ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

CREAR UN JUEGO DE MESA PARA ELIMINAR EL MIEDO QUE EXISTE HACIA LAS ABEJAS EN NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS EN EL DISTRITO DE SANTIAGO DE SURCO-URBANIZACIÓN "CHAMA"

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

AUTOR:
ADRIANA GERUZA BRAVO FERNANDEZ
https://orcid.org/0000-0002-1970-605X

Asesor:
LENY AMELIA PERCCA TREJO
https://orcid.org/0000-0002-8363-8354

Lima - Perú
2025

ADRIANA GERUZA BRAVO FERNANDEZ 2021163216.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:488785192

Submission Date
Aug 30, 2025, 1:00 AM GMT-5

Download Date
Aug 30, 2025, 5:30 PM GMT-5

File Name
ADRIANA GERUZA BRAVO FERNANDEZ 2021163216.docx

File Size
9.5 MB

41 Pages

9,127 Words

50,800 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

16% Internet sources
2% Publications
10% 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

El presente trabajo consiste en elaborar un juego de mesa que elimine el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco, dentro de la urbanización “Chama”, con el objetivo de informar sobre la importancia y rol que cumplen estos polinizadores en el medio ambiente, incentivando a los niños a cuidarlas y protegerlas mediante acciones positivas, adoptando hábitos sostenibles y lograr una mejor relación entre los niños y las abejas.

La metodología empleada fue la de Toulouse Thinking, el cual nos permitió desarrollar diferentes herramientas como la recolección de datos, ideas y propuestas para identificar cual cumple con la resolución de nuestro problema, finalmente se realizaron validaciones para comprobar que la propuesta ha logrado su objetivo principal.

Como resultado obtuvimos un juego de mesa competitivo que ayudó a eliminar el miedo a las abejas en los niños, dicho juego se compone por un tablero, cartas, figuras, dado, fichas y un póster informativo ilustrado, el cual ayuda a reforzar la habilidad lectora de los niños. Mediante la dinámica del juego el niño desarrolla diferentes habilidades cognitivas, logrando un resultado más valioso de lo esperado. El 100% de los niños se divirtieron y aprendieron a través del juego, dando a conocer su entusiasmo por volver a jugar y lo mucho que les gustó, resaltando mediante comentarios todo lo aprendido en este primer acercamiento y mencionando que actuarían positivamente de ahora en adelante frente a una abeja, mostrando de esta manera que el juego cumplió su objetivo. Los padres, a su vez, manifestaron interés en adquirir el juego y destacaron su potencial como herramienta educativa y familiar. Gracias a esta investigación, los niños crecerán con una conciencia diferente y más responsable.

Palabras clave: juego de mesa, cuidado de las abejas, educación

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación

1. Contextualización del Problema 5
2. Justificación 7
2.1 Justificación Social 8
2.2 Justificación Práctica 8
2.3 Justificación Metodológica 9
3. Reto de innovación 10
4. Sustento Teórico 11
4.1 Estudios previos 11
4.2 Marco teórico 16
5. Beneficiarios 23
5.1. Directos 23
5.2. Indirectos 24
5.3. Mapa de actores 24
6. Modelo de Negocio 26
6.1. Reto 26
6.2. Propuesta de valor 27
6.3. Segmento de clientes 27
6.4. Canales 27
6.5. Relación con los clientes 28
6.6. Actividades clave 28
6.7. Recursos clave 29
6.8. Aliados clave 29
6.9. Fuentes de ingresos 29
6.10. Impacto 30
6.11. Presupuestos 30
7. Resultados 34
8. Conclusiones 35
9. Bibliografía 37
10. Anexos 41

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. ***Detalle producción de un juego de mesa***
……30
Tabla 2. ***Inversión inicial*** …….. 32
Tabla 3. ***Gastos mensuales*** ……..…… 33
Tabla 4. ***Ingresos estimados***…….. 33

1. Contextualización del Problema

Las abejas son mucho más que un pequeño insecto al que vemos volando por el entorno, es la especie más trabajadora. Pues su importancia radica en el fruto del trabajo incansable que realizan, asegurando la alimentación de los seres vivos (Fundación Aquae, 2020). Hacen grandes aportes y son fundamentales para muchas especies, por ello, su ausencia en el planeta provocaría efectos en cadena (National Geographic, 2025). La muerte de las abejas es alarmante a nivel mundial, la apicultura forma parte importante de la agricultura, sin ellas habría una catástrofe ambiental (AVISE, 2023).

La polinización es un procedimiento importante para la supervivencia de ecosistemas, fundamental para la reproducción y producción de muchos cultivos y plantas silvestres. Más del 89% de las plantas florales dependen de la polinización para poder crecer. De igual manera, aproximadamente el 75% de los cultivos en el mundo necesitan de la polinización y más del 35% de las tierras agrícolas. Además de aportar directamente a la seguridad alimentaria también son necesarios para la conservación de la biodiversidad (Naciones Unidas, 2025). Ellas enfrentan numerosos desafíos, incluyendo la pérdida de hábitats naturales, el uso descontrolado de pesticidas y el cambio climático. Esto amenaza su existencia, y como consecuencia la salud de los ecosistemas y nuestra seguridad alimentaria (Fondo Multidonante de Naciones Unidas para el Sostenimiento de la Paz en Colombia, 2023).

En Perú más de 39,000 familias que se dedican a la producción de miel, sus derivados y servicios de polinización, corren el peligro de perder sus colmenas por el uso incontrolado de los plaguicidas. En el foro “Impacto de los plaguicidas en los polinizadores”, realizado por el Consorcio Agroecológico Peruano, varios apicultores en regiones de Chincha, Ica, Huacho y Pucallpa expresaron una gran pérdida de

colmenas y miles de abejas por esa razón (Red de Agricultura Ecológica del Perú [RAE-PERÚ], 2021).

En Lima también hay menos abejas debido a la contaminación del aire, el uso indiscriminado de productos químicos como pesticidas y herbicidas, el crecimiento rápido de la ciudad y la pérdida gradual de áreas verdes. (*CONCURSO: RESCATEMOS A LAS ABEJAS NATIVAS SIN AGUIJÓN DE LIMA*, 2021)

En el distrito de Surco, el problema se hace más grande por la falta de atención de las autoridades locales para crear reglas que defiendan a los polinizadores. Hay escasez de campañas educativas sobre el tema y no hay incentivos que promuevan el cuidado de los espacios verdes, tener jardines urbanos o la siembra de especies amigables con las abejas. Esto conlleva una gran desconexión entre los ciudadanos y la naturaleza, especialmente en niños y jóvenes, quienes crecen sin conciencia sobre la importancia de estos insectos.

A partir de todo lo redactado anteriormente y partiendo de la carrera de Comunicación Audiovisual Multimedia, se pretende dar solución al miedo a las abejas que existe en los niños 6 a 10 años del distrito de Surco en la urbanización Chama, a través de este juego se busca enseñar, concientizar e incentivar el respeto a las abejas de una manera divertida, es un juego competitivo de mesa que se juega en un tablero, este tablero contiene un camino con varios casilleros que contienen diferentes tipos de flores que ayudan a la polinización, de esta manera aprenderán sobre los diferentes tipos de flores polinizadoras, podrán recolectar fichas de polen en sus colmenas respectivas de acuerdo a la cantidad de flores que encuentren en el casillero que caigan, también hay 2 casilleros especiales, donde el casillero “Nido de abeja” representa que la abeja pudo llegar a salvo a su hogar y el

casillero “Uso excesivo de pesticidas” representa un daño a las abejas, dependiendo en cual de estos dos casilleros caigan, podrán ganar o perder turno y fichas de polen. Además hay casilleros que representan a las cartas de desafíos y beneficios, aquí se tomará una carta al azar, en los desafíos se mencionan los problemas que enfrentan las abejas a diario y en los beneficios se mencionará diferentes acciones que ayudan a las abejas, además también habrán preguntas a resolver en ambos espacios, así, el niño tendrá más idea de lo que está mal, lo que está bien para ellas y de su rol fundamental en nuestra vida, se jugará con un dado para poder avanzar, el juego además contiene una pieza importante que es el póster informativo, el cual podrán leerlo en conjunto antes de empezar, para poder entender más sobre las abejas y ayudarse dentro del juego respondiendo preguntas que encontrarán en los desafíos y beneficios, al final del juego no gana quien llegue primero, ganará quien haya recolectando más fichas de polen, esto hará que el juego sea más entretenido y misterioso hasta el final, dependiendo de la cantidad de jugadores, en las reglas se especificará cuántos jugadores deben llegar a la meta para que el juego acabe, además se incluirá de manera más detallada un manual de cómo jugar, instrucciones, explicación sobre qué representa cada casillero y componentes del juego.

Finalmente, se concluye que la propuesta de solución planteada eliminará el miedo a las abejas en los niños de Surco, y no solo eso, sino también se creará en ellos una conciencia diferente a temprana edad y crecerán con un pensamiento distinto hacia las abejas, incentivando al cuidado y conservación de estos insectos a través de acciones y respeto.

2. Justificación

El trabajo de investigación busca lograr una propuesta que elimine el miedo a las abejas que presentan los niños de 6 a 10 años en el distrito de Santiago de Surco - urbanización “Chama”. Se busca abordar una problemática ambiental como es la preservación de las especies, a través de una solución educativa y colaborativa que beneficiará a nuestros insectos polinizadores, las abejas. Los niños también serán beneficiados, ayudándolos a eliminar o disminuir en gran medida el miedo que presentan hacia las abejas.

2.1 Justificación Social

Este proyecto beneficiará principalmente a los niños de 6 a 10 años del distrito de Santiago de Surco, así también a sus familias, vecinos, profesores y a toda la comunidad, brindándoles una herramienta lúdica y accesible para comprender la importancia de las abejas en el ecosistema y para la seguridad alimentaria. A través del juego, los niños podrán desarrollar una conciencia ambiental temprana sobre la función vital de las abejas. También sobre las amenazas que enfrentan, como por ejemplo, el uso de pesticidas y la pérdida de hábitats naturales. Se busca resaltar las acciones que ellos mismos pueden realizar para contribuir a su protección y preservación. Al iniciar esta comprensión desde pequeños, se construiría una nueva generación de ciudadanos responsables y comprometidos con la conservación de la biodiversidad y el cuidado del medio ambiente. Los niños que participen desarrollarán conocimientos fundamentales sobre la biodiversidad y comprenderán que todos dependemos de la existencia de las abejas (Naciones Unidas, 2025). Además, el juego puede servir como un iniciador de conversaciones familiares y amicales, extendiendo el mensaje sobre la importancia de las abejas en amigos, padres y otros miembros del hogar.

Entendiendo que a medida que se genera el impacto y mensaje en un círculo social y familias, esto escalaría a impactar positivamente en toda la comunidad.

2.2 Justificación Práctica

La investigación se lleva a cabo con la finalidad de plantear una solución efectiva para eliminar el miedo a las abejas presentado en los niños y niñas de 6 a 10 años de Surco y a su vez, promover e incentivar el cuidado de ellas. La propuesta planteada ofrecerá una herramienta educativa accesible, que trabajará para la solución de la problemática identificada de forma efectiva, entretenida y divertida. La solución permitirá a los participantes comprender la función importante y polinizadora de las abejas de manera simplificada, considerando que las abejas son indispensables para mantener la biodiversidad y su gran valor ecológico (Flores, 2023).

La estrategia del juego incluirá mecánicas que simularán el proceso de polinización, la relación que tienen las abejas en el medio ambiente y las consecuencias de las acciones positivas y negativas de la sociedad con los pequeños polinizadores. Por ello, esta propuesta, busca aliviar la problemática ayudando a que los niños y niñas de Surco entiendan y construyan una diferente relación con las abejas.

2.3 Justificación Metodológica

El desarrollo de esta solución se basa en la metodología Toulouse Thinking, dividida en cuatro etapas: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. Durante la investigación, se observaron parques de Santiago de Surco, ahí tuvimos un primer acercamiento con el problema del miedo a las abejas presentado en los niños del

distrito. A través del mapa de actores se identificaron arquetipos y se definieron sus insights. Posteriormente con el mapa del problema se organizó toda la información obtenida y el nivel de importancia. En la etapa de ideación, se trabajó con herramientas como el lienzo de propuesta de valor, conectando ideas realistas con los arquetipos y se aterrizaron las posibles soluciones realizables para enfrentar el problema. Una vez contando con la solución, se evalúan las formas estratégicas en las que el usuario se relacionaría con ella y cuál sería el impacto de los niños ante nuestra propuesta.

Gracias al proceso desarrollado por la metodología Toulouse Thinking se creó una solución innovadora sin perder la creatividad ni las verdaderas necesidades del usuario.

3. Reto de innovación

Miedo que existe hacia las abejas en niños de 6 a 10 años en el distrito de Santiago de Surco - urbanización “Chama”

Pregunta general:

¿De qué manera se podría eliminar el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco - urbanización “Chama”?

Pregunta específicas:

P1: ¿Qué materiales se necesitan para la creación de un juego de mesa que ayude a eliminar el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco?

P2: ¿Qué tipo de información debería contener las tarjetas y póster del juego de mesa que ayude a eliminar el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco - urbanización “Chama”?

P3: ¿Qué tan efectivo sería crear un juego de mesa que ayude a eliminar el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco - urbanización “Chama”?

Objetivo general:

Crear un juego de mesa para eliminar el miedo que existe hacia las abejas en niños de 6 a 10 años en el distrito de Santiago de Surco - urbanización “Chama”.

Objetivos Específicos

O1: Identificar qué materiales se necesitan para la creación de un juego de mesa que ayude a eliminar el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco.

O2: Determinar qué tipo de información debería contener las tarjetas y póster de un juego de mesa que ayude a eliminar el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco.

O3: Analizar qué tan efectivo sería crear un juego de mesa que ayude a eliminar el miedo a las abejas en niños de 6 a 10 años del distrito de Surco.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

4.1.1 Antecedentes:

Flores W. (2021) desarrolló en su tesis titulada *Diseño de juego de mesa para fortalecer los valores humanos que influyen en el comportamiento de estudiantes de 17 a 20 años en los primeros ciclos de una universidad privada de lima metropolitana* para obtener el título profesional de Licenciatura en Arte y Diseño Empresarial en la Universidad San Ignacio de Loyola.

Tuvo como objetivo diseñar y validar un juego de mesa con enfoque educativo, orientado a fortalecer los valores humanos en estudiantes universitarios. El propósito era fomentar actitudes como el respeto, la empatía y la responsabilidad mediante una herramienta lúdica que motivara la participación activa de los jóvenes.

En conclusión, se encontró que el juego de mesa es útil fue una herramienta útil para reforzar valores en estudiantes universitarios, al facilitar la reflexión, el trabajo en equipo y el aprendizaje activo. Su diseño fue bien recibido por los usuarios y validado por especialistas como un recurso educativo aplicable en distintos entornos formativos.

Se considera la siguiente tesis en la investigación porque brinda una estructura para crear juegos de mesa con propósito educativo. A pesar de estar hecha para estudiantes universitarios su forma de planear, diseñar juegos y partes, hasta hacer pruebas con los usuarios y expertos puede ser una guía para lograr el juego que busque eliminar el miedo a las abejas en niños.

También, la tesis muestra como el juego puede ser una forma positiva de reflexión, cambiar pareceres y crear momentos de alegría entre los participantes. Convirtiéndose en una herramienta útil para diseñar un juego educativo y divertido, para transformar ideas negativas sobre las abejas en las escuelas.

Cardona N. (2023) desarrolló su tesis titulada *Gestión de la creación de un juego de mesa* para obtener el título profesional de Magíster en Ingeniería de Organización en la Universidad Politécnica de Cataluña (UPC), España.

Tuvo como objetivo diseñar una manera eficaz de manejar y llevar a cabo el nuevo juego de mesa, garantizando que sea posible de hacer y gustarle a la gente que lo usara. Para asegurarlo, sugirió mirar presupuestos para la fabricación, tener un plan simple con tareas claras, ver posibles problemas futuros o riesgos, elegir formas mejores de seguir una estrategia para vender el juego y saber si es bueno económicamente así como planificar un gran plan de publicidad.

En conclusión, crear un juego de mesa es una tarea totalmente posible, aunque no sin sus partes, principalmente debido a la competencia en el mercado. El éxito del proyecto está muy relacionado con una planificación cuidadosa que abarca desde identificar lo que se necesita hasta llevar a cabo la ejecución final. Tomar un papel dinámico en cada fase del proceso ha sido clave para mantener el control creativo y obtener un aprendizaje valioso. Por último, el análisis financiero reveló que la idea no solo es viable, sino también sostenible, lo que la convierte en una experiencia que se puede repetir en futuros proyectos similares.

Además, demuestra una gran utilidad al proporcionar una guía práctica y clara para crear un juego de mesa desde cero. Brinda herramientas esenciales para organizar el proyecto de forma eficaz. Al centrarse en la creación de un juego único, se adapta especialmente a iniciativas educativas, como la nuestra, que busca ayudar a niños de 6 a 12 años en el distrito de Santiago de Surco a perder el miedo a las abejas

Diaz M. (2020) desarrolló una tesis titulada *Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de*

enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del COVID-19, para obtener el título profesional de Licenciado en Arte y Diseño Empresarial, en la Universidad San Ignacio de Loyola.

Tuvo como objetivo dar a conocer la escasez de materiales educativos frente a la nueva realidad del covid-19 lo cual ha ocasionado problemas en el proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de nivel primaria en San Martín, distrito de Chancay.

En conclusión, los juegos de mesa diseñados como herramientas educativas son muy efectivos para el aprendizaje infantil, ya que fomentan el dinamismo en la enseñanza, la competencia saludable en grupo y el aprendizaje colaborativo. Esto contribuye significativamente al desarrollo de diversas habilidades en el proceso educativo de los niños.

Esta propuesta es una excelente adición a las metodologías de enseñanza para los docentes, siempre que se comunique de manera clara y sencilla, no solo a los niños de primaria, sino también a los propios maestros. El concepto de este juego de mesa didáctico podría adaptarse y aplicarse a otras materias como razonamiento verbal, comprensión lectora y arte.

Es importante que los padres de familia participen activamente en la educación de sus hijos, complementando el aprendizaje en casa con actividades lúdicas y divertidas que despierten su interés y los motiven a seguir estudiando.

Además, esta tesis ofrece una plantilla de investigación y un modelo de proceso de diseño de juegos de mesa educativo, muestra un proceso estructurado para diseñar un juego de mesa, incluyendo fases como la conceptualización de la idea, el desarrollo de las reglas de juego, el diseño de los componentes (tablero, cartas, fichas), la creación de prototipos y la realización de pruebas. Lo cual nos ayudará en la creación de nuestro diseño de juego.

Abrileaut J. (2022) desarrolló una tesis titulada *Propuesta de un juego de tablero para facilitar la adaptación al cambio climático en viviendas de la comuna de Pedro Aguirre Cerda* para obtener el título profesional de Magíster en Hábitat Residencial en la Universidad de Chile, Chile.

Tuvo como objetivo crear, junto a una comunidad local, un juego de mesa que enseñe a las personas como adaptar sus viviendas al cambio climático. A través de un enfoque participativo, se buscó representar situaciones cotidianas que enfrentan los hogares, con el fin de promover soluciones prácticas y colectivas dentro de un contexto urbano vulnerable.

En conclusión, se encontró que el juego fue una experiencia de aprendizaje significativo, a pesar de no tener experiencia previa en diseño de juegos el proceso permitió integrar diversas ideas y conocimientos técnicos sobre la adaptación al cambio climático. Se logró construir una herramienta lúdica con potencial educativo, basada en la participación comunitaria. El resultado fue un juego colaborativo que no solo entretiene, sino que también promueve la reflexión y el fortalecimiento de capacidades frente a problemáticas reales en el entorno.

Además, la tesis demuestra gran utilidad, porque demuestra que un juego puede ser una herramienta efectiva para modificar percepciones ambientales. Propone un enfoque participativo donde las dinámicas lúdicas permiten a los jugadores aprender cómo colaborar además valida el impacto educativo mediante pruebas reales, algo que puede aplicar para diseñar y evaluar tu propio juego enfocado en reducir el miedo hacia las abejas en niños de 6 a 10 años en Surco.

Ortega F. (2023) desarrolló su tesis titulada *Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022.* para obtener el título profesional de Licenciado en Ciencias de la Educación Básica en la Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.

Una propuesta educativa con el objetivo de potenciar el aprendizaje de la matemática en niños de segundo año de educación básica mediante el uso de juegos de mesa como estrategia didáctica.

La investigación tuvo como finalidad potenciar el aprendizaje de la matemática en niños de segundo año de EGB (Educación General Básica) de la UEAV (Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado) a través de estrategias didácticas basadas en juegos de mesa. La investigación, de enfoque cualitativo-descriptivo, utilizó herramientas como la observación directa, entrevistas a docentes, padres de familia y autoridades. La propuesta metodológica fue el uso de

estrategias didácticas centradas en juegos de mesa como Jenga, serpientes y escaleras, parchís y otros juegos tradicionales, adaptados para desarrollar el razonamiento lógico, el pensamiento numérico y las habilidades de cálculo de los estudiantes.

Esta tesis demuestra cómo los juegos de mesa pueden ser aplicados con fines educativos en contextos escolares, captando la atención de los niños, promoviendo su participación activa y favoreciendo un aprendizaje significativo.

4.2 Marco teórico

4.2.1 Creación de un juego de mesa

Se refiere a un método lúdico que se juega encima de un tablero o una superficie plana delimitada o marcada, incluye componentes físicos como cartas, fichas, dados, figuras, etc. donde cada participante podrá hacer uso de estos siguiendo reglas y normas preestablecidas en el juego.

4.2.2 Conceptualización de un juego de mesa

El juego de mesa consta de una mecánica de aprendizaje natural, María Couso nos menciona que el ser humano ha nacido para aprender jugando. El aprendizaje al ser presentado de una manera que nos motiva intrínsecamente como es el juego, se convierte en un aprendizaje más significativo y duradero. Las emociones positivas que genera el juego son como un motor que impulsa al estudiante a indagar y conectar lo aprendido con diferentes situaciones y aplicarlo en la vida real. Añade que se necesita más educación y conciencia social sobre el gran poder de los juegos de mesa para la educación. (Couso, 2021).

En relación con lo expresado anteriormente, se concluye que el juego de mesa es una de las técnicas más efectivas y positivas para el aprendizaje. Logrando generar motivación y ánimo en los estudiantes, de esta manera lo aprendido no solo se retiene y queda ahí, sino además se emplea en la vida real de manera significativa. Queda claro el gran impacto que puede tener un juego de mesa en el aprendizaje y motivación de los estudiantes.

4.2.2.1 Características de un juego de mesa

Según Días (2020), un juego de mesa debe incluir varios elementos clave para ser exitoso, que resulte interesante y cumpla su propósito. Estas son algunas características no solo para la estructura del juego, también en la experiencia del usuario, y posibilidad de éxito en el mercado con la capacidad para ser educativo o divertido.

1. **Meta clara:** Un juego de mesa debe establecer una meta clara que los jugadores deben alcanzar en la dinámica del juego. Cuando el objetivo está bien planteado, los participantes comprenden mejor las reglas del juego y la manera en que pueden seguir.
2. **Normas comprensibles:** Las reglas deben ser fáciles de entender y práctico, ya que determinan cómo se debe jugar y qué acciones están permitidas.
3. **Materiales físicos:** Suelen estar compuestos por diversos elementos físicos, como los tableros, cartas, fichas o dados. Estos componentes contribuyen a que la experiencia sea más dinámica y entretenida.
4. **Dinámica social:** Una cualidad habitual en los juegos de mesa es la interacción entre las personas. Esto puede presentarse como rivalidad o

colaboración, y es útil para desarrollar habilidades sociales como hablar, colaborar, entender a los demás y manejar problemas.

5. **Capacidad de repetición:** La capacidad de participar en el juego repetidamente sin que se vuelva aburrido es importante para que tenga éxito. Esto se consigue al incorporar elementos cambiantes, diferentes estilos de juego o tácticas variadas que ofrecen una experiencia nueva en cada partida.
6. **Retroalimentación constante:** Durante el transcurso del juego, es esencial que los participantes puedan ver cómo avanzan y cuáles son las consecuencias de sus elecciones. Esto les ayuda a modificar sus tácticas y a conservar su entusiasmo, lo que fomenta un aprendizaje activo en el contexto del juego.
7. **Diseño visual atractivo:** La apariencia del juego también es importante, ya que puede atraer la atención del público desde el primer momento. Una estrategia bien cuidada, coherente con la temática del juego y adecuada a la edad del jugador, mejora la experiencia general y refuerza la inmersión.

De acuerdo con Cardona (2023), se considera que todas estas características desde una perspectiva de planificación y gestión estratégica es clave para lograr un juego exitoso. Su investigación demostró que un desarrollo bien estructurado que contemple desde la fase de diseño hasta la producción y comercialización, incrementa considerablemente las probabilidades de éxito en el mercado.

4.2.2.2 Pasos para crear un juego de mesa

La creación de un juego de mesa es un proceso interactivo y múltiple que sigue una serie de fases para asegurar la coherencia, la funcionalidad y la

efectividad del diseño. Schell (2019), presenta el diseño de juegos como una serie de fases interconectadas a través de las cuales el diseñador debe observar su creación.

1. **Conceptualización e Ideación:** En este punto se define la visión general del juego. Respondemos a preguntas como: ¿Cuál es el propósito del juego? (en nuestro caso, eliminar el miedo a las abejas); ¿Qué emociones queremos evocar en los jugadores? (diversión, seguridad, curiosidad); ¿Cuál es el tema central?. La autora enfatiza la importancia de una "idea única" que diferencie el juego y le dé un propósito claro.
2. **Definición de elementos fundamentales:** Una vez definida la conceptualización, se establecen los componentes del juego.
    a. **Reglas y Mecánicas:** Se detallan las acciones de los jugadores, lo que pueden o no realizar, cómo se gana o se pierde. Las reglas deben ser claras, concisas para evitar confusiones. Se debe de abarcar desde el movimiento de piezas, el uso de cartas, la resolución de conflictos hasta el manejo de recursos del juego de mesa..
    b. **Componentes físicos:** Se diseñan los elementos tangibles del juego, como el tablero, las cartas, las piezas, los dados, los tokens y las instrucciones. En este caso la creación de fichas de abejas para los jugadores, tablero, póster y las cartas denominadas como “beneficios” y “desafíos”.
3. **Prototipado:** El objetivo es crear una representación fiel del juego para comenzar a probarlo. La autora destaca que los prototipos no tienen que ser perfectos. Se permite y recomienda la construcción de versiones simples del juego. Para empezar a ver cómo interactúan las reglas y si la experiencia

funciona y es atractiva para los jugadores. Aterrizado en nuestro proyecto como un prototipo mínimo viable.

4. **Pruebas de juego y recopilación de retroalimentación:** Observar a los jugadores interactuando con el prototipo, recopilar sus opiniones y analizar qué funciona y qué no. Esto permite identificar reglas confusas, mecánicas que no funcionen, elementos aburridos o frustrantes, y oportunidades para mejorar la diversión. En este caso en niños de 6 a 10 años, donde la intuición y la facilidad para comprender el juego es clave.
5. **Iteración y Refinamiento:** Basándose en la retroalimentación de las pruebas de juego, se realizan ajustes y mejoras en el diseño. Esta fase puede llegar a terminar en un ciclo repetitivo de modificación, prueba y análisis. La autora se refiere a esto como "refactorización", un proceso de reestructurar y optimizar el diseño sin cambiar su funcionalidad. Este proceso se repite hasta que el juego cumpla con todo lo esperado por los creadores y los jugadores.

4.2.3 Tipos de juegos de mesa

Según World challenge game (2023), los juegos de mesa pueden variar en complejidad, duración y temática. Algunos son estratégicos y otros están más orientados hacia la suerte, existen diferentes tipos, pueden dividirse en:

a. **Juegos de estrategia:** Está enfocado en la toma de decisiones y planificación a largo plazo, exige pensamiento estratégico considerable, que puede variar en estrategias de conquista, control de territorio o de guerra, ejemplo: el ajedrez.
b. **Juegos de azar:** Dependen en gran medida de la suerte y la probabilidad. Se torna divertido por la incertidumbre que se genera a lo largo del juego.

c. **Juegos de rol:** Los jugadores asumen roles dentro del juego y se sumergen en historias imaginarias, exploran, toman decisiones y crean personajes ficticios mientras siguen la narrativa.
d. **Juegos cooperativos:** Los jugadores trabajan en conjunto para lograr un mismo objetivo, se trata más de colaboración entre los jugadores.
e. **Juegos de construcción:** Involucran la construcción de estructuras, puede ser con bloques, cartas, fichas, etc. Los jugadores compiten entre sí, desarrollando habilidades y estrategias creativas para poder ganar.
f. **Juegos de cartas:** Son muy diversos, apreciados por su portabilidad y la estrategia que implica la gestión de las manos.
g. **Juegos de tableros modernos:** Se ha producido a lo largo del tiempo gran mejora, este tipo de juego es fácil de aprender, pero difícil de dominar, lo cual lo hace atractivo para cualquier edad.
h. **Juegos de rol en vivo:** La interpretación pasa a un nivel completamente nuevo, el jugador adopta un personaje y actúa en un escenario diseñado, adentrándose completamente a la historia y mundo del juego.

4.2.4 Contenido de un juego de mesa

Según Abrileaut (2022), un juego de mesa se forma por diferentes elementos físicos, reglas y conceptos que se crean para ofrecer una experiencia divertida entre dos o más jugadores. Este tipo de juego incluye aspectos visuales, normas organizadas, formas de interacción y, en varios casos, metas educativas o estratégicas.

Elementos principales:

1. **Tablero o espacio de juego:** Representa la base en la que se desarrolla la partida. Puede ser un mapa, una cuadrícula, una ruta o cualquier representación visual que guíe el desplazamiento o la narrativa del juego.
2. **Fichas o piezas:** Son los elementos móviles que representan a los jugadores u otros personajes, objetos o recursos. Pueden tener funciones específicas como avanzar, recolectar, construir o competir.
3. **Cartas o tarjetas de acción:** Introducen versatilidad y sorpresa al juego. Suelen contener instrucciones, retos, recompensas o eventos que alteran la dinámica de juego y fomentan la toma de decisiones.
4. **Reglamento o instrucciones:** Define las normas del juego: cómo comenzar, cómo se turnan los jugadores, qué se debe hacer en cada fase y cómo se determina el ganador o el final de la partida.
5. **Objetivo del juego:** Establece la meta que deben alcanzar los participantes. Puede tratar de acumular puntos, completar misiones, cooperar para resolver un problema o ser el último jugador en pie, según el tipo de juego (competitivo, colaborativo o híbrido).
6. **Recursos o elementos adicionales:** Algunos juegos incluyen monedas, marcadores, dados, cronómetros o tableros personales. Estos objetos permiten llevar un registro de progreso, aleatoriedad o gestión de recursos.
7. **Narrativa o temática:** Muchos juegos incorporan una historia o contexto que da sentido a sus mecánicas. Esto puede facilitar el aprendizaje, la inmersión emocional o el desarrollo del pensamiento estratégico.

4.2.5 Beneficios de un juego de mesa

Según Ruiz (2022), jugar juegos de mesa activa diversas áreas del cerebro, impulsando habilidades cognitivas como el razonamiento, la lógica y la memoria. Además de estos beneficios mentales, el juego ofrece importantes ventajas psicológicas y sociales, ya que nos permite socializar y aprender al mismo tiempo, algunos de los beneficios más importantes son:

1. Mejoran la fluidez verbal y previenen el deterioro cognitivo
2. Mejoran la memoria a corto plazo, la inhibición y la flexibilidad
3. Promueven la socialización
4. Reducen el estrés
5. Promueven la concentración
6. Favorecen el aprendizaje y el seguimiento de reglas
7. Ayudan a argumentar y ordenar ideas

4.2.6 Importancia de crear un juego de mesa

El valor principal de esta investigación se enfoca en la creación de un juego de mesa como producto mínimo viable, logrando así, crear una herramienta educativa innovadora y lúdica para eliminar el miedo a las abejas en los niños, transformando ese miedo en comprensión y respeto por estos polinizadores esenciales. Este enfoque no solo contribuye al bienestar emocional de los niños, sino que también los concientiza y sensibiliza activamente sobre la crisis ambiental que enfrentan las abejas y su rol crucial en el planeta, la alimentación y el equilibrio ecológico, creando de esta manera una generación más consciente en la conservación de la naturaleza.

5. Beneficiarios

5.1. Directos

La propuesta de juego de mesa busca eliminar el miedo a las abejas, dirigida principalmente a niños de 6 a 10 años del distrito de Surco, pertenecientes al nivel socioeconómico A, B y C. A través de este juego se quiere lograr que el niño elimine el miedo a las abejas, aprendiendo sobre ellas de una manera divertida y creando de esta manera una generación diferente, con más conciencia ecológica.

Los padres representan un papel importante en la vida de nuestros beneficiarios centrales, por tanto, cumplen el rol de beneficiarios directos, ya que sus hijos aprenderán y perderán el miedo de manera divertida, además de impulsar sus demás habilidades con el juego.

5.2. Indirectos

El juego de mesa no solo está dirigido a los niños, sino que también genera un impacto positivo en los actores indirectos del sistema, tales como las instituciones educativas, las redes de educación y las políticas públicas vinculadas al cuidado del medio ambiente. Al acompañar el proceso lúdico educativo, estos actores contribuyen a reforzar el aprendizaje de los menores y a propiciar espacios de diálogo sobre la importancia de las abejas y la conservación del entorno natural. Esta propuesta no solo fomenta la educación ambiental desde una edad temprana, sino que también fortalece el tejido social y promueve una mayor participación ciudadana en temas ecológicos. Además, representa una iniciativa con potencial de ser replicada en otras comunidades que busquen consolidar una cultura de respeto hacia la biodiversidad urbana.

5.3. Mapa de actores

El análisis de actores se construyó a partir de los hallazgos obtenidos en la investigación de campo, entrevistas, encuestas y revisión de fuentes secundarias. Esta información permitió clasificar a los involucrados en tres niveles de participación, según su grado de cercanía e influencia con el juego de mesa diseñado para reducir el miedo hacia las abejas en niños de 6 a 10 años en el distrito de Santiago de Surco-urbanización “Chama”.

Sección 1 – Centrales: Este grupo lo conforman los beneficiarios directos de la propuesta: los niños y niñas del distrito, especialmente entre los 6 y 10 años. Son quienes participan activamente de la experiencia lúdico educativa y quienes recibirán el mayor impacto en términos de aprendizaje, reducción del miedo y cambio de percepción hacia las abejas. También se incluyen espacios como las áreas verdes y jardines, que funcionan como el escenario natural que se busca proteger a través del cambio conductual generado por el juego.

Sección 2 – Directos: Aquí se incluyen los actores que, si bien no son el público objetivo, mantienen una relación directa con los menores o con el entorno donde se implementa la estrategia. Destacan madres, padres, docentes, cuidadores, así como promotores ambientales del distrito, que acompañan el proceso y refuerzan el mensaje educativo. También forman parte las ONGs ambientales, el personal agrícola del distrito y las instituciones educativas, que permiten implementar la herramienta en contextos formales o comunitarios. Finalmente, la Municipalidad de Surco cumple un rol importante como facilitador de políticas públicas locales y promotor de acciones sostenibles.

Sección 3 – Indirectos: Esta categoría incluye a las entidades o grupos que, aunque no están involucrados de manera directa en la aplicación del juego, pueden influir en su sostenibilidad, difusión o replicabilidad. Entre ellos se encuentran el

Ministerio del Ambiente y el Ministerio de Educación, que podrían promover su uso a nivel más amplio o integrarlo en campañas de educación ambiental. También figuran los medios de comunicación locales y nacionales, encargados de amplificar el alcance de la propuesta, así como la población general, que se beneficia indirectamente del fortalecimiento de una cultura de respeto hacia la biodiversidad urbana.

5.4. Arquetipo del cliente

Está representado por padres de familia o apoderados entre 28 a 50 años que viven en el distrito de Santiago de Surco-urbanización “Chama”, los cuales pertenecen a los niveles socioeconómicos A,B y C, quienes tienen como característica valorar profundamente la educación y los valores de sus hijos, como el respeto por la naturaleza y conciencia ambiental.

Wendy, de 36 años, es psicóloga empresarial y vive en Santiago de Surco, es madre soltera de una niña de 7 años. Se organiza con su madre para cuidar a su pequeña niña mientras ella cumple con el horario laboral. Llega del trabajo y pasa todo su tiempo con su pequeña hija, la ayuda en sus tareas y juega con ella, sabe que el estar presente es importante para el desarrollo y la educación de su hija. Salen al parque mínimo una vez por semana (mayormente los viernes por la tarde). En más de una oportunidad una abeja se les apareció en el parque, su hija pequeña mostró pánico ante el polinizador y Wendy intentó transmitirle seguridad para que ella no tenga miedo, la pequeña por impulso alejó al pequeño insecto provocando que este le picara. Ahora en cada oportunidad que una abeja se les cruza por el camino, la pequeña, entra en pánico y busca refugiarse con su madre. Wendy

quiere incluir en la crianza de su hija la responsabilidad ambiental y el cuidado por las especies ya que sabe que es importante asegurar un mejor futuro para su hija.

5.5. Cantidad de beneficiarios

El presente proyecto va enfocado en los niños de 6 a 10 años de la urbanización “Chama” del distrito de Surco, la cantidad de niños beneficiados serán aproximadamente 400 niños dentro de la urbanización.

6. Modelo de Negocio

6.1. Reto

Crear un juego de mesa innovador, divertido y competitivo, el cual contendrá información importante sobre las abejas, por qué el miedo a ellas, su importancia, acciones negativas y positivas hacia ellas, buscando con ello que el niño entienda y cree una relación positiva hacia ellas, incentivando en él respeto y protección a las abejas.

6.2. Propuesta de valor

Ayudamos a los niños que tienen miedo a las abejas a borrar o disminuir en gran medida ese miedo, además a aprender a valorarlas y cuidarlas de una manera divertida.

La propuesta de valor está orientada a apoyar a niños de 6 a 10 años en superar el miedo hacia las abejas y desarrollar una conciencia ecológica, a través de un juego de mesa educativo, divertido, interactivo y visualmente llamativo. Esta herramienta entretenida permite que los niños aprendan sobre el rol fundamental de las abejas y su importancia vital en nuestras vidas. Con la ayuda de dinámicas

dentro del juego que incluyen desafíos y beneficios, incentivan el respeto y la empatía por estos polinizadores.

6.3. Segmento de clientes

El juego va dirigido a padres de familia y apoderados interesados en la educación de sus niños entre un rango de 6 a 10 años del distrito de Surco dentro de la urbanización “Chama”.

6.4. Canales

Los canales que permiten construir un camino para continuar nuestro objetivo y mantener una experiencia englobadora tenemos los siguientes: una página web, para la venta de nuestro producto, redes sociales para la viralización y llegada a nuevos clientes, incluyendo colegios y centros educativos, los cuales podrán implementar este juego para una educación ambiental más divertida para los niños, ferias y talleres ecológicos donde se ofrecerá el producto pero además se podrá brindar más ideas ambientales y ecológicas.

6.5. Relación con los clientes

Para mantener una relación de fidelidad con el cliente se plantea realizar diferentes actividades relacionadas a la protección y respeto por las abejas, se realizará diferentes tipos de talleres presenciales privados con precios accesibles, habrán talleres donde se armará hoteles de polinizadores, también se organizará talleres al aire libre donde se podrá adquirir plantas polinizadoras y personalizar su macetero con materiales reciclados en beneficio de las abejas. Se publicará información, fotos e ideas en las redes sociales y página web para aprender más sobre las abejas, también por estos medios se ofrecerá la venta de kits de siembra

con semillas de plantas polinizadoras que podrán plantar en su jardín o macetero creando así un espacio amigable con las abejas en casa, también se venderá plantas grandes decorativas ya listas con maceteros reciclados y también se ofrecerá la venta de accesorios como llaveros hechos con materiales reciclados, por último, se ofrecerá libros y cuentos ilustrados sobre las abejas, su importancia y todo lo relacionado a ellas.

6.6. Actividades clave

Primeramente se debe desarrollar el juego de mesa completo, con todo lo necesario para la satisfacción del usuario, con colores llamativos, piezas lúdicas, formas, dibujos, texturas, etc. para poder entender cómo funciona el juego se tendrá que organizar toda la información necesaria, dicha información incluirá reglas de juego, pasos, modos de juego y más, lo cual deberá plasmarse de manera clara y entendible para el usuario, luego de haber culminado exitosamente el proceso mencionado, se hará un testeo del prototipo del juego para que este sea validado por nuestro usuario, así entender qué funciona y que no.

6.7. Recursos clave

Para la creación del juego de mesa se necesitará principalmente de un software de diseño para la creación de todo el diseño visual y atractivo, también de un diseñador gráfico el cual será el encargado de todo el diseño ilustrado del tablero, fichas, cartas, póster y más, también se necesitará de un editor de reglas para una correcta y clara explicación de la forma de jugar, finalmente, se necesitará de un fabricante o productor para el juego, el cual será el encargado de armar todas las piezas del tablero y sus componentes.

6.8. Aliados clave

Los aliados estratégicos de esta propuesta incluyen organizaciones no gubernamentales dedicadas a propuestas ambientales, instituciones educativas privadas y entidades públicas como municipalidades y el Ministerio de Educación. También se consideran directores de instituciones educativas, así también medios de comunicación, como librerías y jugueterías que facilitarán la distribución y promoción del juego. Estos colaboradores permiten ampliar el alcance del proyecto, garantizando el impacto educativo y reforzando el compromiso con la conciencia ambiental en la población.

6.9. Fuentes de ingresos

La fuente de ingreso proviene de la comercialización del juego de mesa a través de las redes sociales y página web, dirigido a los padres de familia, instituciones educativas, y entidades interesadas en la educación ambiental. Así mismo, se generan ingresos mediante talleres educativos ofrecidos a precios accesibles.

Adicionalmente, se crearán más productos relacionados a las abejas, los cuales también se publicarán en la página web y redes sociales. Estas iniciativas no solo permiten diversificar los ingresos, sino también fortalecer el objetivo del proyecto.

6.10. Impacto

El impacto que se quiere lograr, a nivel social, es disminuir los temores comunes asociados a las abejas, reemplazando este miedo por respeto y aprecio. Construyendo una base de empatía hacia las abejas desde muy pequeños, los

niños aprenderán sobre la importancia de ellas para el ecosistema. El juego sembrará diferentes valores en los niños, como la responsabilidad ambiental, el respeto y empatía hacia las abejas y la naturaleza. Además se crearán momentos únicos en familia, fortaleciendo lazos y conversaciones importantes sobre el medio ambiente en familia y amigos.

Desde el enfoque económico, impulsa una red de producción local al integrar a profesionales como diseñadores, fabricantes y aliados institucionales, entre ellos ONGs y empresas comprometidas con la responsabilidad ambiental.

Para el enfoque ambiental, el proyecto contribuye activamente a la conservación de las abejas con la información brindada en las interacciones planteadas. Además fomenta hábitos sostenibles, consolidando al juego como un recurso educativo con un impacto positivo, un propósito claro y un alcance comunitario.

6.11. Presupuestos

Tabla 1. ***Detalle producción de un juego de mesa***

Ítem	Descripción de recursos	Detalle	Cantidad	Importe
1	Tablero A3	Cartón reciclado, impresión ecológica	1	S/8.00
2	Personajes “abeja” (x6)	Madera reciclada, pintura ecológica, barnizado	6	S/10.00
3	Panales (x6)	Cartón, impresión	6	S/8.00

		ecológica		
4	Fichas de polen (x50)	Madera reciclada, pintura ecológica, barnizado	50	S/7.00
5	Dado 6 caras	Dado ecológico	1	S/5.00
6	Póster informativo	Papel ecológico	1	S/4.00
7	Tarjetas beneficio (x20)	Cartulina ecológica	20	S/5.50
8	Tarjetas desafío (x20)	Cartulina ecológica	20	S/5.50
9	Manual /Guía gráfica	Papel ecológico	1	S/3.00
10	Empaque	Caja ecológica	1	S/12.00
			TOTAL	**S/68.00**

El importe contiene la cotización del precio al por mayor de la cantidad detallada en la tabla 1.

Tabla 2. ***Inversión inicial***

	Costo

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	unitario	Importe
1	Diseñador gráfico (Diseño piezas gráficas, freelance)	1	UND	S/600.00	S/600.00
2	Materiales, Papelería e Impresiones (Prototipos y validación)	1	UND	S/668.00	S/668.00
3	Materiales de producción para accesorios	1	UND	S/400.00	S/400.00
4	Materiales desarrollo de talleres al aire libre	1	UND	S/150.00	S/150.00
5	Página web (Diseño, dominio, codificación)	1	UND	S/300.00	S/300.00
6	Redes Sociales (Estrategia difusión, freelance)	1	UND	S/300.00	S/300.00
7	Contención contemplada en movilidad por temas logísticos	1	UND	S/250.00	S/250.00
				TOTAL	**S/2,668.00**

Tabla 3. ***Gastos mensuales***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Materiales de producción (Juego de Mesa)	100	UND	S/68.00	S/6,800.00
2	Materiales de producción (Talleres aprox)	1	UND	S/150.00	S//150.00
2	Materiales de producción (Accesorios aprox)	1	UND	S/1,000.00	S/ 1,000.00
3	Redes Sociales (Anuncios en Instagram, Facebook)	1	UND	S/300.00	S/300.00
4	Contención logística	1	UND	S/200.00	S/200.00
				TOTAL	**S/8,450.00**

Tabla 4. ***Ingresos estimados***

Ítem	Descripción de recursos	Cantidad	UM	Costo unitario	Importe
1	Venta del juego de mesa	100	UND	S/120.00	S/12,000.00

2	Venta de los productos complementarios (Tienda virtual)	1	UND	S/1,380.00	S/1,380.00
3	Suscripción por talleres	15	UND	S/25.00	S/375.00
				TOTAL	**S/13,775.00**

El importe marcado en segundo ítem es un aproximado a una venta mensual mínima que se estima alcanzar por los productos ofrecidos en la plataforma web diseñada para el negocio. Se ofrecen más de siete productos distintos que están alineados a la ODS y la problemática.

7. Resultados

El reto de innovación se concretó de forma exitosa, ya que se logró resolver la problemática del miedo a las abejas que tenían los niños y niñas de 6 a 10 años del distrito de Surco, específicamente en la urbanización “Chama”, mediante un juego de mesa el cual brindó información a los niños de una manera divertida sobre las abejas, su importancia y su vital función, esto ayudó a que ellos borren o disminuyan en gran medida el miedo hacia ellas, entiendan cómo tratarlas, ayudarlas y comprendan su importancia para el mundo, de esta manera, ellos crearon un pensamiento respetuoso hacia ellas, fomentando empatía y entusiasmo por protegerlas.

El reto de diseño se logró cumplir mediante la validación del prototipo junto a nuestros usuarios destinados, en este caso con niños de 6 a 10 años con la

observación de sus apoderados (padres de familia) que residen en el distrito de Surco dentro de la urbanización “Chama”. Los usuarios tuvieron una respuesta muy positiva al producto mínimo viable, ya que, cumple con lo prometido inicialmente, los niños mostraron gran interés por el producto y su interés por adquirirlo, al igual que sus padres mostraron interés hacia el producto para sus hijos. Los participantes se divirtieron, emocionaron y aún más importante, aprendieron con el juego de mesa, demostraron y expresaron lo aprendido al finalizar el juego, mostraron emoción por jugar con más persona como amigos y más familiares, también hubieron sugerencias de mejoras para el producto, como letras más grandes y agregar más fichas al juego.

Para que el producto mínimo viable muestre resultados exitosos, se realizó un taller generativo de validación, donde nuestros usuarios hicieron uso del juego de mesa y demás complementos, como el póster informativo y visita a la página web, en este taller se presentó el juego de mesa, se explicaron y mostraron las reglas y modo de juego. Se logró una interacción en conjunto entre los participantes al leer el póster informativo, además de reforzar con esto la habilidad de comprensión lectora, este póster también les brindó información importante para responder preguntas dentro del juego, interactuaron con el juego, siguieron las reglas, entendieron la función de cada pieza y espacio del tablero, aprendieron y se divirtieron mucho. De este modo se logró obtener diferentes resultados, sugerencias y opiniones a mejorar en el producto.

8. Conclusiones

Se concluyó que el juego de mesa cumplió exitosamente su propósito de eliminar el miedo a las abejas en niños entre 6 a 10 años del distrito de Surco - urbanización “Chama”, ayudó a los niños a concientizarse sobre la importancia de la

preservación de las abejas, lograron entender su importancia y cómo protegerlas, gracias al juego se creó un pensamiento conciente en los más pequeños, con más responsabilidad y respeto a nuestras más importantes polinizadoras. Esta solución generó un impacto muy positivo en los usuarios y para la preservación de las abejas, el cuidado del medio ambiente y la conservación del ecosistema.

Como segunda conclusión, se identificó que los materiales necesarios para la creación del juego de mesa como el cartón reciclado, madera reciclada, papel reciclado, tintas y barniz ecológico son la mejor opción para reforzar el mensaje central del juego, transmitiendo en cada componente la sostenibilidad y la importancia de minimizar el uso de materiales contaminantes.

Como tercera conclusión, se determinó que la información que debe contener el juego de mesa debe estar redactada con palabras sencillas y textos cortos acompañado de imágenes, para que los usuarios principales que son niños de 6 a 10 años, puedan entender y aprender fácilmente la información presentada dentro del juego.

Como cuarta conclusión, se analizó que el juego de mesa resultó ser muy efectivo, los niños están en una edad de desarrollo cognitivo y emocional, el juego es una herramienta poderosa para que ellos entiendan y aprendan sin presión, convirtiendo una emoción negativa (el miedo) en una experiencia de aprendizaje positiva y divertida, fomentando en ellos empatía hacia las abejas y su papel vital en el planeta.

Finalmente, se concluyó que la propuesta planteada logró cumplir con sus objetivos específicos y su objetivo principal de eliminar el miedo a las abejas en los niños, los cuales también adoptaron ideas, acciones y emociones positivas hacia ellas, el juego de mesa logró romper un hilo negativo de miedo en los niños, quienes

ahora crecerán con un pensamiento más consciente hacia las abejas y el medio ambiente.

9. Bibliografía

Abrileaut, J. (2022, Julio). *"Propuesta de un juego de tablero para facilitar la adaptación al cambio climático en viviendas de la comuna de Pedro Aguirre Cerda"* [Tesis de Magíster, Universidad de Chile, Chile]. Repositorio uchile. https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/189861/propuesta-de-un-juego-de-tablero-para-facilitar-la-adaptacion-al-cambio-climatico-en-viviendas.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Alomía, C. (2024, Mayo 20). La importancia de las abejas para la vida en la Tierra y cómo cuidarlas desde casa. *La República.* https://larepublica.pe/ciencia/2024/05/20/la-importancia-de-las-abejas-para-la-vida-en-la-tierra-y-como-cuidarlas-desde-casa-1463780

AVISE. (2023, Febrero 2). *Las abejas seres esenciales para el planeta*. *Boletín informativo de la CPA*, *33*, 20. https://dj.senasica.gob.mx/Contenido/files/2023/febrero/02FEBRERO2023_1ff7bbcc-25e6-4448-b3bb-e2b9600f1592.pdf

Cardona, N. (2023). *Gestión de la creación de un juego de mesa* [Tesis de Magister, Universidad Politécnica de Cataluña, España]. UPC.EDU https://upcommons.upc.edu/server/api/core/bitstreams/8c5b0abe-8ce5-44d3-b6ba-2611bb05d3db/content

Couso, M. (2021, Septiembre 04). *María Couso: "El ser humano ha nacido para aprender jugando"*. Foro de educación. https://www.farodevigo.es/faroeduca/foro-de-educacion/2021/09/04/maria-couso-humano-nacido-aprender-56914627.html

Cruz, E. (2025, Febrero 8). *Cómo utilizar el aprendizaje basado en juegos para mejorar la educación y potenciar el rendimiento estudiantil*. Ined21. https://ined21.com/aprendizaje-basado-en-juegos-para-mejorar-la-educacion/

Diaz, M. (2020). *Diseño de juego de mesa para aprender las cuatro operaciones básicas de matemática mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje ante la nueva realidad del COVID-19* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e7b9f970-87a9-44d6-81e9-7069bffb66d4/content

Flores, Á. (2023, Mayo 19). *Día Mundial de las Abejas: Importancia de los polinizadores para la seguridad alimentaria y la biodiversidad*. Fovida. https://fovida.org.pe/dia-mundial-de-las-abejas-importancia-de-los-polinizadores-para-la-seguridad-alimentaria-y-la-biodiversidad/

Flores, W. (2021). *Diseño de juego de mesa para fortalecer los valores humanos que influyen en el comportamiento de estudiantes de 17 a 20 años en los primeros ciclos de una universidad privada de Lima Metropolitana* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio USIL. https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/51916cc6-a2f1-47ec-b941-d42b7316bb5b/content

Fondo Multidonante de Naciones Unidas para el Sostenimiento de la Paz en Colombia. (2023, mayo 20). *El poder de las abejas: guardianas de la*

naturaleza y nuestro futuro. https://www.fondoonucol.org/post/el-poder-de-las-abejas-guardianas-de-la-naturaleza-y-nuestro-futuro

Fundación Aquae. (2020, mayo 19). *Las guardianas de nuestro bienestar*. https://www.fundacionaquae.org/abejas-medio-ambiente/

Infobae. (2025, Mayo 20). *Día Mundial de las Abejas: qué amenazas enfrentan estos polinizadores esenciales para los ecosistemas*. https://www.infobae.com/america/medio-ambiente/2025/05/20/dia-mundial-de-las-abejas-que-amenazas-enfrentan-estos-polinizadores-esenciales-para-los-ecosistemas/

Isossoma. (2022, Junio 20). *¿Las abejas en peligro de extinción?: Causas y consecuencias para la sociedad*. https://isossoma.pe/%E2%96%B6la-abejas-en-peligro-de-extincion-causas-y-consecuencias-para-la-sociedad/

Lesko, M. (2024, Enero 15). *El secreto de las abejas: importancia, ciclo de vida, amenazas y esfuerzos de conservación*. Pollen Paths. https://pollenpaths.com/es/el-secreto-de-las-abejas/

Ministerio de educación, formación profesional y deportes, España. (2024, Diciembre 17). *Los juegos de mesa y su potencial como herramienta de aprendizaje*. https://www.educacionfpydeportes.gob.es/biblioteca-central/blog/2024/diciembre/juegos-de-mesa.html

Naciones Unidas. (2025, Mayo 20). *Día Mundial de las Abejas 20 de mayo*. https://www.un.org/es/observances/bee-day

National Geographic. (2025, Abril 16). *Día de la Tierra 2025: por qué la extinción de las abejas podría desencadenar un caos en el planeta*. https://www.nationalgeographicla.com/animales/2025/04/dia-de-la-tierra-

2025-por-que-la-extincion-de-las-abejas-podria-desencadenar-un-caos-en-el-planeta

Ortega, F. (2023). *Estrategias didácticas basadas en los juegos de mesa, para potenciar el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes pertenecientes al segundo año de educación básica de la Unidad Educativa Antonio Ávila Maldonado, año 2022* [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador]. Ups.edu.ecu. https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/24733/1/UPS-CT010489.pdf

Red de Agricultura Ecológica del Perú [RAE-PERÚ]. (2021, Septiembre 22). *Abejas, SOS a la humanidad*. https://raeperu.org/2021/09/22/abejas-sos-a-la-humanidad/

Reyes, C. (2024, Octubre 29). *El asombroso mundo de las abejas: Tipos, roles y razones para protegerla*. Universidad Humanitas. https://humanitas.edu.mx/blog/aprende/cultura-general/el-asombroso-mundo-de-las-abejas-tipos-y-roles-en-la-colmena

Ruiz, L. (2022, Noviembre 08). *7 beneficios psicológicos de jugar a juegos de mesa*. La mente es maravillosa. https://lamenteesmaravillosa.com/beneficios-psicologicos-jugar-juegos-mesa/

Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition*. CRC Press.

Solatina. (2020, Septiembre). *Científicos alertan sobre la muerte de abejas en Latinoamérica*. https://solatina.org/wp-content/uploads/2020/11/SOLATINA-2020_GACETILLA-MEDIOS-ESPECIALIZADOS-Pe%CC%81rdida-de-colonias-de-abejas.pdf

Visión 2050. (2025, Marzo). *Concurso: Rescatemos a las abejas sin aguijón de Lima*. https://vision2050.org.pe/articulos/rescatando-abejas-lima/

World challenge game. (2023, Septiembre 25). *Los Tipos de Juegos de Mesa en el Mundo y las Tendencias Actuales*. https://blog.worldchallengegame.com/tipos-de-juegos-de-mesa/

10. Anexos


Emocionante juego educativo sobre las abejas
BeeSafe
¡EL VIAJE POLINIZADOR!
Edad:
6+
2-6 jugadores




¡EL VIAJE POLINIZADOR!