ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

GUARDIANES DEL OCÉANO

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

Autor:

VALERY ESTEFANY TORNERO ALONZO

https://orcid.org/0009-0003-4079-559X

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

Autor:

FERNANDO ALONSO AGUILAR ALMERO

https://orcid.org/0009-0004-9744-3736

Asesor:

FABIO ERNESTO ARIZA VELASCO

https://orcid.org/0000-0002-9358-8530

Lima - Perú

2025

GUARDIANES DEL OCÉANO - PROYECTO DE INNOVACIÓN.pdf

27.8.25

27.8.25

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:487709821

Fecha de entrega
28 ago 2025, 3:57 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
28 ago 2025, 4:05 a.m. GMT+2

Nombre del archivo
GUARDIANES DEL OCÉANO - PROYECTO DE INNOVACIÓN.pdf

Tamaño del archivo
5.9 MB

136 páginas

20.987 palabras

113.781 caracteres

3% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Fuentes principales

2% Fuentes de Internet
0% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
7576 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto “Guardianes del Océano” consiste en el diseño de un videojuego educativo para dispositivos móviles, orientado a niños entre 8 y 13 años. Su objetivo principal es fomentar la conciencia ambiental y promover hábitos responsables vinculados con la conservación del mar. Mediante misiones interactivas, sistemas de recompensas y personajes atractivos, los usuarios se enfrentan a problemáticas de contaminación marina, incorporando principios de sostenibilidad de manera entretenida y significativa.
Este trabajo se enmarca dentro del área estratégica de Tecnología ambiental sostenible, ya que aprovecha la innovación digital como un medio para sensibilizar a la niñez sobre la protección de los ecosistemas marinos y la reducción de la contaminación desde etapas tempranas de su desarrollo.

La actividad económica donde se aplica la innovación corresponde a la enseñanza, puesto que el videojuego actúa como un recurso pedagógico complementario que refuerza la educación ambiental de los niños. Al integrar aprendizaje con diversión, busca generar un impacto positivo y duradero en sus valores y hábitos de vida.

Se trabajó bajo un enfoque de diseño centrado en el usuario, recurriendo principalmente a la investigación cualitativa. Para ello, se realizaron entrevistas y pruebas de validación digital con niños mediante prototipos iniciales. Las dinámicas se llevaron a cabo de forma virtual, a través de plataformas como Zoom y Meet, lo que permitió recopilar observaciones sobre la facilidad de uso, la claridad de las misiones y el nivel de confianza de los niños con la propuesta.

La propuesta se centra en una aplicación segura con propósito pedagógico, donde los niños se convierten en “guardianes del océano” mientras juegan. La experiencia se desarrolla a través de misiones interactivas de rescate y desafíos ambientales, guiados por personajes ilustrados que acompañan al usuario en todo momento.

Como estímulo motivacional, los jugadores reciben recompensas digitales en forma de insignias, medallas y logros. Todo el contenido está validado en educación ambiental y conservación marina, asegurando un aprendizaje lúdico y significativo.

La hipótesis central sostiene que: “Si los padres perciben el videojuego como seguro, educativo y con un impacto positivo en los hábitos ambientales de sus hijos, estarán dispuestos a aceptarlo y recomendar su uso”. Para comprobarla, se realizaron pruebas de usabilidad con niños dentro del rango de edad definido, evaluando su capacidad para comprender y completar las misiones sin apoyo adulto.

Además, se aplicaron fichas de experimentación que midieron indicadores como la autonomía en el uso y la comprensión del mensaje ecológico transmitido por el juego.
Los hallazgos evidenciaron una aceptación positiva tanto en niños como en padres. Más del 80% de los niños logró completar las misiones de manera autónoma y el 90% identificó correctamente el objetivo ambiental del videojuego.

Por su parte, los padres expresaron confianza en la propuesta, destacando la importancia de garantizar siempre la seguridad de los niños. El estudio permitió confirmar que un videojuego educativo puede ser un recurso efectivo para motivar a los niños a aprender y actuar a favor del océano, al mismo tiempo que brinda confianza a los padres sobre su uso. Cómo siguientes pasos se plantea ampliar el repertorio de misiones, reforzar las funciones de control parental y consolidar alianzas con instituciones educativas y organizaciones ambientales para aumentar el alcance e impacto del proyecto.