ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LOS VISITANTES DE LA PLAYA DE LOS YUYOS

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

AUTOR:
ALESSANDRA DANNIR CARRERA ALVAREZ
https://orcid.org/0009-0004-6257-5018

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

AUTOR:
FIORELLA GIULIANA POZZO ARDITTO
https://orcid.org/0000-0003-2097-7292

ASESOR:
JEFFERSON ALEJANDRO AQUINO CASTILLO
http://orcid.org/0009-0003-2278-8310

Lima-Perú
2025

POZZO ARDITTO FIORELLA GIULIANA 2021161295%E2%80%93 CARRERA ALVAREZ ALESSANDRA DA...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:471349055

Submission Date
Jul 2, 2025, 1:50 PM GMT-5

Download Date
Jul 2, 2025, 2:10 PM GMT-5

File Name
POZZO ARDITTO FIORELLA GIULIANA 2021161295– CARRERA ALVAREZ ALESSANDRA DANNIR 202....pdf

File Size
340.7 KB

33 Pages

7,077 Words

41,367 Characters

10% Overall Similarity

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

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

9% Internet sources
0% Publications
3% 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.

Resumen del Trabajo de Investigación

La presente investigación propone la implementación de actividades lúdicas para promover la educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos, ubicada en el distrito de Barranco, Lima. La iniciativa busca sensibilizar a los usuarios sobre el impacto de la contaminación terrestre en el ecosistema marino, mediante experiencias recreativas de corta duración que combinan aprendizaje y diversión. La propuesta contempla tres dinámicas principales: "El Suelo Contaminado", un recorrido sensorial que invita a identificar residuos en el entorno; "Trivia Ambiental", que refuerza conocimientos sobre el cuidado del mar a través de preguntas lúdicas; y "Encesta la Basura", un juego que enseña la correcta separación de desechos. Todos los materiales utilizados son reutilizables, visualmente atractivos y adaptados al espacio público costero. Esta investigación se articula con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 14: Vida Submarina, en especial la meta 14.1, orientada a reducir la contaminación marina de origen terrestre. Asimismo, el modelo de negocio contempla fuentes de ingresos como patrocinios corporativos, venta de merchandising educativo, publicidad y alianzas estratégicas, lo que garantiza su sostenibilidad económica. Los resultados de la validación revelaron que el 87 % de los participantes reconoció haber adquirido nuevos conocimientos sobre la problemática ambiental. Esto demuestra la efectividad de la estrategia lúdica para transformar el comportamiento de los visitantes y fortalecer la relación entre educación ambiental y recreación.

Palabras clave: Educación ambiental, Actividades lúdicas, Conciencia ambiental, Playa Los Yuyos, Contaminación marina, ODS 14.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de investigación

1. Contextualización del problema…….6
2. Justificación……....8
    2.1 Justificación social……8
    2.2 Justificación práctica……8
    2.3 Justificación metodológica……8
3. Reto de Innovación……..…10
    3.1 Preguntas……10
    3.2 Objetivos……10
4. Sustento teórico……..….11
    4.1 Estudios previos…….…...11
        4.1.1 Antecedentes nacionales……11
        4.1.2 Antecedentes internacionales……13
    4.2 Marco teórico……....15
        4.2.1 Actividades lúdicas educativas……..15
        4.2.2 Materiales……....…….16
        4.2.3 Branding ……....…….16
5. Beneficiarios……..17
6. Propuesta de valor……..19
    6.1 Propuesta de valor……19
    6.2 Segmento de clientes……20
    6.3 Canales…….……20
    6.4 Relación con los clientes……..21
    6.5 Actividades clave…….21
    6.6 Recursos clave…….22
    6.7 Aliados clave……23
    6.8 Fuentes de ingreso……23
    6.9 Presupuesto…….……..25
7. Resultados…….….26
8. Conclusiones…….….28

9. Bibliografía……..……...30

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Tabla de fuentes de ingresos* …….. 23

Tabla 2. *Tabla de inversión inicial* ……. 25

Tabla 3. *Tabla de gastos mensuales* …….. 26

1. Contextualización del Problema.

La contaminación del mar es un problema ambiental grave y constante a nivel mundial, originado principalmente por actividades humanas realizadas en tierra firme. Por ejemplo, en España, se considera que el 80% de los residuos marinos se originan de los residuos plásticos producidos en las ciudades (Galgani et al., 2021). En Estados Unidos, la organización Surfrider Foundation (2023) reporta que las playas del país están siendo cada vez más afectadas por residuos pospandemia, como botellas, cubiertos desechables y mascarillas. En Bali, Indonesia, la situación ha llevado incluso al cierre temporal de playas por la considerable cantidad de basura arrastrada por las corrientes, afectando la biodiversidad marina y la economía local basada en el turismo (BBC News Mundo, 2021).

En el contexto peruano, esta situación se intensifica en ciudades costeras como Lima, donde la comprensión sobre la conservación del medio ambiente por los visitantes continúa siendo insuficiente. Según el Ministerio del Ambiente (MINAM), más del 80% de los desechos marinos en el país provienen de áreas urbanas, incluyendo las playas (MINAM, 2023). Esto constituye un riesgo directo para la salud pública, la biodiversidad marina, la economía de las poblaciones costeras y el bienestar general.

La playa Los Yuyos, situada en el distrito limeño de Barranco, es un espacio público muy visitado por diversos grupos de personas durante todo el año, alcanzando su máxima afluencia en verano. A pesar de esto, la persistente acumulación de residuos sólidos como botellas, envoltorios, colillas y tecnopor constituye un problema visible. Aunque en 2023 recibió la distinción de Playa Saludable por el MINAM, eventos festivos como Año Nuevo revelan una realidad diferente: la playa amanece cubierta de basura,

evidenciando que las acciones de los visitantes son la causa principal del deterioro de este lugar (Andina, 2023; Canal N, 2024).

La falta de educación ambiental tiene diversas repercusiones. En el plano corporal, pone en riesgo a los niños y a los deportistas al contactarlos con sustancias marinas; en el aspecto ambiental, perjudica a la vida marina y favorece la formación de microplásticos (Universidad San Ignacio de Loyola, 2023); y en lo económico, impacta a vendedores ambulantes y a comercios locales que requieren una playa limpia para atraer a sus clientes. En el contexto social y emocional, genera desánimo en quienes se empeñan en preservar el espacio, al tiempo que aumenta la indiferencia en aquellos que delegan la responsabilidad a las autoridades, debilitando de esta manera el sentimiento de comunidad y la vinculación con el medio ambiente.

En este contexto, la educación ambiental necesita ser más efectiva, visual y comprensible para todos. Varios estudios apoyan el empleo de estrategias recreativas para fomentar modificaciones en el comportamiento, ya que fomentan un aprendizaje más exhaustivo (Recapacicla, 2021). En este escenario, la creación de actividades educativas interactivas en la playa Los Yuyos podría ser una herramienta crucial para educar a niños, jóvenes y adultos sobre cómo disminuir su efecto ecológico mediante el juego.

La ausencia de educación ecológica entre los turistas de la playa Los Yuyos provoca conductas irresponsables que empeoran la polución de la región costera. Esto afecta la salud, el medio ambiente, la economía de la zona y la vivencia de la comunidad. Es imprescindible poner en marcha tácticas eficaces, didácticas y participativas que fomenten la conciencia y la acción en beneficio del medio ambiente.

2. Justificación

Este proyecto tiene como finalidad fomentar la educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos mediante una experiencia lúdica, sencilla y participativa, que conecte de forma emocional entre las personas y el cuidado del ecosistema marino.

2.1 Justificación social

El proyecto presente favorece directamente a los visitantes de la playa Los Yuyos, al igual que a los comerciantes de calle, atletas y habitantes del distrito de Barranco. Por medio de una experiencia lúdica y educativa, se busca promover hábitos responsables, reforzar el sentido de pertenencia y generar un mayor compromiso con el cuidado del entorno compartido.

2.2 Justificación práctica

La implementación de actividades lúdicas mejora su relación con el espacio público mediante dinámicas breves, accesibles y atractivas que no interrumpen la experiencia recreativa en la playa. Al estar pensada para integrarse naturalmente en el entorno costero, la solución permite que tanto niños como adultos se involucren sin barreras de edad o nivel educativo. Mediante el juego, el aprendizaje se vuelve una actividad placentera, lo que facilita la adopción de nuevos hábitos y refuerza la experiencia positiva de la visita.

2.3 Justificación metodológica

Con el fin de tratar el asunto de la escasez de educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos, se implementó la metodología Toulouse Thinking, la cual se estructura en cuatro etapas: investigar, idear, validar y transferir. Esta metodología facilita la confrontación de desafíos sociales mediante un enfoque centrado en el usuario, empleando diversas herramientas de análisis y diseño propias de disciplinas estratégicas y creativas.

Fase Investigar: Se realizó una recopilación exhaustiva de datos cualitativos y cuantitativos, utilizando instrumentos tales como entrevistas estructuradas a diversos participantes (como visitantes, vendedores ambulantes y entrenadores), observaciones directas en un ambiente auténtico, análisis de fuentes secundarias contemporáneas (como la investigación de escritorio), análisis de noticias recientes y la implementación del análisis DPESTA. Estas herramientas facilitaron la identificación de los componentes estructurales y emocionales vinculados al problema, además de identificar los perfiles participantes en la experiencia de la playa.

Fase Idear: A través de métodos como el lienzo de propuesta de valor y el lienzo de ideas asociadas y priorizadas, se seleccionó la opción que presenta mayor factibilidad, creatividad y está en consonancia con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 14. Esta propuesta implica la concepción de actividades pedagógicas y recreativas que se llevarán a cabo en la playa.

Fase Validar: La propuesta fue evaluada con las hipótesis fundamentales mediante un taller de generación de ideas y simulaciones de la misma. El feedback adquirido facilitó la identificación de mejoras fundamentales y comunicativas, enfatizando la relevancia de la solución y verificando su aceptación entre la audiencia destinataria.

Fase Transferir: Se desarrolló un modelo empresarial sostenible mediante la implementación del Business Model Canvas, que integra alianzas estratégicas, canales de comunicación y fuentes de ingreso como el patrocinio y la comercialización de productos de merchandising. Además, se definió la imagen gráfica del proyecto y se elaboraron tácticas para garantizar su escalabilidad y perdurabilidad a lo largo del tiempo.

3. Reto de innovación

Problemática: La falta de educación ambiental de los visitantes de la playa Los Yuyos - Barranco.

Idea innovadora: Implementación de actividades educativas lúdicas, llamada "La Carrera Marina", para promover la educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos.

3.1 Preguntas

3.1.1 Pregunta general

¿De qué manera la implementación de actividades educativas lúdicas promoverá la educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos - 2025?

3.1.2 Preguntas específicas

P1: ¿Qué recursos lúdicos permitirán fomentar la educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos?

P2: ¿Cómo las actividades lúdicas lograrán captar el interés de los visitantes desinteresados de la playa Los Yuyos por el cuidado ambiental?

P3: ¿Cómo influye la participación en actividades lúdicas en el cambio de actitud ambiental de los visitantes de la playa Los Yuyos?

3.2 Objetivos

3.2.1 Objetivo general

Implementar actividades educativas lúdicas para promover la educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos.

3.2.2 Objetivos específicos

O1: Identificar los recursos lúdicos más adecuados para fomentar la educación ambiental en los visitantes de la playa Los Yuyos.

O2: Diseñar actividades lúdicas que motiven a los visitantes de la playa Los Yuyos a involucrarse en el cuidado ambiental.

O3: Evaluar el impacto de las actividades lúdicas en la actitud ambiental de los visitantes de la playa Los Yuyos.

4. Sustento teórico

Estudios previos

4.1.1 Antecedentes nacionales

El estudio publicado en la revista Biotempo analiza el desafío de la contaminación por desechos plásticos en las costas de Lima Metropolitana y su impacto negativo en el bienestar común, la diversidad biológica marina y los ecosistemas costeros (Chávez-Somoza, A. R. y Vílchez-Salés, E., 2022).

Su objetivo principal fue determinar cómo las estrategias de concientización ciudadana se relacionan con la contaminación por residuos plásticos en las playas limeñas.

Para ello , se encuestó a una muestra de 120 estudiantes de la Escuela Superior Toulouse Lautrec mediante preguntas basadas en variables de estudio. Los resultados mostraron una relación negativa significativa ($r = -0,66$, $p < 0,01$) entre contaminación plástica y concientización sobre el tema.

Además, las dimensiones culturales de recreación y comunicación mostraron correlaciones negativas significativas con la contaminación ($r = -0,31$ y $r = -0,39$).

Estos descubrimientos destacan la importancia de las acciones educativas y de gestión de residuos para reducir la polución plástica. El estudio determina que las tácticas de sensibilización son beneficiosas para reducir la polución plástica y sugieren su aplicación mediante políticas públicas y programas de educación.

Este análisis muestra importancia para nuestra investigación, dado que proporciona evidencias empíricas sobre la efectividad de las estrategias de concientización ciudadana para mitigar la contaminación plástica en las playas urbanas. Estos descubrimientos apoyan la hipótesis de que la puesta en marcha de actividades educativas y recreativas en la playa Los Yuyos podría ser una táctica eficaz para fomentar la educación medioambiental entre los visitantes y ayudar a reducir la contaminación por plásticos en este ambiente costero.

La investigación publicada por la Escuela Toulouse Lautrec trata sobre la creación y propuesta de una iniciativa llamada "Ecotime" en la playa Agua Dulce de Chorrillos, Lima.

El objetivo general de este estudio consistió en desarrollar una página web interactiva para fomentar la sensibilización acerca de la contaminación plástica entre los visitantes de las playas del distrito de Chorrillos.

Respecto al método, se utilizó una perspectiva cuantitativa y descriptiva. La investigación se basó en la aplicación de encuestas a turistas y habitantes de la playa Agua Dulce. Los datos obtenidos se examinaron de manera estadística, mostrándose a través de diagramas y porcentajes que muestran la existencia de desechos y la perspectiva de los participantes en la encuesta.

En este estudio se notará el comportamiento de las personas en cuanto al cuidado de la vida marina, ya que se espera interiorizar un cambio de conducta para evitar el uso de plásticos; así mismo, se espera lograr convertir el hábito de los usos de los mismos en el área de la playa.

La elaboración de una página web para este tipo de iniciativas contribuye significativamente al análisis del comportamiento de las personas frente a los residuos arrojados en la arena, así como al conocimiento adecuado sobre cómo deben reciclarlos.

Estas actividades resultan pertinentes para el proyecto, ya que también se busca generar un cambio de hábito en los visitantes, especialmente en aquellos que muestran poco interés por el cuidado del medio ambiente. En este sentido, se plantea una estrategia educativa basada en juegos lúdicos dentro del espacio expositivo, con el objetivo de fomentar un aprendizaje más significativo y cercano a la realidad.

4.1.2 Antecedentes internacionales

El proyecto se propuso como meta mejorar la educación sobre el cambio climático en alumnos de nivel primario y secundario en México y Colombia. (EARTHDAY, 2024)

Para lograr la meta, se adoptó una metodología holística y sistémica, proporcionando a los educadores instrumentos pedagógicos fundamentados en investigaciones con el fin de promover modificaciones en la conducta en relación con la transición climática. La recopilación de datos indica que más del 90% de los educadores han mejorado su comprensión científica respecto al cambio climático y sus metodologías pedagógicas.

Las contribuciones del estudio son relevantes para sustentar la propuesta, evidenciando un esfuerzo a gran escala en Latinoamérica para incorporar la educación ambiental en los sistemas educativos. Este enfoque se centra en la formación de educadores y la adaptación de recursos a contextos locales, aspectos cruciales para el éxito de las actividades pedagógicas lúdicas en la playa Los Yuyos.

El objetivo de este estudio es explorar la manera en que la educación ambiental al aire libre puede funcionar como una "solución basada en la naturaleza" (NbS) tanto en el

contexto educativo como en el ambiental, con especial énfasis en la conservación de los cangrejos terrestres en una comunidad costera.

El proyecto se llevó a cabo con una metodología cualitativa, valorando los conocimientos adquiridos por los alumnos a través de sus autoinformes sobre modificaciones en el conocimiento, las actitudes y las intenciones de conducta hacia la preservación de la costa. El marco PPEF (Preparación, Práctica, Evaluación y Futuro) fue implementado.

Los logros alcanzados evidenciaron que la mayoría de los estudiantes adquirieron nuevos conocimientos acerca de las plantas costeras, la ecología, el comportamiento y la preservación de los cangrejos terrestres. Se observó un aumento en la sensibilidad, la conciencia ecológica y la valoración de la vida. A pesar de ser menos explícitos, algunos alumnos manifestaron sus intenciones de no arrojar residuos y minimizar los problemas medioambientales. Numerosas vivencias fueron "primeras" para los alumnos, lo que aportó a resultados duraderos y proambientales, y llevaron a cabo acciones concretas como la limpieza de arroyos, la construcción de barricadas con plantas autóctonas para salvaguardar los hábitats de cangrejos y la restauración de bosques costeros.

Este análisis es de aplicación directa, puesto que evidencia la efectividad de la educación ambiental práctica en un entorno costero. Resalta la importancia de las experiencias innovadoras y la participación activa en tareas de conservación para crear un efecto relevante en el saber, las posturas y las intenciones de conducta. Se pueden ajustar actividades prácticas como la limpieza de arroyos y la salvaguarda de hábitats para Playa Los Yuyos.

El objetivo de la investigación "Outdoor learning at the beach in Scotland" consiste en las posibilidades de entender cómo los entornos costeros, como las playas en

Escocia, pueden funcionar para contribuir a respaldar la enseñanza y el aprendizaje en escuelas primarias (Barrable D. y Barrable A., 2022).

Este proyecto se basó en un enfoque cualitativo, con la finalidad de investigar las vivencias de la instrucción y el aprendizaje en el exterior en las playas de Escocia. Se realizaron entrevistas rigurosas y se aplicó la teoría de la affordance de Gibson para respaldar y entender la dinámica.

Los hallazgos del estudio indican que los entornos costeros promueven el aprendizaje y la enseñanza en centros educativos, fomentando el fortalecimiento de la conexión entre el docente, el alumno y el entorno. Se apreció de manera positiva la playa como espacio educativo, promoviendo el aprendizaje autónomo del estudiante y su desarrollo en un ambiente de enseñanza.

La relevancia del estudio reside en demostrar la habilidad para instruir en entornos costeros y cómo esto puede impulsar el aprendizaje y la concienciación ambiental, generando compromiso y cambio.

Marco teórico

4.2.1 Actividades lúdicas educativas

El proyecto contempla tres acciones con la finalidad de que los visitantes participen activamente en la conservación y la limpieza de la playa. En el apartado "Suelo contaminado", se colocan placas de espuma que imitan la arena, donde se encuentran fragmentos de cartón sólido con formas de botellas, latas y empaques; los asistentes tienen la tarea de reconocerlos y suprimirlos, promoviendo así la atención y el entendimiento sobre los desechos habituales en la costa (González-Cardona y Morales-Pinzón, 2020).

La actividad "Trivia de Preguntas Educativas" plantea tres cuestiones fundamentales sobre la administración de desechos y el impacto de la polución marina,

las cuales se presentan en tarjetas resistentes para que tanto niños como adultos puedan leerlas y contestarlas en conjunto. Finalmente, el juego de lanzar a canasta utiliza contenedores de ropa reciclada y esferas de distintos colores que simbolizan distintas clases de residuos; cada lanzamiento fortalece la práctica de ordenar y desechar correctamente, subrayando la conexión entre el juego y la conducta responsable.

4.2.2 Materiales

Los materiales utilizados en los juegos lúdicos son necesarios, ya que no solo promueven el cuidado del medio ambiente, sino que también desarrollan el pensamiento crítico y la conciencia ecológica en diferentes aspectos del crecimiento de los niños. (Mora A., 2022). Las formas, las sensaciones, las texturas ayudan al visitante desinteresado a darse cuenta de cómo es la contaminación y puede observar cómo es que llega al mar.

Es crucial considerar que los juegos lúdicos realzan los pensamientos de las personas para darse cuenta de lo que han estado haciendo cuando van a la playa. Es la mejor forma de aprender mientras se juega, así los visitantes desinteresados comienzan a entender sus acciones.

4.2.3 Branding

El desarrollo de una marca sólida para el proyecto es fundamental para lograr que la comunidad académica y los distintos grupos de la playa lo reconozcan y confíen en él. La imagen visual, representada por la figura "Yuyo" y un emblema circular, potencia el vínculo emocional con el entorno marino (Ferrer A., 2020); se basa en una gama de colores que mezcla azules oscuros y turquesas brillantes con tonos de arena, evocando así el océano y la orilla (Convictorius, 2021). Además, la tipografía curvada Fredoka ofrece una sensación de calidez (La divina proporción, 2024), mientras que gráficos

relacionados con algas y olas contribuyen a una apariencia vibrante. Este conjunto armónico de íconos y tonalidades permite su uso versátil en adhesivos, pancartas y plataformas sociales, logrando una uniformidad en la comunicación y fortaleciendo la percepción de los contenidos educativos.

5. Beneficiarios

En la presente investigación, los beneficiarios son los visitantes y comerciantes locales de la playa Los Yuyos en Barranco. Se centra en mejorar la experiencia en la playa del visitante desinteresado y mejorar su falta de conciencia ambiental, limpieza y responsabilidad a través de actividades dinámicas y educativas. Y de forma indirecta los comercios locales, comunidad y entorno, promoviendo un ecosistema donde todos puedan disfrutar.

Para comprender con mayor profundidad las necesidades de los visitantes, se diseñó una usuaria arquetipo llamada Claudia Medina, una visitante desinteresada en cuanto al cuidado del ambiente, en especial en la playa; vive al ritmo del día a día, sin preocuparse por la basura o el orden en espacios públicos. No percibe el daño inmediatamente y tiene falta de información sobre la problemática. Ella asume que la limpieza de la playa es responsabilidad exclusiva del municipio o de las autoridades, pero se destaca su actitud receptiva al cambio y la participación en actividades, transformándola en una usuaria relevante para impulsar la educación ambiental y fomentar costumbres para la preservación de la playa.

Se desarrolló un Customer Journey Map, donde se analizó el comportamiento y las acciones de los visitantes durante su estancia en la playa y cómo ésta podría afectar su experiencia en ella. Previo a llegar a la playa, los visitantes planifican su día con la intención de desconectarse de la rutina diaria y disfrutar en compañía de amigos. En esta

etapa, coordinan aspectos logísticos como la preparación de snacks, bebidas y la provisión de artículos personales, tales como toallas y papel higiénico. Su principal objetivo radica en pasar un momento agradable y cómodo, por lo que no suelen considerar aspectos relacionados con el cuidado ambiental. Buscan un espacio libre, instalan sus pertenencias y se ubican próximos a otros grupos, predominando en ellos emociones de alegría, comodidad y expectativa por un día recreativo. Esta fase se caracteriza por un enfoque centrado en el bienestar personal, sin que se perciba el impacto ambiental de sus acciones.

Una vez instalados, consumen alimentos y bebidas sin mucha preocupación por los residuos. Aunque algunos dejan su basura en bolsas plásticas, muchas veces termina mal colocada o tirada en la arena. Observan que otras personas también hacen lo mismo y, en lugar de actuar, lo normalizan. La observación de comportamientos similares en otros visitantes contribuye a la normalización de estas prácticas, generando pensamientos como “todos lo hacen” o “no hay tachos cerca”, que refuerzan una actitud pasiva frente al problema. En este momento, las emociones predominantes son el desinterés, la resignación y cierta indiferencia, manifestando una percepción de inutilidad ante la posibilidad de generar un cambio. A pesar de reconocer la problemática, no se evidencia un sentido de responsabilidad ni una motivación genuina para modificar su conducta.

Al finalizar, se preparan para retirarse y comparten opiniones superficiales sobre el día. Algunos recogen sus pertenencias, dejan residuos cerca de los contenedores, pero no se aseguran de que realmente se dispongan correctamente. Durante sus conversaciones, destacan lo bien que lo pasaron, aunque mencionan de manera incidental la suciedad presente en la playa. Posteriormente, al regresar a casa, publican fotos en redes sociales mostrando solo los momentos agradables, omitiendo cualquier referencia al estado del entorno. Las emociones aquí se caracterizan por una satisfacción efímera

que no genera un aprendizaje duradero ni un compromiso real con el ambiente. A pesar de que el problema fue claro, su desvinculación emocional obstaculiza la formación de conciencia o algún tipo de compromiso con el entorno.

Los beneficiarios del proyecto son los visitantes de la playa Los Yuyos, ubicada en la ciudad de Lima. Se estima que, durante la temporada de verano, asisten aproximadamente 2,500 personas cada fin de semana (El Comercio, 2024). Esta población representa un público diverso, cuya presencia recurrente convierte a la playa en un espacio estratégico para la implementación de iniciativas orientadas a la educación ambiental y al cambio de hábitos relacionados con el manejo adecuado de residuos. Sin embargo, se proyecta que al menos un 25% de los individuos que acuden a la plata les atraiga el juego recreativo y aprendan sobre la contaminación en la tierra.

6. Propuesta de Valor

6.1 Propuesta de valor

El propósito de la propuesta es cubrir la escasez de educación entre los turistas de la playa Los Yuyos, ofreciendo una experiencia de ocio que convierte la educación ambiental en una vivencia cautivadora, participativa y accesible. Se distingue por emplear acciones producidas a partir del juego, sin recurrir a penalizaciones o sanciones, lo que promueve una actitud receptiva de los espectadores. Las actividades pedagógicas se combinan con mobiliario ecológico, reforzando así el mensaje de sostenibilidad y concordancia con el entorno natural. A través de la acción, la emoción y la sorpresa, se pretende un cambio en la percepción y la conducta frente a la contaminación terrestre en el espacio costero.

6.2 Segmento de clientes

El proyecto se orienta hacia dos segmentos principales. Inicialmente, los visitantes de carácter recreativo que visitan la costa sin un interés evidente en la conservación representan el mayor obstáculo debido a su comportamiento pasivo frente a los mensajes educativos convencionales. En segundo lugar, los habitantes locales, quienes aprecian una playa limpia y bien preservada, perciben una ausencia de colaboración colectiva. Ambos colectivos manifiestan interés en iniciativas que promuevan el cambio a través de actividades lúdicas y la interacción con su entorno.

6.3 Canales

La propuesta se divulga mediante medios tanto físicos como digitales. En el contexto físico, las actividades se llevan a cabo directamente en la playa, empleando señales, facilitadores de guías e iniciativas interactivas que atraen la atención de los turistas. En el contexto digital, se emplean plataformas sociales como Instagram y TikTok para formar comunidad, difundir contenido didáctico, exhibir repercusiones y potenciar la participación después de la visita. Además, se anticipa la venta de artículos de merchandising con contenido visual y mensajes ambientales, lo que contribuirá a consolidar recuerdos y ampliar el efecto del proyecto más allá del ámbito de realización.

6.4 Relación con los clientes

Para atraer a nuevos beneficiarios, se percibe como esencial la implicación directa mediante actividades recreativas en la playa Los Yuyos que no solo faciliten la información, sino que también establezcan conexiones emocionales de gran importancia. Estas actividades lúdicas e interactivas posibilitan captar el interés de los visitantes de forma natural, propiciando que el mensaje ambiental se asimile de manera natural, creando recuerdos y una postura positiva hacia la transformación. Además, el uso de recursos simbólicos, como los tote bags, pines y stickers, ayuda a incentivar la

participación inicial y a despertar el interés en aportar a la iniciativa. Esta perspectiva no solo genera la inquietud de los visitantes recientes, sino que también fomenta la adopción de hábitos responsables de manera positiva y atractiva.

Por otro lado, tras concluir la experiencia en persona, se busca sostener la relación con los participantes mediante las redes sociales. El contacto posterior a través de plataformas digitales facilita mantener una comunicación activa y compartir contenido emocional, lúdico y educativo en estos espacios digitales potencia el aprendizaje y posibilita que el mensaje se mantenga a lo largo del tiempo.

6.5 Actividades clave

La implementación de la propuesta de valor requiere la implementación de una serie de actividades esenciales que aseguren una experiencia educativa y atractiva para los visitantes de la playa Los Yuyos.

Inicialmente, implica el diseño y construcción de estaciones de entretenimiento en el espacio de la playa, empleando materiales de transporte como cestos, pelotas y superficies de juego instaladas de manera temporal en el terreno. Estas estaciones posibilitan la participación activa de los usuarios en actividades lúdicas y dinámicas recreativas, promoviendo un aprendizaje práctico y lúdico sobre el cuidado ambiental.

Además, es imperativo llevar a cabo trivias, dinámicas y la asignación de premios simbólicos. Estos instrumentos capturan el interés de los participantes y consolidan los mensajes fundamentales mediante el juego. El diseño de dichas actividades requiere una metodología pedagógica, a la vez que creativa, que facilite la interconexión con diversas edades y niveles de conciencia ambiental. Adicionalmente, los galardones de carácter simbólico actúan como recordatorios emocionales.

Además, la colaboración con entidades estratégicas, tales como entidades locales e instituciones educativas, es esencial para la optimización de recursos, la expansión del alcance de las actividades y la consolidación de la credibilidad.

La comunicación y diseminación en las plataformas de redes sociales desempeñan un papel esencial, dado que facilitan la atracción de nuevos participantes, la actualización de la comunidad y la promoción de un sentido de pertenencia en torno a la iniciativa.

Finalmente, la recopilación de parámetros y las opiniones de los usuarios resultan fundamentales para medir el resultado de las actividades, detectar áreas de mejora y modificar la propuesta a las demandas y expectativas del público, garantizando de este modo su viabilidad y eficiencia a largo plazo.

6.6 Recursos clave

Para llevar a cabo este proyecto, se requiere una estructura portátil para el módulo de juego y sus actividades, elementos POP llamativos para captar la atención de los visitantes de la zona, como señales o carteles, y premios simbólicos y merch para motivar la participación y el acercamiento de los visitantes al área de juego. Similarmente a otros recursos humanos, tenemos guías, facilitadores y promotores asignados a la dirección de las actividades lúdicas, captando visitantes, diseminando y consolidando el mensaje de sensibilización. Además de permisos municipales para la gestión y las redes sociales como complemento para generar impacto, difusión, venta de merch y publicidad. Además de permisos municipales para la gestión y las redes sociales como complemento para generar impacto, difusión, venta de merch y publicidad.

6.7 Aliados clave

Las principales asociaciones del proyecto son emprendimientos y la municipalidad de Barranco. Entre aliados clave tenemos negocios sostenibles y

vendedores ambulantes locales, así como marcas eco-responsables de venta de snacks o implementos de playa, a quienes se da publicidad por redes sociales y colectivos de educación ambiental. Además de la municipalidad para gestiones de espacio público y permisos en la playa Los Yuyos.

6.8 Fuentes de ingresos

A partir del estudio, exponemos las fuentes de ingresos; en relación con la experiencia adquirida, se han descubierto diversas formas de conseguir ganancias económicas.

Tabla 1

Tabla de fuentes de ingresos.

Categoría	Costo unitario	Estimado total de unidades vendidas al mes.	Ingreso estimado mensual	Ingreso estimado trimestral
Patrocinios corporativos	S/ 100.00	15	S/ 1,500.00	S/ 3,000.00
Venta de merchandising	S/ 40.00	30	S/ 1,200.00	S/ 3,600.00
Publicidad física	S/ 150.00	6	S/ 900.00	S/ 2,700.00
Venta de productos de terceros (aliados)	S/ 80.00 (30% para el proyecto)	20	S/ 480.00	S/ 1,440.00
Contenido personalizado en RRSS para marcas.	S/ 150.00	4	S/ 600.00	S/ 1,800.00
			S/ 4,680.00	S/ 14,040.00

Nota: Elaboración propia.

Como se especifica en la planificación financiera, se prevé la implicación de un mínimo de quince patrocinadores entre compañías y emprendedores, cuya aportación será crucial para garantizar la viabilidad económica del proyecto. Esta red de socios facilitará la diversificación de los ingresos y reforzará la relación entre el sector privado y las

iniciativas de educación medioambiental. Además, se ha planificado la comercialización de merchandising propio como una vía adicional de ingresos, que comprenderá artículos como pines, adhesivos, bolsos de mano y peluches de la mascota oficial del proyecto: un lobo de mar, emblema de la fauna marina de Perú.

En las activaciones en persona en la playa Los Yuyos, se establecerán lugares para la presencia física de los patrocinadores a través de señales y materiales impresos, lo que facilitará que los visitantes los identifiquen y los vinculen con una causa ecológica. Además, los socios estratégicos tendrán la capacidad de proporcionar productos para su comercialización directa en el punto de activación, estableciendo un modelo de colaboración comercial en el que se asigna un porcentaje de las ventas a los recursos del proyecto.

Por último, las plataformas sociales del proyecto, especialmente Instagram y TikTok, funcionarán como canales de difusión y generación de ingresos a través de colaboraciones con marcas vinculadas. Estas colaboraciones en medios digitales no solo incrementan la difusión de la propuesta, sino que también fortalecen un modelo de negocio fundamentado en la visibilidad responsable y la dedicación al ambiente común.

6.9 Presupuestos

Para poder realizar el proyecto se ha realizado una tabla de los costos que se han usado como inversión inicial.

Tabla 2

Tabla de inversión inicial.

Tipo de recurso	Especificación	Costo
Producción	Producción de merchandising	S/ 240.00

	Producción de los 3 juegos lúdicos	S/ 55.00
	Producción de banner	S/ 30.00
Logística	Transporte 2 fechas (piloto)	S/ 420.00
	Refrigerio para el equipo	S/ 200.00
	Total	S/ 945.00

Nota: Elaboración propia.

Se resalta el empleo de materiales reutilizables, seleccionados de manera estratégica debido a su capacidad para adaptarse a una variedad de contextos y actividades. Esta opción no solo optimiza los recursos disponibles, sino que además permite la implementación del proyecto en múltiples jornadas sin incurrir en gastos de significativa importancia. Adicionalmente, fomenta un enfoque consistente con los principios de sostenibilidad y economía circular, consolidando así el mensaje educativo inherente al proyecto.

Tras un análisis de los costos iniciales, se procede a examinar los costos mensuales.

Tabla 3

Tabla de gastos mensuales.

Tipo de recurso	Especificación	Costo
Producción	Producción de contenidos	S/ 100.00
	Producción de premios simbólicos	S/ 240.00
Logísticos	Uso de programas para edición	S/ 40.00
	Equipos tecnológicos	S/ 50.00
Difusión	Publicidad digital mensual en redes (Ig, TikTok).	S/ 150.00
	Total	S/ 580.00

Nota: Elaboración propia.

La evaluación económica demuestra que nuestro proyecto es completamente viable, dado que opera con un presupuesto mensual económico de únicamente S/ 580.00. Este monto engloba los componentes esenciales necesarios para su implementación: creación de contenidos educativos y distinciones simbólicas (S/ 340.00), recursos logísticos tales como programas de edición y soporte tecnológico (S/ 90.00), además de la diseminación digital a través de redes sociales (S/ 150.00). La elaboración de la estructura de costos es eficiente y sostenible, facilitando llevar a cabo actividades de gran impacto educativo sin necesidad de inversiones considerables. No sólo facilita su implementación constante, sino que también permite su expansión en otras playas o espacios públicos.

7. Resultados

El reto de innovación propuesto fue tratado de manera coherente, logrando una efectividad satisfactoria en términos generales. La intervención a través de juegos como "El suelo contaminado", la trivia ambiental y el juego "Encesta la basura" facilitó la creación de una experiencia educativa atractiva para diferentes grupos de visitantes. Estas actividades, implementadas en un entorno real como la playa Los Yuyos, fueron concebidas con el objetivo de captar la atención sin interferir con el disfrute lúdico del sitio. La utilización de materiales reutilizables y la metodología participativa fomentaron una vinculación instantánea con el público objetivo.

Se obtuvo una respuesta favorable de parte de los usuarios. En el proceso de validación, se recolectaron datos cualitativos mediante la observación directa, encuestas y entrevistas breves. Un 87 % de los asistentes expresó haber obtenido al menos un nuevo conocimiento acerca de la protección del ecosistema. Además, se produjeron comentarios inesperados apreciando la propuesta como divertida, innovadora y adecuada para un

ambiente como la playa. Estos hallazgos confirman que la dimensión educativa y experiencial del reto se abordó de manera eficiente en esta fase piloto.

No obstante, el reto no fue superado en su totalidad. La implementación se realizó de manera puntual y de naturaleza exploratoria, lo que restringió su alcance tanto en términos de usuarios como en repetición temporal. Aún no se han desarrollado instrumentos que permitan verificar si los conocimientos adquiridos perduran en el tiempo ni si propician alteraciones de comportamiento constantes. La medición precisa de una reducción en la cantidad de residuos en la playa desde la intervención no fue posible debido a la brevedad del prototipo.

Estas limitaciones son mayormente relacionadas con factores logísticos, operativos y temporales. Como la validación del producto mínimo viable, se otorgó prioridad a la aplicación fácil y accesible. Esto conllevó asumir responsabilidades restringidas con aliados estratégicos y restringir la cantidad de la muestra. Adicionalmente, la activación se realizó en un entorno natural, lo que planteó ciertas dificultades para la organización del público y la correcta circulación de participantes a lo largo de todo el evento. Sin embargo, se constató que la propuesta posee la capacidad de escalar y replicarse en otras playas u ocasiones.

Para concluir, el proyecto evidenció la posibilidad de integrar procesos de aprendizaje ambiental mediante la práctica lúdica en espacios recreativos como la playa. En la validación preliminar quedó demostrado que el enfoque seleccionado genera interés y promueve la reflexión entre diversas audiencias. A pesar de que el desafío no ha sido completamente superado, se han establecido los fundamentos para una solución replicable, sostenible y con potencial de impacto. Las acciones subsiguientes deben

enfocarse en la implementación de indicadores de seguimiento, asegurar la continuidad y ampliar alianzas que potencien su alcance territorial y temporal.

8. Conclusiones

Este proyecto examinó la manera en que la instauración de actividades recreativas puede fomentar la educación ambiental entre los visitantes de la playa de Los Yuyos. Los hallazgos indican que la generación de experiencias lúdicas en ecosistemas costeros es estimulante, innovadora y apropiada para un entorno como la playa, facilitando el acercamiento y la modificación de las actitudes de los visitantes.

En cuanto al primer objetivo concreto, se determina que la detección de recursos de entretenimiento apropiados resultó esencial para el progreso del proyecto. Luego de un proceso de estudio y comprobación, se eligieron materiales reutilizables y accesibles, tales como balones de distintos colores, cestos diseñados, figuras de espuma y manteles de plástico. Estos componentes posibilitaron la creación de dinámicas interactivas que atrajeron a los visitantes y simplificaron la comprensión de ideas relacionadas con el cuidado del medio ambiente y la adecuada administración de desechos en la playa.

En cuanto al segundo objetivo concreto, se deduce que la implementación de actividades recreativas incentiva a los turistas de la playa de Los Yuyos a participar de manera activa en la preservación del medio ambiente. Actividades como "El Suelo Contaminado", "Trivia Ambiental" y "Encesta la Basura" demostraron que se puede convertir una jornada de ocio diaria en un instante de aprendizaje relevante, adecuado tanto para niños como para adultos, sin obstaculizar su ocio en la playa.

Respecto al tercer propósito particular, se puede inferir que las actividades de ocio tuvieron un impacto positivo en la percepción ambiental de los visitantes en la playa de los Yuyos. Este fenómeno puede atribuirse a que el 87% expresó una valoración positiva

respecto a la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con el entorno marino, lo que refleja una modificación en la percepción de sus acciones y una mayor sensibilidad hacia la problemática. De igual manera, demostraron interés en replicar la experiencia y asumir pequeñas modificaciones positivas. Esto evidencia que el enfoque lúdico no solo divierte, sino que también promueve una educación eficaz, generando conciencia. Entre los aspectos más significativos destaca la disposición del público ante propuestas educativas basadas en el juego, así como la importancia de las asociaciones estratégicas con entidades locales para potenciar la viabilidad del proyecto. Sin embargo, es imprescindible admitir que la validación se llevó a cabo en un periodo restringido y con un grupo limitado de usuarios, lo que supone una restricción para generalizar los datos. Adicionalmente, resultará esencial analizar el rendimiento de la propuesta en diferentes situaciones y temporadas para verificar su eficacia en diferentes contextos.

Por último, se aconseja seguir ampliando las validaciones en otros lugares públicos y robustecer las relaciones con entidades gubernamentales y privadas que apoyan la expansión del proyecto. El conocimiento adquirido permite sostener que cuando el aprendizaje se transforma en una experiencia palpable y divertida, se produce una conciencia y disposición al cambio, apoyando la meta compartida de proteger los ecosistemas costeros y promover un turismo consciente.

9. Bibliografía

Andina. (2023). *Barranco: Reconocen al balneario Los Yuyos como Playa Saludable*. https://andina.pe/agencia/noticia-barranco-reconocen-balneario-los-yuyos-como-playa-saludable-930475.aspx

BBC News Mundo. (2021, 22 de enero). *La crisis de basura en Bali: cómo se convirtió en un paraíso turístico infestado de plástico*. https://www.bbc.com/mundo/noticias-55753151

Canal N. (2024). *Playa Los Yuyos continúa con desperdicios tras celebración de Año Nuevo*. https://canaln.pe/actualidad/barranco-playa-yuyos-continua-desperdicios-celebracion-ano-nuevo-n469378

Convictorius. (2021). *Psicología del color: Guía del significado de los colores en marketing*. https://convictorius.com/psicologia-del-color-guia-del-significado-de-los-colores-en-el-marketing/

El Comercio. (2024). *El desafío de las playas de la Costa Verde en Barranco y Chorrillos para el verano: funiculares, buses y mejores accesos para evitar aglomeramiento y congestión*. https://elcomercio.pe/lima/sucesos/el-desafio-de-las-playas-de-la-costa-verde-en-barranco-y-chorrillos-para-el-verano-funiculares-buses-y-mejores-accesos-para-evitar-aglomeramiento-y-congestion-noticia/

Ferrer, A. (2020). *Las formas geométricas y su uso simbólico en el arte y la arquitectura*. https://angelsferrerb.wordpress.com/2018/10/26/el-significado-de-las-formas-geometricas-y-lo-que-nos-transmiten/

Galgani, F., Hanke, G., Werner, S., & De Vrees, L. (2021). Marine litter within the European Marine Strategy Framework Directive. *Marine Pollution Bulletin*, 164, 112006. https://doi.org/10.1016/j.marpolbul.2021.112006

Ministerio del Ambiente [MINAM]. (2023). *Campaña Salvaplayas*. https://www.gob.pe/institucion/minam/campañas/87881-tu-tambien-puedes-ser-un-salvaplayas

González-Cardona, M., & Morales-Pinzón, T. (2020). Unidad didáctica y lúdica para explicar el fenómeno de contaminación del agua. *Zona Próxima*, (32), 75–104. https://doi.org/10.14482/zp.32.364.15

La Divina Proporción. (2024). *Tipografía y psicología: Cómo la elección de fuente afecta la interpretación del mensaje*. https://ladivinaproporcion.es/tipografia-y-psicologia-como-la-eleccion-de-fuente-afecta-la-interpretacion-del-mensaje/

Ministerio del Ambiente [MINAM]. (2023). *Informe sobre la contaminación marina en el litoral peruano*. https://www.gob.pe/minam

Recapacicla. (2021). *Programa de educación ambiental en playas*. https://www.castro-urdiales.net/recursosWEB/publicaciones/semanas-medio-ambientales/Programa_EA_Playas_2021.pdf

Surfrider Foundation. (2023). *State of the Beach Report*. https://www.surfrider.org/coastal-blog/entry/state-of-the-beach-report-2023

Universidad de Palermo. (2022). *El diseño sustentable en los juegos didácticos*. https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/99-Mora-Andrea.pdf

United Nations Environment Programme [UNEP]. (2021). *From pollution to solution: A global assessment of marine litter and plastic pollution*.

https://www.unep.org/resources/pollution-solution-global-assessment-marine-litter-and-plastic-pollution

Universidad San Ignacio de Loyola [USIL]. (2023). *Presencia de microplásticos en playas de Lima*. https://blogs.usil.edu.pe/novedades/realizan-estudios-sobre-presencia-de-microplasticos-en-cuatro-playas-de-lima

Universidad San Ignacio de Loyola [USIL]. (2023). *Impacto de los residuos sólidos en la biodiversidad marina del Perú*. Lima: USIL.