministerio de educación (2024) *A cuidar el agua potable en las escuelas*
https://www.comiunescoperu.org/post/a-cuidar-el-agua-potable-en-las-escuelas

Ministerio de educación de Ecuador (2024*) Importancia del uso de material didáctico en la educación inicial.*
https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/

Liberio, X. *El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de educación inicial.*
http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v15n70/1990-8644-rc-15-70-392.pdf

Linaza, J. *El juego en el desarrollo infantil*
https://www.researchgate.net/profile/Jose-Linaza/publication/268265700_El_juego_en_el_desarrollo_infantil/links/55f05b6608ae0af8ee1d17d3/El-juego-en-el-desarrollo-infantil.pdf

Lucetty, Carril (2021) *Estrategias neuro didácticas aplicadas por los docentes en la escuela Ángel Arteaga de Santa Ana, Revista San Gregorio.*
http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/v1n46/2528-7907-rsan-1-46-00144.pdf

Muñoz, G (2021*)* Realidad aumentada como herramienta interactiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje del nivel básico. *Dialnet Vol. 6 Nº.* 1.
https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9292107

Navio, J. Analisis del impacto de las tecnologías con clientes en la digitalización de los espacios de venta físicos.
https://portalcientifico.universidadeuropea.com/documentos/61f044f9231cc058a9f4e8f5?lang=de

Ojeda, M (2020) El juego como motivación en el proceso enseñanza aprendizaje del niño. *Dialnet Vol. 5 Nº.Extra* 1.
https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739

Ordinola, M. (2020) *Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños de tres años de la institución educativa particular luces de dios cartavio 20218* [Título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad católica los ángeles Chimbote]. Cybertesis ULADECH.
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18608/APRENDIZAJE_JUEGOS_OLAYA_ORDINOLA_MIRTHA_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodriguez, V. Las herramientas interactivas vinculantes con la competencia docente como espacio de aprendizaje, Guayaquil, Ecuador. *Revista electrónica de ciencias de la educación, humanidades y bellas artes Vol. 6 N° 12,*
https://ve.scielo.org/pdf/ek/v6n12/2665-0282-ek-6-12-184.pdf

Ramos, J (2020) *Educación ambiental y medio ambiente hacia el desarrollo sostenible del Colegio Nicolás Copérnico distrito San Juan de Lurigancho Lima* [Maestría en gestión pública, universidad cesar vallejo] Repositorio UCV
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/48989/Ramos_VJDSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saavedra, N (2021) Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa *"las palmeras de la provincia Zarumilla región Tumbes 2018* [título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad católica los ángeles Chimbote] Repositorio ULADECH

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25057/DESARROLLO_FINA_RAMIREZ_PALACIOS_SANDRA_GUISELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sucapuca, R. (2022), Niveles de apropiación tecnológica y uso de Tablet en la red rural Aricoma de la UGEL Crucero en un escenario sin conectividad, 2022. *Horizontes, Volumen 6 / No. 24.*

https://repositorio.cidecuador.org/handle/123456789/2184

Tamayo, J (2022) Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales*. Uleam Vol. 7 Núm. 14.*

https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285

Vidal, M. *Uso de materiales didácticos digitales en las aulas de primaria*

https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/196070/Art.%208.pdf?sequence=1&isAllowed=y