ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

ESTRATEGIA LÚDICA PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA Y EL CUIDADO DEL PARQUE SERGIO BERNALES-2025

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

Autor:

GABRIELA TERESA LÓPEZ RODRÍGUEZ

(https://orcid.org/0009-0007-1222-6196)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

Autor:

LIZBET MARISEL SANTOS ROJAS

(https://orcid.org/0009-0009-2876-0013)

Asesor

MARIA CONSUELO ALBAN SOLIS

(https://orcid.org/0000-0001-7464-9687)

Lima - Perú

2025

Resumen del Trabajo de Investigación

L%C3%B3pez Rodr%C3%ADguez Gabriela Teresa 2021157829 - Santos Rojas Lizbet Marisel 2021162014.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:464824699

Submission Date
Jun 5, 2025, 1:42 PM GMT-5

Download Date
Jun 5, 2025, 2:31 PM GMT-5

File Name
López Rodríguez Gabriela Teresa 2021157829 - Santos Rojas Lizbet Marisel 2021162014.docx

File Size
61.3 KB

38 Pages

7,242 Words

45,357 Characters

18% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

15% Internet sources
4% Publications
13% 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.

El presente trabajo de investigación propone una estrategia lúdica ambiental para prevenir el deterioro de áreas verdes en el Parque Sergio Bernales, ubicado en La Victoria, Lima. Ante el diagnóstico de una baja participación vecinal y el descuido de los espacios públicos, se plantea una solución basada en el juego como herramienta pedagógica y de integración comunitaria.

Se plantea como solución el producto Eco Reto Picnic, un kit educativo que incluye un tablero de juego con distintas piezas orientadas a promover la conciencia ambiental, el aprendizaje activo y el uso responsable del parque por parte de la comunidad. La propuesta fue validada a través de un taller virtual, y posteriormente, el producto piloto fue testeado presencialmente, recibiendo una alta aceptación, interés por el formato y valor percibido tanto educativo como lúdico.

La estrategia se basa en metodologías de diseño centrado en las personas, integrando principios de educación ambiental, gamificación y participación ciudadana. Asimismo, se proyecta un modelo sostenible a través de la venta directa del kit, productos derivados, alianzas y actividades comunitarias que refuercen su propósito social. Eco Reto Picnic no solo busca educar sobre el cuidado ambiental, sino también generar vínculos afectivos con los espacios verdes, fortaleciendo el sentido de pertenencia y el bienestar urbano a través de experiencias compartidas.

Palabras clave: educación ambiental, estrategia lúdica, sostenibilidad urbana, participación ciudadana, gamificación.

Abstract

This research work proposes an environmental play strategy to prevent the deterioration of green areas in the Sergio Bernales Park, located in La Victoria, Lima. Given the diagnosis of low neighborhood participation and neglect of public spaces, a solution based on play as a pedagogical tool and community integration is proposed.

The solution proposed was the Eco Reto Picnic product, an educational kit that includes a game board with different pieces aimed at promoting environmental awareness, active learning and responsible use of the park by the community. The proposal was validated through a virtual workshop, and subsequently, the pilot product was tested in person, receiving a high level of acceptance, interest in the format and perceived educational and recreational value.

The strategy is based on people-centered design methodologies, integrating principles of environmental education, gamification and citizen participation. Likewise, a sustainable model is projected through the direct sale of the kit, by-products, alliances and community activities that reinforce its social purpose. Eco Reto Picnic not only seeks to educate about environmental care, but also to generate affective ties with green spaces, strengthening the sense of belonging and urban welfare through shared experiences.

Key words: environmental education, play strategy, urban sustainability, citizen participation, gamification.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación

1. Contextualización del problema…….6
2. Justificación……....8
3. Reto de Innovación……..…9
4. Sustento teórico…….….10
   4.1 Estudios previos…….…..10
   4.2 Marco teórico……...13
5. Beneficiarios……..18
6. Modelo de negocio……..……...20
   6.1 Reto……..20
   6.2 Propuesta de valor……21
   6.3 Segmento de clientes……21
   6.4 Canales…….……22
   6.5 Relación con los clientes……..22
   6.6 Actividades clave…….23
   6.7 Recursos clave…….23
   6.8 Aliados clave…….…...23
   6.9 Fuentes de ingreso……24
   6.10 Impacto…….…….…….25
   6.11 Presupuestos……...26
7. Resultados…….….29
8. Conclusiones…….….30
9. Bibliografía…….……...32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Inversiòn inicial* ……..26

Tabla 2. *Ingresos mensuales* …….27

Tabla 3. *Gastos mensuales...* …….28

Tabla 4. *Resumen de rentabilidad* …….28

1. Contextualización del Problema

A nivel global, la problemática de la falta de conciencia sobre la contaminación de los parques ha despertado el interés de distintas instituciones. Se descubrió que el 97% de los parques se enfrentan a niveles preocupantes de contaminación por ozono, afectando de esa manera tanto la salud humana como la de la fauna. La contaminación afecta negativamente a la biodiversidad y que el incremento de la población, que ha aumentado un 56% en las últimas décadas, esto, ha acelerado el cambio climático, que termina afectando los ecosistemas (National Park Conservation Association [NPCA], 2022; Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2023)

El 40% de la biodiversidad mundial está albergada en América Latina y el Caribe, donde se presentan problemas sociales y ambientales a causa del crecimiento urbano descontrolado. El Banco Interamericano de Desarrollo (BID, 2023) está trabajando para integrar el capital natural en las políticas públicas, enfocándose en los procesos de planificación urbana y la inversión en infraestructura verde, como parques urbanos, para mejorar la biodiversidad y la calidad de vida de los ciudadanos.

En Perú, muchos espacios públicos como los parques evidencian la falta de integración ambiental en su diseño urbano, destacando principalmente problemas relacionados con la contaminación y el deterioro, la ciudad de Lima carece un enfoque sostenible en la planificación de áreas verdes, lo que limita su funcionalidad ecológica y social, Napoli (2022).

La superficie de las áreas verdes en La Victoria no alcanza los 9 m^2 por habitante que recomienda la Organización Mundial de la Salud (OMS), situándose por debajo de los 3 m^2 por habitante. Además, muchos parques presentan infraestructura deteriorada,

carencia de mantenimiento y ocupación informal que contribuyen al deterioro y acumulación de residuos. La ausencia de gestión en estos espacios reflejan la urgente necesidad de implementar políticas públicas para restaurar y mantener estos espacios.

El deterioro del parque de Santa Catalina, en Lima Metropolitana, responde a una serie de factores estructurales, sociales y ambientales, afectando su adecuada conservación. Entre ellos se encuentra la deficiente planificación y mantenimiento de las áreas verdes, infraestructuras deterioradas y la escasa articulación entre políticas urbanas y ecológicas (Servicio de Parques de Lima, 2021). Se suma a esto la débil cultura ambiental de los vecinos, quienes muestran una baja participación en la preservación del espacio público (Morán, 2023). Asimismo, la alta densidad vehicular en la ciudad incrementa los niveles de contaminación atmosférica, afectando la calidad del aire en espacios naturales, Pontificia Universidad Católica del Perú, [PUCP, 2023]. Finalmente, la limitada fiscalización ambiental evidencia la falta de mecanismos de control efectivos sobre las fuentes contaminantes, lo que perpetúa el deterioro de este entorno (Aliaga & Torres, 2022).

El poco cuidado de los parques puede generar un deterioro físico en las personas aledañas, afectando la salud pública y ambiental. Distintos estudios realizados en áreas urbanas de México presentan que tras el abandono de las áreas verdes, se limitaron las posibilidades de que las personas puedan realizar actividades físicas, teniendo como resultado un incremento progresivo de obesidad y estrés (Romero Saavedra et al., 2022).

Tomando en cuenta la importancia del cuidado de las áreas verdes, se propone una herramienta lúdica que promueva el cuidado del Parque Sergio Bernales. Esta

iniciativa busca fomentar la conciencia ambiental, los hábitos de cuidado y la participación comunitaria.

2. Justificación

Este trabajo de investigación se centra en la participación activa de los residentes del Parque Sergio Bernales, para la preservación de este. Se busca fomentar un sentido de pertenencia y responsabilidad compartida. Por ello, un estudio reciente demostró que es necesario desarrollar programas de concientización y evidencia que la actividad lúdica contribuye en la formación de una cultura ambiental (Arce & Cáceres, 2024). Por lo tanto, ayudaría a las futuras generaciones.

La propuesta busca detener el deterioro del parque Sergio Bernales, causado por la falta de participación y sentido de pertenencia de los vecinos. Nuestra solución fortalece el vínculo emocional y social con el espacio público, mediante una experiencia que promueva el cuidado colectivo..

Se utilizó para ello, la metodología Toulouse Thinking para generar una solución orientada a la comunidad del parque. A través de entrevistas y un taller virtual, se identificaron sus necesidades y expectativas, de manera que, utilizando distintos lienzos se desarrolló una propuesta lúdica más acorde a sus intereses reales.

3. Reto de innovación

3.1. Pregunta general

¿De qué manera el diseño de una estrategia lúdica ambiental podrá prevenir el deterioro y escasez de áreas verdes en el Parque Sergio Bernales en La Victoria- 2025?

3.1.1. Preguntas específicas

P1. ¿Cómo es el nivel de compromiso de los vecinos de Santa Catalina con el cuidado y preservación de las áreas verdes del parque Parque Sergio Bernales, La Victoria - 2025?

P2. ¿Qué herramientas lúdicas y educativas serán necesarias para el diseño de una estrategia lúdica ambiental que permita prevenir el deterioro y escasez de áreas verdes en el Parque Sergio Bernales en La Victoria- 2025?

P3. ¿De qué manera el diseño de una estrategia lúdica ambiental impacto en prevenir el deterioro y escasez de áreas verdes en el Parque Sergio Bernales en La Victoria- 2025?

3.2. Objetivos de Investigación

3.2.1. Objetivo general:

Diseñar una estrategia lúdica ambiental para prevenir el deterioro y escasez de áreas verdes Parque Sergio Bernales, La Victoria - 2025

3.2.2. Objetivos específicos:

O1. Conocer el nivel de conocimiento de los vecinos de Santa Catalina sobre la importancia sobre el cuidado y preservación del Parque Sergio Bernales, La Victoria - 2025

O2. Seleccionar herramientas lúdicas y educativas que permitan el diseño de una estrategia lúdica ambiental que permita prevenir el deterioro y escasez de áreas verdes en el Parque Sergio Bernales en La Victoria- 2025

O3. Determinar de qué manera una estrategia lúdica ambiental impacto en prevenir el deterioro y escasez de áreas verdes en el Parque Sergio Bernales en La Victoria- 2025

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Garcia y Avellaneda (2024) investigación científica enfocada en explorar métodos creativos que reduzcan la huella ecológica, enfocándose en fomentar prácticas sostenibles e involucrar en la clasificación de residuos sólidos a los alumnos de básica primaria en la Institución Educativa Técnico Agroambiental. El diseño de su investigación fue de tipo no experimental, con un estudio cualitativo. Se evidencio que los estudiantes mostraron una mayor conciencia ambiental y mejoraron sus hábitos de reciclaje. Sin embargo, persisten desafíos en liderazgo y comprensión del reciclaje.

Al final de su investigación, concluyen que la implementación de estrategias lúdicas promueve un mejor entendimiento del manejo de residuos sólidos entre los alumnos, generando una mayor capacidad hacia las prácticas sustentables como la clasificación. No obstante, sigue siendo necesario fortalecer su compromiso ambiental y capacitación en principios de sostenibilidad. Esto respalda el enfoque de Eco Reto Picnic, al demostrar que, aplicar estrategias lúdicas fortalece y facilita el entendimiento y las acciones ambientales en adolescentes, como el reciclaje y la adecuada gestión de residuos.

Cruz y Tuz (2022) llevaron a cabo una investigación científica con el objetivo de analizar la relación entre estrategias lúdicas en asuntos de biodiversidad, servicios ambientales y el nivel de consciencia ecológica en estudiantes. Para este estudio se contó con la participación de 30 estudiantes de primero de secundaria de Multiversidad

Latinoamericana, Campus Mérida - Brisas. El diseño de esta investigación combinó métodos cuantitativos y cualitativos, en un diseño no experimental.

Se determinó, según los resultados, que las técnicas lúdicas promueven actitudes positivas hacia el medio ambiente, a pesar de que no se encontraron cambios estadísticos significativos. En conclusión, el estudio demuestra que, las estrategias lúdicas impulsan cambios positivos en las actitudes y comportamientos ambientales de los participantes. La utilidad del estudio nos permite comprender que el aprendizaje mediante estrategias lúdicas, no solo simplifica la comprensión de temas medioambientales, sino que fomenta el interés, el compromiso de los participantes y promueven cambios en actitudes y acciones.

Rodríguez-Miranda et al., (2022) en su investigación científica, tuvieron como propósito promover el aprendizaje sobre el medio ambiente mediante métodos entretenidos y flexibles para evitar el contacto con pesticidas. Este estudio demuestra que las estrategias lúdicas aumentaron con la conciencia de niños y adultos acerca de los peligros de los pesticidas, alentando además, la adopción de acciones preventivas dentro de las comunidades. Se determinó que el uso de actividades lúdicas facilitan e impulsan el aprendizaje y participación activa. Este método lúdico no solo facilita el aprendizaje sino que favorece una formación más consciente con el entorno. Los resultados del estudio demuestran que las actividades lúdicas fortalecen el vínculo emocional con el medio ambiente, lo que permite que Eco Reto Picnic promueva no solo conceptos sobre sostenibilidad sino también una conducta más responsable.

Vera et al., (2022) en su informe técnico de diseño ecológico, analizan el espacio público en América Latina y el Caribe, donde sugieren estrategias para abordar la vulnerabilidad urbana. El propósito fue analizar y fomentar la adopción de

infraestructuras ecológicas y soluciones inspiradas en la naturaleza con el fin de mejorar la calidad del entorno público y fortalecer la resistencia urbana en las zonas urbanas más expuestas de América Latina y el Caribe.

En conclusión, la combinación de infraestructuras verdes urbanas con actividades educativas participativas, contribuye a mejorar la solidez estructural y social de las comunidades, promoviendo entornos más sostenibles y capaces de responder a crisis sociales y ambientales. Este informe brinda un respaldo teórico para Eco Reto Picnic, evidenciando que al fusionar diseño e infraestructura ecológicas con estrategias educativas participativas, pueden fortalecer la conciencia ambiental y aportar al bienestar comunitario.

Huamán (2021) en su tesis de Licenciamiento, tuvo como finalidad establecer el impacto de los juegos ecológicos en la formación de la conciencia ambiental entre los alumnos de la Institución Educativa Ricardo Palma de Huachocolpa, en Huancavelica. Después de la implementación de los juegos ambientales, los alumnos demostraron una mejora incrementando su compromiso con la preservación del medio ambiente. Se concluyó que el uso de juegos ecológicos han demostrado ser un medio efectivo para incrementar la conciencia ambiental y promover el compromiso ante los problemas ecológicos locales. Esto respalda la estrategia de Eco Reto Picnic al validar el uso de estrategias lúdicas similares, demostrando que son efectivas para potenciar la educación ambiental, debido a que facilita el aprendizaje y un mayor impacto formativo.

4.2. Marco teórico

4.2.1. Estrategia lúdica

La estrategia lúdica es una metodología de innovación educativa que emplea el juego para facilitar el aprendizaje activo, el compromiso emocional y la participación social en torno a una problemática. Sus principales características incluyen motivación intrínseca, interacción significativa y retroalimentación, lo cual mejora la comprensión y el vínculo emocional con el contenido (Manzano-León et al., 2022). Además, debe estar alineada con los objetivos educativos para lograr un impacto real; de lo contrario, puede no tener efecto en el usuario (Gómez, 2024). Su importancia radica en que fortalece la convivencia familiar y comunitaria, al fomentar hábitos ecológicos mediante dinámicas participativas, esta estrategia ayuda a formar ciudadanos más conscientes y comprometidos con el medio ambiente.

4.2.2. Intervención comunitaria

La intervención comunitaria es un proceso colaborativo en el que los miembros de una comunidad se organizan para identificar y abordar problemáticas locales, buscando mejorar su calidad de vida. Esta estrategia fomenta la participación activa, fortalece la cohesión social y promueve el sentido de pertenencia al generar soluciones desde el mismo entorno (Oyarzún-González et al., 2025). No obstante, su efectividad puede verse limitada si no se cuenta con una coordinación adecuada o si los actores involucrados carecen de los recursos o la motivación necesarios para sostener el proceso (López, 2020). Dentro del marco del reto de innovación, se propone una solución que surge desde la propia comunidad mediante herramientas lúdicas que buscan activar la conciencia ecológica y promueven cambios en el comportamiento ambiental.

4.2.3. Diseño educativo participativo

El diseño educativo participativo permite aprender juntos, integrando las experiencias de los estudiantes en grupos. Este enfoque fomenta el pensamiento crítico y la conciencia ambiental, especialmente con juegos como la gamificación (Martínez y Rojas, 2023). Para que funcione bien, requiere planificación, evaluación y compromiso de los docentes. También es vital el apoyo institucional y la participación de toda la comunidad educativa para que sea sostenible (Herrera Pavo et al., 2022). Este aspecto es clave en nuestra propuesta educativa, ya que el trabajo en grupo permite que los niños aprendan jugando y a través de sus experiencias. Los juegos facilitan la comprensión y hacen del aprendizaje un proceso significativo. Para su sostenibilidad, se requiere organización, seguimiento, docentes comprometidos y apoyo comunitario.

4.2.4. Gamificación como estrategia pedagógica

La gamificación es una estrategia educativa que aplica dinámicas de juego en contextos no lúdicos para motivar el aprendizaje, mejorar la retención de conocimientos y fortalecer actitudes ambientales mediante recompensas y desafíos. Para su implementación, es clave diseñar experiencias significativas con objetivos claros (Aguilar, 2020). Sin embargo, en contextos virtuales, aunque se percibió como un recurso que dinamizaba el proceso de enseñanza-aprendizaje, los resultados evidenciaron que su impacto puede verse limitado por factores como la falta de adaptación (Villarroel et al., 2022). Es una herramienta coherente con nuestra solución propuesta, ya que facilita el aprendizaje ambiental desde la experiencia y el juego colectivo, promoviendo el cambio de hábitos y la conexión emocional con el entorno.

4.2.5. Diseño lúdico

El diseño lúdico se presenta como una herramienta educativa que recurre al juego para facilitar el aprendizaje y reforzar la conexión emocional de las personas con su entorno, generando espacios significativos que estimulan actitudes proambientales (Vilalta, 2021). Sin embargo, para lograr resultados sostenibles, se requiere una planificación adecuada, una adaptación precisa a las características del público y un uso consciente de los recursos disponibles (Universidad Nacional de Chimborazo, 2023). En el contexto de nuestra propuesta, esta metodología fortalece el vínculo entre las personas y la naturaleza, promoviendo una conciencia ecológica activa mediante experiencias participativas y accesibles.

4.2.6. Espacios de aprendizaje sostenibles

Los espacios de aprendizaje ecológicos en la educación infantil integran naturaleza, arquitectura y enseñanza, promoviendo la conciencia ambiental desde temprana edad (Parra Tibaque, 2023). No obstante, sin una planificación adecuada y docentes capacitados, pueden volverse recursos poco aprovechados (Sánchez-García et al., 2021). Este enfoque es importante para nuestra solución porque propone transformar el parque en un espacio educativo activo, donde los niños aprendan sobre el cuidado del entorno a través de experiencias lúdicas, fortaleciendo así el sentido de pertenencia y el compromiso ambiental desde la infancia.

4.4. Tipos de estrategias lúdicas

4.4.1. Gamificación

La gamificación, como estrategia lúdica,se ha establecido como una herramienta educativa efectiva para promover la motivación, el compromiso y un aprendizaje significativo. Esto se logra al integrar dinámicas de juego como puntos, niveles, recompensas y retos en entornos educativos, lo que transforma actividades habituales en experiencias más interesantes y participativas. No obstante, es fundamental que su implementación sea cuidadosa y equilibrada, ya que un enfoque que se centre únicamente en recompensas inmediatas puede perjudicar el desarrollo cognitivo y emocional. Por lo tanto, se sugiere emplear la gamificación como un recurso didáctico que estimule la participación activa, la creatividad y la autonomía durante el proceso de aprendizaje.

4.4.2. Juegos de mesa

Los juegos de mesa, cuando se emplean con mirada educativa, se convierten en una herramienta poderosa para poder fortalecer habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Esto debido a su implementación de dinámicas lúdicas, que impulsan la cooperación, así como la resolución de problemas y aprender de manera colaborativa, resultando en experiencias significativas que colaboran con la construcción colectiva del conocimiento (Castaño et al., 2023).

4.4.3. Simulaciones

Esta estrategia recrea situaciones en un ambiente controlado y seguro, permitiendo que los participantes experimenten en entornos reales o virtuales sin riesgo real. Esta estrategia promueve el aprendizaje activo, la elaboración de predicciones , el desarrollo de habilidades y destrezas prácticas, las cuales aportan un gran valor a la posibilidad de competencias como la solución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la reflexión crítica de actitudes. En este contexto, pueden ser herramientas poderosas para enriquecer el aprendizaje y una comprensión más profunda de los contenidos (López Tavares, 2020).

4.4.4. Aprendizaje basado en juegos ABJ

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se consolida como una metodología pedagógica que integra elementos lúdicos en el proceso de educación, impulsando así la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. La implementación de juegos de cartas diseñados con objetivos educativos específicos permite a los estudiantes involucrarse de manera significativa en su aprendizaje, promoviendo la reflexión, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo. Esta estrategia no sólo busca enriquecer la experiencia educativa, sino que también facilita la adquisición de conocimientos de forma dinámica y contextualizada (Morales et al., 2020).

4.4.5. Trivia

La trivia es una estrategia lúdica que potencia el aprendizaje a través de la dinámica de preguntas y respuestas. Este permite que el usuario recepcione mayor información al reforzar los conocimientos de manera dinámica y estimulando la memoria, el pensamiento crítico y la participación activa. Además promueve el trabajo en equipo y

fortalece las habilidades cognitivas y sociales, haciendo del aprendizaje una experiencia más llamativa (Pérez Sánchez, 2023).

4.4.6. Dinamicas grupales

Las dinámicas grupales son técnicas que tienen como objetivo mejorar la interacción, comunicación y cooperación de un grupo de personas. Esta refuerza la cohesión del grupo, agilizando los procesos de trabajo y facilitando la toma de decisiones. Al fomentar una dinámica positiva, este contribuye a crear ambientes colaborativos y eficientes, que ayudará a que puedan alcanzar los objetivos comunes (Martins, 2025).

5. Beneficiarios

5.1. Mapa de actores

En el desarrollo de nuestro proyecto se identificaron diversos actores clave, agrupados según su nivel de implicación en tres categorías: centrales, directos e indirectos. En el núcleo se encuentran los actores centrales, conformados por los jóvenes y niños de la zona, el personal de limpieza y seguridad del parque, y los vecinos de la Urbanización Santa Catalina. Su involucramiento directo y constante con el entorno los convierte en piezas fundamentales para la implementación de las actividades propuestas.

5.1.1. Directos

Los actores directos incluyen a colectivos ecológicos, voluntarios, familias que visitan frecuentemente el parque, dueños de mascotas, instituciones educativas cercanas,

asociaciones vecinales, deportistas y empresas del sector inmobiliario. Todos ellos tienen una participación activa en el espacio público y pueden contribuir al fortalecimiento de las iniciativas medioambientales y comunitarias del proyecto.

5.1.2. Indirectos

Los actores indirectos abarcan a organizaciones con un alcance más amplio, como ONGs y fundaciones ambientales, medios de comunicación locales, artistas urbanos, recicladores, y negocios cercanos como cafés y restaurantes. Aunque su participación no es constante, pueden brindar apoyo estratégico, difundir los resultados o aportar desde el arte, la cultura y la sostenibilidad.

Este mapeo permite visualizar con claridad las relaciones que se pueden establecer para lograr una intervención comunitaria articulada, inclusiva y sostenible.

5.2. Arquetipo del cliente

Los padres, como Clara, valoran los parques limpios y seguros para sus hijos y adoptan prácticas sostenibles, como clasificar la basura y usar envases reutilizables. Se mantienen informados a través de redes sociales, expresan preocupaciones y participan en reuniones comunitarias. Sin embargo, la falta de apoyo en el cuidado del parque y el deterioro de estos espacios generan incomodidad. Clara, madre de dos hijos, busca soluciones sostenibles que fomenten la responsabilidad compartida y el cuidado colectivo del parque, motivada por la escasa participación en su comunidad.

5.3. Cantidad de beneficiarios

El proyecto está orientado a beneficiar a personas de 5 a 60 años de edad, que residen en la urbanización de Santa Catalina en el distrito de La Victoria, así como a los

visitantes recurrentes del parque Sergio Bernales y transeúntes del entorno. La población estimada es de entre 6000 a 8000 mensualmente, que es aproximadamente la cantidad de visitantes y flujo de personas que utilizan estas zonas verdes. Esta propuesta está orientada al sector comunitario y se centra en el uso responsable de los espacios públicos, con el objetivo de fortalecer el bienestar colectivo.

6. Modelo de negocio

6.1. Reto

La pregunta busca analizar cómo una estrategia lúdica con enfoque ambiental puede incentivar la participación comunitaria para cuidar y conservar las áreas verdes del Parque Sergio Bernales. Es necesario examinar en qué medida estas acciones pueden prevenir tanto el deterioro del espacio como su posible reducción, al fortalecer el vínculo entre los vecinos y el medio ambiente, promoviendo las prácticas sostenibles y un incremento en el sentido de responsabilidad compartida.

6.2. Propuesta de valor

La propuesta que se plantea en el proyecto, es el desarrollo de un juego de mesa ecológico que además de brindar una experiencia lúdica, tiene una función educativa y social. Es un juego que fortalece el vínculo emocional con el medio ambiente mediante dinámicas participativas que promueven hábitos sostenibles. Estas son actividades que incluyen desafíos medioambientales y misiones de cuidado del parque que lo convierten en una herramienta de impacto social y ambiental, diseñadas para fortalecer la cooperación, conciencia y acción comunitaria, mientras se disfruta en familia o con amigos.

6.3. Segmento de clientes

Nuestro proyecto está dirigido a hombres y mujeres entre los 25 y 40 años, residentes de Lima Metropolitana y Callao. Este grupo está representando a personas que, a menudo, conforman núcleos familiares y buscan formas recreativas de entretenimiento con valores educativos. Son personas conscientes de querer mejorar el entorno en el que viven y por eso están interesados en generar un impacto positivo en sus comunidades. Este segmento generalmente se inclina hacia actividades colectivas con propósito, lo que lo convierte en un público ideal para propuestas participativas con enfoque ecológico.

6.4. Canales

- Ferias y eventos comunitarios, *Eco Reto Picnic* se distribuirá en ferias y festivales educativos, donde se presentará y jugará el juego en vivo. Estas actividades permitirán el contacto directo con el usuario, generando confianza y una experiencia cercana al propósito del producto.

- Redes sociales (*Instagram, TikTok y Facebook*), en *Instagram* se compartirá contenido visual atractivo como fotos del producto, experiencias de usuarios y tips ambientales. *TikTok* se utilizará para mostrar retos del juego, reacciones y dinámicas en formato corto. *Facebook* será clave para convocar a eventos, generar comunidad y mantener informadas a las comunidades vecinales.

- Alianzas con tiendas ecológicas y emprendimientos sostenibles, se formarán alianzas con negocios que compartan valores ambientales, como tiendas de

productos sostenibles, donde el juego pueda venderse o promocionarse como parte de un estilo de vida consciente.

6.5. Relación con los clientes

Para reforzar el vínculo cercano y duradero con los usuarios, se establecerá una conexión digital constante a través de redes sociales con contenido interactivo, como retos mensuales vinculados al producto, reconocimientos públicos a usuarios comprometidos, difusión de historias reales e inspiradoras y consejos ecológicos aplicables en la vida diaria. Estas acciones no solo fortalecerán la comunidad en línea, sino que motivarán a los usuarios a actuar y compartir sus avances. Por otro lado, se organizarán activaciones en parques y talleres presenciales donde el público podrá vivir el juego en comunidad, compartir experiencias, participar en dinámicas colaborativas y aportar ideas para nuevas versiones del producto.

6.6. Actividades clave

Las actividades clave del proyecto incluyen la creación del *Eco Reto Picnic*, con el diseño y armado de un kit hecho con materiales sostenibles y retos lúdicos. Se desarrollará contenido visual para su difusión en redes sociales y participación en ferias. La activación del reto se realizará en espacios públicos, fomentando la interacción y el juego en comunidad. Se incentivará la participación activa y el intercambio de experiencias entre los usuarios. Además, se recogerá feedback para evaluar la experiencia. Esto permitirá ajustar y mejorar continuamente el contenido del reto.

6.7. Recursos clave

Eco Reto Picnic es un juego educativo que promueve el aprendizaje ambiental en espacios públicos mediante una experiencia lúdica y participativa. Elaborado con materiales reciclados y ecológicos como cartón, papel y tintas vegetales, incluye tablero, fichas, dados, cartas y mini tachos, fabricados por proveedores locales sostenibles como *Wisina y TAINO Perú*.

Su contenido ha sido desarrollado por un equipo interdisciplinario de diseñadores, educadores y especialistas ambientales, lo que garantiza su calidad y valor pedagógico. Se difunde a través de redes sociales y se fortalece mediante alianzas con ONGs, asociaciones vecinales y comercios locales. El juego se implementa en parques y ferias ecológicas, fomentando la conciencia ecológica desde la infancia a través del juego en comunidad.

6.8. Aliados clave

En el apartado de aliados clave del modelo Canvas, identificamos actores que pueden fortalecer nuestro proyecto en diferentes etapas. A corto plazo (0 a 6 meses), planeamos colaborar con creadores de contenido como El Chico Salva Plantas, conocido por promover el cuidado ambiental y el consumo consciente, y Las Traveleras, que fomentan el contacto con la naturaleza a través de experiencias al aire libre. Estas alianzas buscan amplificar nuestro mensaje en redes sociales y consolidar una comunidad afín, generando un beneficio mutuo: mayor alcance y validación para el proyecto, y para los creadores, visibilidad, experiencias exclusivas y material personalizado.

A mediano plazo (6 a 18 meses), priorizamos nuestra participación en ferias como Perú Independiente, Hola Fest, La Feria Marciana y La Feria de Barranco. Aunque no se enfocan exclusivamente en sostenibilidad, convocan a públicos diversos sensibles a

propuestas con propósito. En estos espacios, el rol de los voluntarios será clave para guiar a los asistentes, explicar la dinámica del juego y acompañar su desarrollo. A largo plazo (más de 18 meses), proyectamos alianzas con instituciones como la Municipalidad de Lima (a través de SERPAR) y la Municipalidad de Miraflores, que trabajan temas de educación ambiental y uso activo del espacio público. Estas entidades podrían implementar el juego como recurso educativo, lo que permitiría extender su alcance e impacto en el tiempo.

6.9. Fuentes de ingreso

Eco Reto Picnic generará ingresos principalmente mediante la venta directa de kits a un precio de S/60 cada uno. Además, se plantea el licenciamiento del producto para preservar los derechos de uso. Como parte de su estrategia de lanzamiento, se desarrollará una campaña de activación experiencial con dinámicas lúdicas relacionadas al contenido del kit. Asimismo, se buscará establecer alianzas estratégicas con aliados clave como *The Ecobag Company,* que aportará apoyo en materiales ecológicos, logística, difusión y credibilidad, Ecospace, que facilitará espacios urbanos activos y visibilidad territorial, y Bamboo Balance, que contribuirá con apoyo logístico, educativo y validación institucional, fortaleciendo así el impacto del proyecto.

En cuanto a influencers, se contará con figuras como Las Traveleras, quienes promueven el turismo sostenible y el cuidado ambiental, y El Chico Salva Plantas, activista enfocado en la conservación y cuidado de plantas, ambos generando mayor alcance digital, credibilidad ambiental y contenido educativo que conecta con audiencias jóvenes y conscientes. Además, se buscará participación en ferias locales como Hola Fest, Feria Marciana, Perú Independiente y La Feria de Barranco, espacios ideales para ampliar

la visibilidad, conectar con públicos diversos y reforzar la imagen del proyecto. Por último, se contemplan patrocinios con marcas interesadas en reforzar su imagen sostenible, y la recepción de donaciones voluntarias para fortalecer el impacto del proyecto, asegurando así la sostenibilidad y expansión de *Eco Reto Picnic*.

6.10. Impacto

Eco-Reto Picnic presenta una propuesta integral que utiliza el juego y el diseño creativo para fomentar la conciencia ambiental desde la infancia. Esta iniciativa promueve el juego como recurso educativo y participativo que, en el aspecto social, fortalece el vínculo con el entorno, el sentido de pertenencia y la implicación activa en el cuidado de los espacios públicos.

Ambientalmente, busca reducir la generación de residuos en parques mediante actividades lúdicas y talleres de reciclaje, fomentando hábitos de consumo responsable con kits hechos con materiales reutilizados.

En el ámbito económico, impulsa el desarrollo de emprendimientos mediante la venta del producto, participación en ferias, colaboraciones y licencias, generando ingresos sostenibles, empleo comunitario y nuevas posibilidades para reinvertir en la comunidad.

6.11.Presupuesto

- **Presupuesto inicial**

Se considera una inversión inicial de S/2,856.00 destinada a cubrir los costos fijos únicos requeridos para el desarrollo del Producto Mínimo Viable (PMV). Esta inversión incluye el diseño gráfico del material del juego, la elaboración de un prototipo físico para pruebas, la compra de materiales ecológicos de soporte y la organización de sesiones de

prueba con usuarios reales. Estos elementos son indispensables para validar el concepto del ecojuego antes de iniciar la venta.

Tabla 1

Inversión inicial para la producción mínima y prueba de mercad

Categoría	**Detalle**	**Costo total**
Producción	Diseño gráfico, materiales, pruebas	S/ 386.00
Administrativo	Gestión de prototipo, bolsa de trabajo	S/ 300.00
Logística	Transporte, logística de prueba	S/ 170.00
Financiera	Préstamo familiar	S/ 2,000.00
Total		S/ 2,856.00

- **Ingresos mensuales**

Se proyecta un ingreso mensual de S/1,610.00, generado por la venta de 35 kits del ecojuego a un precio de S/60 cada uno. Esta venta permite cubrir los costos mensuales y generar un margen de contribución que valida la viabilidad económica del proyecto a pequeña escala.

Tabla 2

Ingresos mensuales

Categoría	**Cantidad**	**Costo unitario**	**Ingreso estimado**
Kit de productos sostenibles	35	S/ 60.00	S/ 2,100.00

Venta de merch sostenible	15	S/ 28.00	S/ 420.00
Venta de pack exclusivo en ferias y venta presencial	25	S/ 80.00	S/ 2,000.00
Total			S/ 4,520.00

- **Gastos mensuales**

Se estima un gasto mensual de S/1,610.00, correspondiente a la producción de 35 kits del ecojuego. Estos gastos permiten mantener el funcionamiento mínimo y garantizar la visibilidad del producto durante el mes de validación.

Tabla 3

Gastos mensuales

Categoría	**Detalle**	**Costo total**
Producción	Materiales para kits, armado, impresión y transporte	S/ 630.00
Administración	Participación de jóvenes, publicidad y permisos	S/ 560.00
Logístico	Delivery, cajas y transporte	S/ 320.00
Difusión	Publicidad en redes	S/ 100.00
Total		S/ 1,610.00

- **Rentabilidad**

  Durante el periodo de evaluación de tres meses, se proyecta una utilidad total de S/6,096, lo que demuestra la rentabilidad del proyecto desde sus primeras etapas. Esta evolución positiva refleja un modelo de negocio sostenible y con potencial de crecimiento.

Tabla 4

Resumen de rentabilidad

Mes	Ingresos (S/.)	Gastos (S/.)	Utilidad mensual
Mes 1	S/ 4,520.00	S/ 4,246.00	S/ 276.00
Mes 2	S/ 4,520.00	S/ 1,610.00	S/ 2,910.00
Mes 3	S/ 4,520.00	S/ 1,610.00	S/ 2,910.00

7. Resultados

El reto de innovación se cumplió de manera satisfactoria, aunque aún existe margen para fortalecer y ampliar su alcance. Se desarrolló un juego educativo con enfoque ambiental que fomenta el cuidado del Parque Sergio Bernales y la participación activa de la comunidad, integrando herramientas como la gamificación, el diseño participativo y el trabajo colaborativo. Se logró crear un producto innovador y sostenible, validado exitosamente mediante una fase piloto. No obstante, aún no se ha implementado en gran escala el juego lúdico, evaluar el impacto a largo plazo y consolidar alianzas con recicladoras, comercios y con autoridades municipales. Estos logros fueron posibles

debido a la planificación estratégica y el trabajo en equipo, pese a las limitaciones de tiempo, recursos y gestiones institucionales en curso.

Se logró validar el reto mediante dos actividades: un taller virtual, en el que se validó la temática y la idea general del juego, y una prueba presencial con un prototipo piloto. En ambas participaron grupos reducidos de personas que mostraron interés por la propuesta, disfrutaron la experiencia y destacaron los beneficios del producto. Sin embargo, al no haberse realizado una aplicación completa con un grupo más amplio y más tiempo, aún no es posible confirmar si efectivamente el juego contribuye a una mayor adquisición de conocimientos ambientales o a la adopción de hábitos sostenibles en la vida diaria.

Los resultados se basan en el taller co-creativo organizado con vecinos de La Victoria, donde se desarrollaron diversas dinámicas participativas. Iniciamos con una presentación breve para conocer al grupo, seguida de actividades para identificar problemas del parque, proponer mejoras y soluciones desde su experiencia. La jornada terminó con la validación de nuestra propuesta visual y la recolección de ideas clave. Además, realizamos un pequeño focus group en el parque con personas de diferentes edades, nuestros arquetipos seleccionados, donde testeamos el prototipo piloto de un eco-juego educativo creado por nuestro equipo. La dinámica lúdica, centrada en el cuidado del entorno, se jugó una o dos veces por participante. Hubo una respuesta positiva: el mensaje fue claro, entretenido y útil. No obstante, no se hizo seguimiento para confirmar cambios en hábitos o aprendizajes.

8. Conclusiones

Se concluye que se alcanzó el objetivo de diseñar una estrategia lúdica ambiental en el Parque Sergio Bernales, basada en un ecojuego interactivo que promueve el cuidado de las áreas verdes. La propuesta incluyó elementos de gamificación, diseño participativo y trabajo colaborativo, y fue validada mediante un taller virtual y pruebas piloto presenciales con vecinos del distrito. Estas dinámicas generaron conciencia ambiental de forma entretenida. Según las encuestas aplicadas antes y después, los participantes identificaron buenas prácticas para conservar las áreas verdes y expresaron intención de replicarlas en otros espacios públicos. Aunque el juego aún no ha sido implementado a gran escala ni evaluado a largo plazo, el objetivo de diseño se cumplió satisfactoriamente en su fase inicial.

Se concluye que los vecinos de Santa Catalina presentan un conocimiento limitado sobre la importancia ecológica y social del Parque Sergio Bernales. A través de entrevistas y encuestas, se evidenció que la falta de comprensión sobre el valor ambiental de las áreas verdes influye directamente en su baja participación en el cuidado y preservación del parque. Esta situación pone en evidencia la necesidad de implementar estrategias educativas que refuercen la conciencia ambiental y promuevan una cultura de participación activa en la protección del entorno urbano.

Se concluye que se logró seleccionar y aplicar herramientas lúdicas y educativas para diseñar una estrategia ambiental que prevenga el deterioro y fomente la conservación del Parque Sergio Bernales en La Victoria. A través del juego educativo *Eco Reto Picnic*, se promovió el cuidado del entorno y la participación comunitaria. Esta propuesta fue validada mediante pruebas piloto realizadas en el parque, donde se recogió retroalimentación positiva de los participantes. Sin embargo, aún se requiere implementar

la estrategia a mayor escala y realizar un seguimiento continuo para evaluar su impacto sostenible en el tiempo.

Se concluye que la aplicación de la estrategia lúdica ambiental en el Parque Sergio Bernales generó un impacto positivo en la concientización sobre el cuidado de las áreas verdes. Durante la prueba del prototipo, los participantes mostraron interés y una conexión emocional con el entorno, lo que permitió identificar buenas prácticas y aspectos a mejorar, como la falta de enfoque en el recurso agua. Se realizaron entre tres y cuatro partidas del juego, con una participación activa que fomentó el reconocimiento de elementos del parque y la reflexión sobre su conservación. Esto evidencia que la estrategia no solo motivó, sino que también promovió el aprendizaje y la valoración del espacio verde por parte de la comunidad.

9. Bibliografía

- Aguilar Romero, R. (2020). *La gamificación en el diseño de estrategias de aprendizaje* [Tesis de licenciatura, Universidad La Salle]. Repositorio Institucional de la Universidad La Salle. https://repositorio.lasalle.mx/handle/lasalle/2527

- Carballo, G. (2021). La importancia de parques y jardines públicos como infraestructuras verdes. *Ambienta*, *(127)*, 88–95.

https://www.revistaambienta.es/content/dam/revistaambienta/estructura/hist%C3%B3rico-revistas/2021-(127-130)/127/articulos-pdf/09_127.pdf

- Castaño, M., Bañuelos, S., & García, L. (2023). Juegos de mesa en educación: herramienta para la participación y el aprendizaje. *Educación, Conocimiento y Sociedad, Volumen 24.* https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/28528/29189

- Cruz Blanco, V. H., & Tuz Canché, M. G. (2022). *Estrategias lúdicas en la educación ambiental*. Revista Electrónica Desafíos Educativos – REDECI CIINSEV, 5(10), 8–9. https://revista.ciinsev.com/assets/pdf/revistas/REVISTA10/1.pd

- El Área Metropolitana de Barcelona (AMB) y Alba Sud (2024, 22 de abril). *Áreas verdes urbanas en América Latina*. https://www.albasud.org/noticia/es/1687/areas-verdes-urbanas-en-america-latina. *Alba Sud*

- El Comercio. (s.f.). "La Victoria: parques deteriorados y sin vigilancia". https://elcomercio.pe/. *El comercio.*

- Fernández-Villar, A. (2015). La escuela como espacio educativo sostenible. *Teoría de la Educación*, 27(1), 97–117. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5306335

- García y Avellaneda. (2024). *Estrategias lúdicas para mitigar el impacto ambiental de los residuos sólidos con estudiantes de básica primaria*. Ciencia

Latina Revista Científica, 8(2), 1–13. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/15075/21463

- Gómez, B. J. M. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-*aprendizaje*. Revista Neuronum, 10(2), 275–294. https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595

- Herrera Pavo, M. A., Orellana Navarrete, M. A., Espinoza-Weaver, M. A., & Espinosa Rodríguez, M. A. (2022). Posibilidades y limitaciones de implementación de un nuevo modelo pedagógico en el sistema educativo ecuatoriano. *Revista ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, Volumen (7), 3. https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/5151

- Huamán Gutiérrez, R. L. (2022). *Los juegos ecológicos en el desarrollo de la conciencia ambiental en los estudiantes de la II.EE. Ricardo Palma de Huachocolpa, Huancavelica* (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de Huancavelica. https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c28fc2cc-b49c-42da-a643-91017485ec4c/content

- Litardo Chacón, E. D. (2024). La gamificación como estrategia para el engagement en el aprendizaje de los estudiantes de una institución educativa Mocache, *2023* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/132817

- López Alejandro (2023) De junglas urbanas a paraísos de biodiversidad en América Latina y el Caribe https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/junglas-

urbanas-paraisos-biodiversidad-america-latina-caribe/. *Banco Interamericano de Desarrollo.*

- López Tavares, D. (2020). *Estrategias didácticas para el uso eficaz de simulaciones interactivas en el aula* [Informe]. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/351662507_Estrategias_didacticas_para_el_uso_eficaz_de_simulaciones_interactivas_en_el_aula

- López Vela, P. (2020). *Aplicación del trabajo comunitario como estrategia de intervención para reducir los índices de contaminación ambiental en Trujillo, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional Universidad César Vallejo. https://hdl.handle.net/20.500.12692/60028

- Manzano-León, A., Ortiz-Colón, A. M., Rodríguez-Moreno, J., & Aguilar-Parra, J. M. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. Revista Espacios, 43(04), 29–45. https://www.revistaespacios.com/a22v43n04/a22v43n04p03.pdf

- Martínez, J. A., & Frausto Rojas, R. A. (2023). *Diseño de ambientes de aprendizaje con técnicas de gamificación para promover la conciencia ecológica*. Revista de Investigación Científica y Tecnológica, Volumen (7), 1. https://revista.serrana.edu.py/rict/article/view/168

- Martins, J. (2025, enero). *Cómo mejorar la dinámica de grupo*. Asana. https://asana.com/es/resources/improving-group-dynamics

- Morales De Francisco, J. M., Lucero Baldevenites, E. V., & Santana Pérez, Á. M. (2020). Diseño de cartas y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). En *VII*

Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el Ámbito de las TIC y las TAC, 357–362. https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/76561

- Municipalidad de La Victoria (2021). *Informe de gestión de áreas verdes del distrito*. https://www.gob.pe/munilavictoria.*Plataforma Digital Única del Estado Peruano.*

- Napoli, F. (2022). Las componentes ambientales en el diseño urbano: Lima - *Perú*. Revista Campus, 27(33), 105–120. https://www.researchgate.net/publication/362994144_Las_componentes_ambientales_en_el_diseno_urbano_Lima_-_Peru

- National Parks Conservation Association. (2024, 4 de marzo). *NPCA finds air pollution harms 97% of national parks*. https://www.npca.org/articles/3699-npca-finds-air-pollution-harms-97-of-national-parks. *NPCA.*

- Organización Mundial de la Salud. (2024, 24 de octubre). Contaminación del aire ambiente (exterior) y salud. https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ambient-%28outdoor%29-air-quality-and-health. *OMS.*

- Oyarzún-González, G. M. I., Riquelme-Suil, C. S., Espinoza-Garrido, M. E., & Toffoletto, M. C. (2025). Intervención comunitaria para la participación social de las personas mayores del barrio San Pedro de la Costa de la Región del Biobío (Chile). *Comunidad*, 27(1). https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S2339-78962025000100003&script=sci_arttext&tlng=en

- Parra Tibaque, M. J. (2023). *Ambientes de aprendizaje innovadores y sostenibles* [Tesis, Fundación Universidad de América]. Repositorio institucional. https://hdl.handle.net/20.500.11839/9222

- Pérez Sánchez, A. (2023). *Trivial: recurso educativo para un aprendizaje interactivo y entretenido* [Trabajo Fin de Máster, Universidad Católica de Murcia]. Repositorio UCAM. https://repositorio.ucam.edu/handle/10952/6728

- Reuters. (2024, 30 de octubre). *North Macedonia's UNESCO World Heritage site Lake Ohrid at risk from pollution*. https://www.reuters.com/world/europe/north-macedonias-unesco-world-heritage-site-lake-ohrid-risk-pollution-2024-10-30/. *Unesco.*

- Rodríguez-Miranda, R., Palomo-Cordero, L., Padilla-Mora, M., Corrales-Vargas, A., & van Wendel de Joode, B. (2022). *Aprendizaje a través de estrategias lúdicas: una herramienta para la Educación Ambiental*. Revista de Ciencias Ambientales, 56(1), 209–228. https://doi.org/10.15359/rca.56-1.10

- Saavedra, A. R., Monroy, R. G., & García, L. E. S. (2022). Áreas Verdes Urbanas y Salud Pública en México: Resultados de una encuesta en línea en 2021. *Ambiente Comportamiento y Sociedad*, *5*(1), 29-43. https://doi.org/10.51343/racs.v5i1.977

- Sánchez-Sánchez, J., Raya-González, J., Castillo, D., Ramírez-Campillo, R., Sánchez, M., Rodríguez-Fernández, A., & Nakamura, F. Y. (2021). Influence of

scoring methods and numerical superiority on physical demands in elite young soccer players. *European Journal of Human Movement,* Volumen *46*, 75–84. https://www.eurjhm.com/index.php/eurjhm/article/view/616

- Smith, J. (2023, 15 de marzo). Cómo mejorar la calidad del aire en las ciudades [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LgB03Lc3T-w

- UNESCO. (2023, 20 de abril). *UNESCO celebrated Recycling Week in Bañados del Este Biosphere Reserve*. https://www.unesco.org/en/articles/unesco-celebrated-recycling-week-banados-del-este-biosphere-reserve. *Unesco.*

- Universidad Nacional de Chimborazo. (2023). *Diseño lúdico en la educación ambiental comunitaria*. http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/15037

- Vera, F., Doherty-Bigara, J., Patiño, S., & Sordi, J. (2022). *Diseño ecológico: estrategias para la ciudad vulnerable. Infraestructuras verdes urbanas y espacio público en América Latina y Caribe*. Banco Interamericano de Desarrollo. https://doi.org/10.18235/0004388

- Vilalta, D. (2021). *El diseño lúdico como estrategia de transformación social*. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7756868

- Villarroel, R., Santa María, H., Quispe, V., & Ventosilla, D. (2021). *La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en educación secundaria en el contexto de COVID-19*. https://www.researchgate.net/publication/348189426_La_gamificacion_como_r

espuesta_desafiante_para_motivar_las_clases_en_educacion_secundaria_en_el_contexto_de_COVID-19