ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

La Quinta, un universo narrativo y lúdico para la enseñanza de la memoria histórica en el Perú

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL MULTIMEDIA

PRESENTADA POR

Jesus Daniel Quinto Obregon
DNI: 75862597, Perú

ASESOR

Silvana Tabata Espinoza Gomez
DNI: 75537883, Perú
ORCID: 0009-0000-1441-7470

JURADO

Saavedra Saavedra Martín Alberto
Sanchez Villanueva Kelly Doris
Cieza Olano Erick Manuel

Lima, Diciembre 2025

Plantilla - Proyecto de Innovaci%C3%B3n TLS %284%29 %282%29.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:546633353

Fecha de entrega
15 ene 2026, 10:30 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
18 ene 2026, 11:25 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
Plantilla - Proyecto de Innovación TLS (4) (2).docx

Tamaño del archivo
7.7 MB

45 páginas

8807 palabras

48.983 caracteres

14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
11%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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.

Dedicatoria

A mi familia por ser mi respaldo en cada vez que dude de mis capacidades y a mis amigos por apoyarme cada vez que me sentía en declive

Agradecimiento

A los profesores y futuros colegas que me encontre en cada ciclo por los aprendizajes y cosas que fue aprendiendo

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 2

II. Descripción de la innovación **3**

2.1 Planteamiento del Problema 3

2.2 Población beneficiaria 4

2.3 Objetivo(s) del proyecto 5

2.4 Marco referencial 6-7

2.5 Proceso creativo y experimentos 8

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 8-12

2.5.2 Información sobre el Mercado 12

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 13-15

2.5.4 Diseño de producto/servicio 16-17

2.5.5 Modelo de Negocio 18

2.5.6 Resultados esperados 19

2.5.7 Prototipos desarrollados 20-25

2.5.8 Experimentos 26-28

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 28-29

III. Estimación de costos **29**

3.1 Presupuesto 29

IV. Conclusiones y recomendaciones **29**

4.1 Conclusiones 30

4.2 Recomendaciones 30

V. Referencias Bibliográficas **31**

VI. Anexos **32-37**

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto 19

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de Problemas 4
Figura 2 Mapa de Actores 5
Figura 3 Arquetipo de Usuario 9
Figura 4 Mapa de Empatia 11
Figura 5 Brainstorming 14
Figura 6 Propuesta de Valor 15
Figura 7 Modelo Canvas de Negocio 19
Figura 8 Tabla de creación de Prototipos 20
Figura 9 Checklist de Prototipado 21
Figura 10 Tablero UX 26
Figura 11 Tabla Receptora 27

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"La Quinta", un universo narrativo y lúdico para la enseñanza de la memoria histórica en el Perú

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación La Quinta se plantea como una propuesta educativa y cultural que busca abordar el desinterés de los jóvenes por la historia reciente del Perú, específicamente el periodo del terrorismo, un fenómeno que no responde únicamente a la falta de información, sino a la forma en que esta ha sido tradicionalmente transmitida. Las metodologías de enseñanza predominantes —centradas en la memorización, el enfoque cronológico rígido y la evaluación teórica— suelen generar distancia emocional y escasa participación activa, dificultando la comprensión crítica de procesos históricos complejos y traumáticos.

A ello se suma un cambio significativo en el perfil del estudiante contemporáneo, caracterizado por hábitos de consumo cultural vinculados a lo digital, lo interactivo y lo experiencial. Los jóvenes actuales se relacionan con el conocimiento a través de narrativas dinámicas, toma de decisiones, participación activa y contenidos que apelan a la emoción y al conflicto, lo que evidencia una brecha entre los modelos educativos tradicionales y las formas actuales de aprendizaje significativo. Diversos enfoques pedagógicos contemporáneos sostienen que el aprendizaje se fortalece cuando el estudiante se involucra activamente en el proceso y puede relacionar los contenidos con dilemas reales y contextos cercanos a su experiencia.

Frente a esta problemática, La Quinta propone una experiencia lúdica que replantea la aproximación a la memoria histórica desde el juego y la simulación. La solución consiste en el diseño de un juego de tablero educativo basado en eventos y decisiones políticas reales ocurridas durante el conflicto interno en el Perú. A través de una mecánica centrada en dilemas, consecuencias y negociación, los usuarios asumen roles de autoridades políticas y se enfrentan a escenarios históricos complejos, comprendiendo el impacto social, humano y político de cada decisión tomada, más allá de una visión simplificada de los hechos.

El proyecto se desarrolla bajo metodologías de Design Thinking y Lean Startup, colocando al usuario en el centro del proceso de diseño, prototipado y validación. Mediante prototipos de baja fidelidad y procesos iterativos de prueba con el público objetivo, la propuesta busca generar interés, diálogo y reflexión colectiva, contribuyendo a una comprensión crítica del pasado reciente del país. De este modo, el juego se posiciona como una herramienta educativa innovadora que responde a los cambios en los perfiles de aprendizaje juvenil y se alinea con prácticas culturales contemporáneas, sin reemplazar la enseñanza formal, sino complementando desde una experiencia participativa y significativa.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación se desarrolla en el contexto urbano del Perú, con énfasis en la ciudad de Lima, un espacio profundamente marcado por los efectos sociales, políticos y culturales del periodo del terrorismo. Este pasado reciente forma parte de la memoria colectiva del país; sin embargo, su transmisión a las nuevas generaciones presenta limitaciones, principalmente por enfoques educativos tradicionales que priorizan la memorización de hechos sobre la comprensión crítica, contextual y reflexiva de los procesos históricos.

El público objetivo del proyecto comprende a jóvenes y adolescentes entre los 15 y 25 años, incluyendo estudiantes de educación secundaria y superior, así como jóvenes que ya no se encuentran dentro del sistema educativo formal. Este grupo etario se caracteriza por consumir contenidos de forma interactiva, visual y participativa, y por mostrar mayor disposición hacia experiencias que involucren toma de decisiones, juego y debate colectivo. No obstante, la enseñanza de la historia del Perú ,especialmente de temas complejos como el terrorismo ,continúa siendo percibida como rígida, distante o excesivamente esquemática, lo que genera desinterés y una desconexión con la identidad y la memoria histórica.

Esta problemática no se explica únicamente por falta de información, sino también por la ausencia de metodologías actuales que dialoguen con el perfil del estudiante contemporáneo, quien aprende de manera más efectiva cuando participa activamente, confronta dilemas y comprende las consecuencias de las decisiones dentro de contextos significativos. En ese

sentido, el proyecto reconoce la necesidad de propuestas que complementen la enseñanza formal mediante enfoques alternativos y experienciales.

La propuesta aprovecha recursos culturales y educativos existentes, como el juego de mesa, entendido como una práctica social, colaborativa y accesible, para resignificar el aprendizaje histórico. A través de un juego de tablero basado en hechos reales y decisiones políticas ocurridas durante el conflicto interno en el Perú, el proyecto busca generar un impacto social positivo al fomentar el pensamiento crítico, el diálogo y la reflexión colectiva. De este modo, la iniciativa se inserta en un contexto que demanda nuevas estrategias educativas capaces de conectar la historia nacional con las formas de aprendizaje, interacción y consumo cultural propias de los jóvenes y adolescentes actuales.

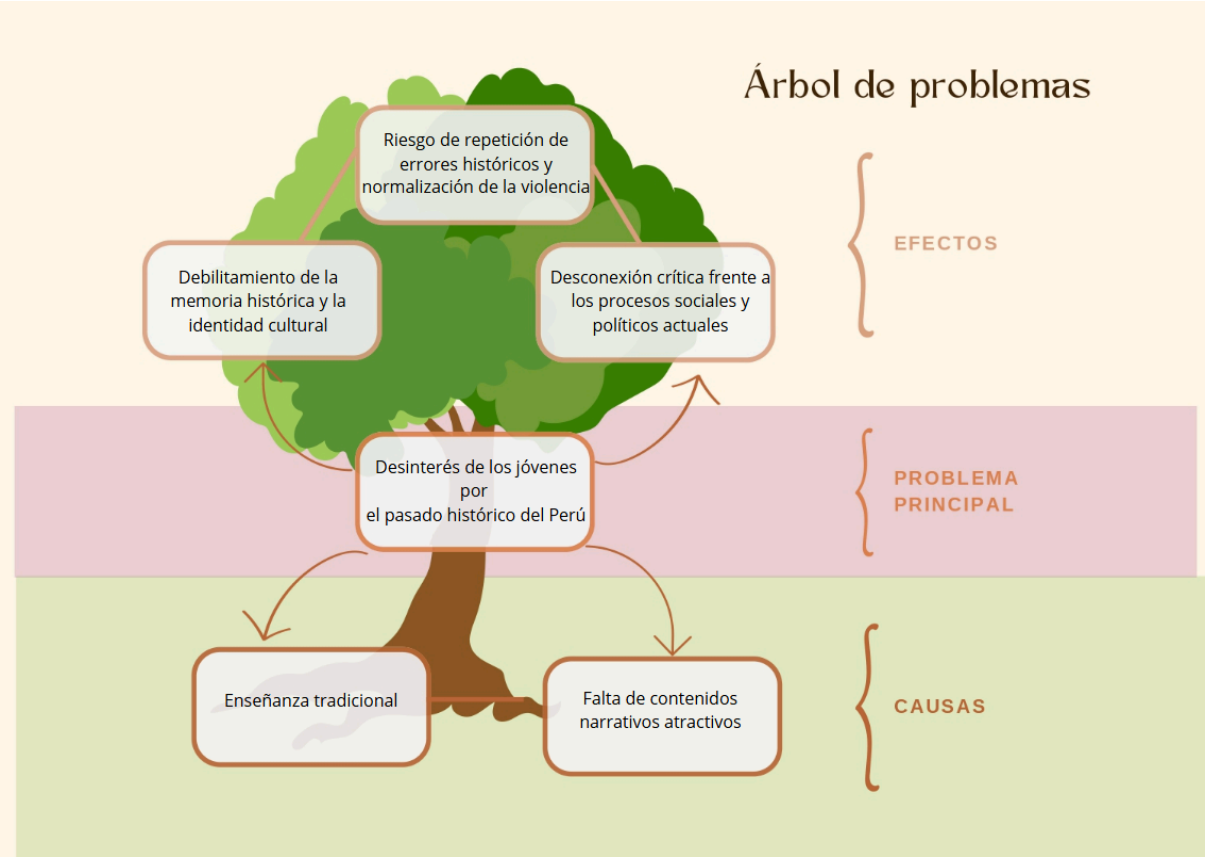
II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

Actualmente, se evidencia un desinterés de las generaciones jóvenes por el pasado histórico del Perú, especialmente por los hechos de la violencia política, lo que refleja una desconexión con la memoria colectiva del país. Este problema se debe a la falta de estrategias educativas y narrativas significativas que se ajusten a los lenguajes culturales y digitales que consumen los jóvenes, haciendo que los contenidos históricos sean percibidos como lejanos o poco relevantes.

Como consecuencia, este desinterés limita el desarrollo del pensamiento crítico, debilita la comprensión del contexto social y político actual, y afecta la construcción de una ciudadanía informada

Figura 1 Árbol del problema



2.2 Población beneficiaria

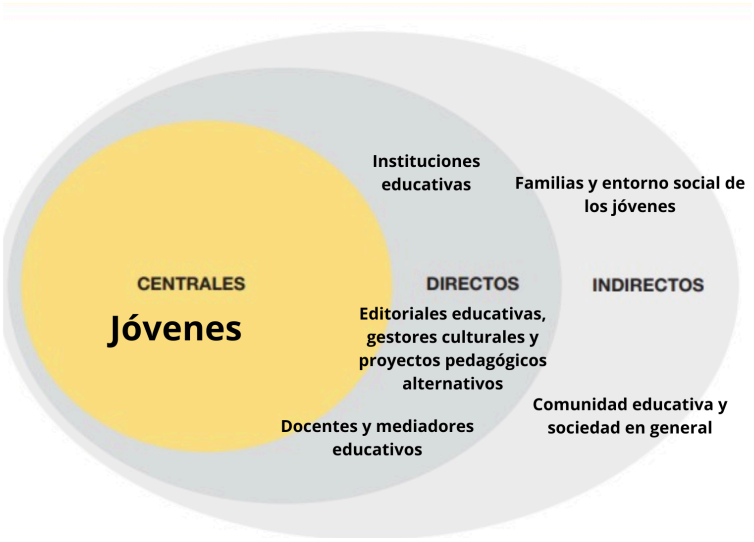
Mapa de Actores:

Centrales: Los jóvenes son los usuarios principales del proyecto. Participan activamente en el juego de tablero asumiendo roles de autoridades políticas (presidentes, alcaldes u otros tomadores de decisión) y enfrentándose a eventos históricos reales vinculados al periodo del terrorismo en el Perú. A través del juego, toman decisiones, discuten consecuencias y reflexionan colectivamente sobre el pasado, rompiendo con el aprendizaje memorístico y pasivo de la historia.

Directos: Instituciones educativas (colegios, institutos, universidades) espacios donde el juego puede ser implementado como herramienta pedagógica complementaria para cursos de historia, ciudadanía o ciencias sociales, docentes y mediadores educativos facilitan el uso del juego, guían las dinámicas, promueven el debate y contextualizan los hechos históricos representados en las cartas y el tablero, editoriales educativas, gestores culturales y proyectos pedagógicos alternativos apoyan la validación, producción y difusión del juego como recurso educativo innovador.

Indirectos: Familias y entorno social de los jóvenes reciben indirectamente los beneficios del proyecto a través de conversaciones, debates y reflexiones que los jóvenes trasladan a su vida cotidiana, comunidad educativa y sociedad en general se beneficia del fortalecimiento de la memoria histórica, el pensamiento crítico y la comprensión del pasado reciente del país desde una perspectiva participativa y no violenta.

Figura 2 Mapa de actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo General

Desarrollar un juego de tablero educativo y narrativo que contribuya a despertar el interés de jóvenes de 16 a 25 años por la historia reciente del Perú, específicamente el periodo del terrorismo, mediante una experiencia lúdica basada en la toma de decisiones y en hechos históricos reales, promoviendo la reflexión crítica y el aprendizaje significativo fuera de los enfoques educativos tradicionales.

Objetivos específicos

Analizar el nivel de interés y las percepciones de los jóvenes respecto a la historia reciente del Perú, identificando los factores que influyen en su desinterés, a partir de entrevistas y revisión de fuentes teóricas y contextuales.

Diseñar una experiencia lúdica narrativa que transforme hechos históricos reales y decisiones políticas del periodo del terrorismo en dilemas jugables, capaces de generar participación activa y reflexión crítica en los usuarios.

Desarrollar la mecánica del juego de tablero, incluyendo el recorrido temporal, las cartas de evento y decisión, y los roles de los jugadores, de manera coherente con el contexto histórico y comprensible para el público objetivo.

Incorporar el contenido histórico de forma orgánica dentro de la dinámica del juego, priorizando la comprensión de causas y consecuencias por encima de la memorización de datos.

Evaluar la percepción y recepción del público objetivo respecto al juego de tablero, identificando su potencial para incentivar el interés por la historia del Perú y generar diálogo y reflexión colectiva.

2.4 Marco referencial

El desinterés de los jóvenes por la historia del Perú ha sido vinculado a metodologías educativas tradicionales centradas en la memorización de contenidos y la transmisión pasiva de información, lo que limita la participación activa y el pensamiento crítico. Frente a esta

problemática, en el ámbito educativo internacional se han desarrollado propuestas innovadoras que incorporan el aprendizaje experiencial, el juego y la simulación como herramientas pedagógicas para abordar procesos históricos y políticos complejos de manera más significativa. Estas experiencias demuestran que el uso de dinámicas lúdicas permite a los estudiantes involucrarse activamente en la toma de decisiones, comprender la relación entre causas y consecuencias, y reflexionar sobre el impacto social de dichas decisiones.

Desde una perspectiva teórica, la propuesta se sustenta en los principios del aprendizaje activo y experiencial, los cuales señalan que el conocimiento se consolida cuando el estudiante participa de manera directa en situaciones que simulan la realidad y reflexiona sobre sus acciones. Asimismo, se apoya en enfoques de educación ciudadana y pensamiento crítico, promoviendo la comprensión de dilemas políticos reales y el análisis de sus implicancias éticas, sociales y democráticas. El juego de mesa educativo se presenta, así, como una herramienta que facilita la construcción de aprendizajes significativos, al transformar contenidos históricos complejos en experiencias accesibles, participativas y contextualizadas.

En el contexto peruano, si bien existen materiales educativos y narrativas históricas que abordan el periodo del conflicto interno, estos suelen presentarse desde enfoques expositivos y lineales, con escasa interacción por parte del estudiante. Son limitadas las iniciativas que integran el juego como recurso pedagógico para analizar este periodo desde una perspectiva crítica y reflexiva, lo que evidencia una oportunidad para el desarrollo de propuestas innovadoras alineadas con las necesidades educativas actuales. En este sentido, la presente propuesta recoge experiencias previas a nivel internacional y las adapta al contexto nacional, planteando una alternativa pedagógica que busca fortalecer el interés de los jóvenes por el pasado histórico del Perú mediante la participación activa, la toma de decisiones y el análisis de consecuencias, en concordancia con los objetivos de una educación de calidad.

2.4.1 Antecedentes

En los últimos años, se ha evidenciado un creciente desinterés de los jóvenes por el pasado histórico del Perú, asociado principalmente a metodologías educativas tradicionales que priorizan la memorización de contenidos sobre la comprensión crítica de los procesos históricos. Diversos estudios y experiencias educativas han señalado la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que fomenten la participación activa del estudiante, el análisis de contextos reales y la reflexión sobre las consecuencias de las decisiones políticas y sociales.

A nivel internacional, el uso de juegos de simulación y dinámicas lúdicas en contextos educativos ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación, el pensamiento crítico y la comprensión de fenómenos históricos complejos. Estas experiencias han permitido transformar la enseñanza de la historia en una vivencia participativa, donde el estudiante asume un rol activo en la toma de decisiones. En el contexto peruano, si bien existen iniciativas educativas orientadas a la difusión de la historia nacional, son aún limitadas las propuestas que integran el juego de mesa como recurso pedagógico para abordar el conflicto interno desde una perspectiva crítica, ética y formativa, lo que evidencia una oportunidad para el desarrollo del presente proyecto.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El arquetipo de usuario identificado corresponde a jóvenes entre 15 y 25 años, estudiantes de educación secundaria, superior o egresados recientes, principalmente de contextos urbanos como la ciudad de Lima. Este grupo se encuentra en una etapa formativa clave, en la que construyen su pensamiento crítico, su identidad social y su relación con la memoria histórica del país.

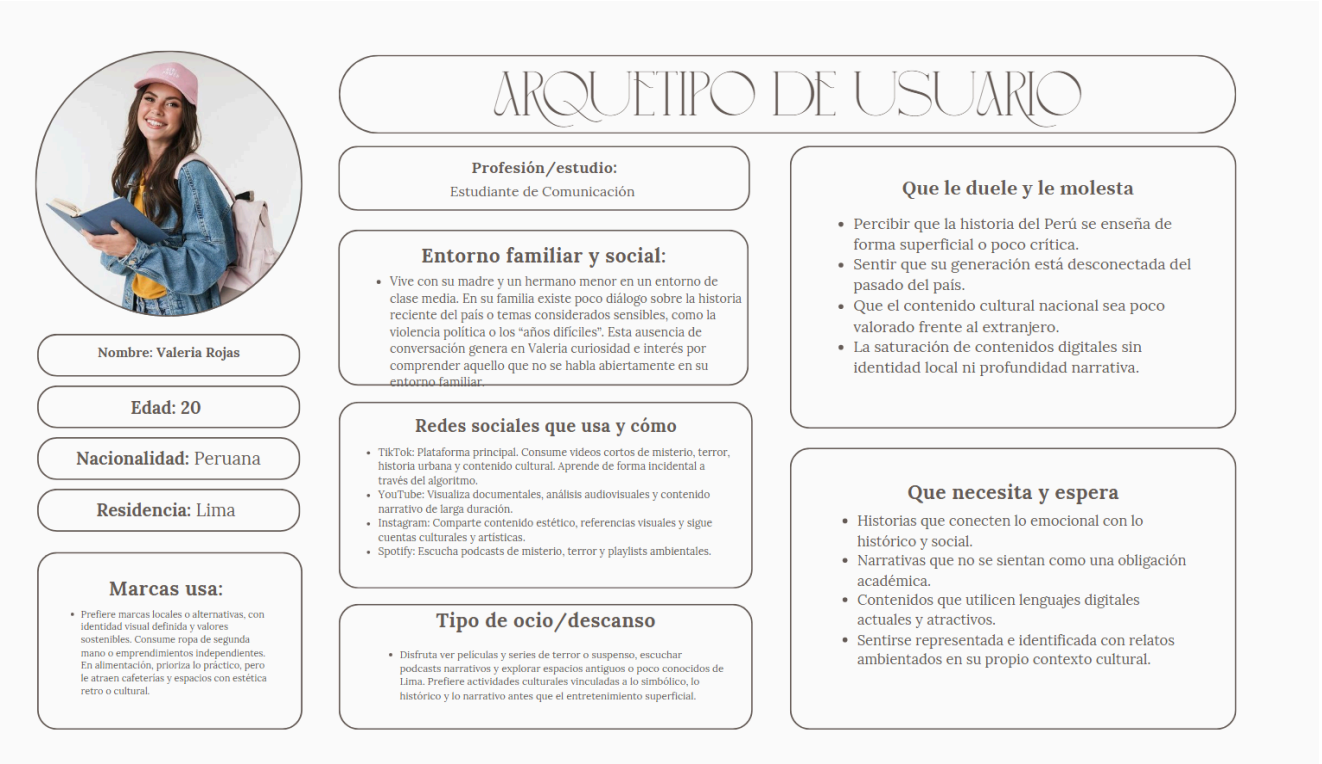
Desde una perspectiva psicográfica, reconocen la importancia del pasado histórico del Perú, en especial del periodo del terrorismo, pero presentan una relación distante o fragmentada con estos contenidos. Esta desconexión se origina principalmente en experiencias educativas

percibidas como rígidas, poco participativas y centradas en la memorización, así como en la falta de metodologías que dialoguen con sus intereses y formas actuales de aprendizaje.

En cuanto a hábitos de consumo cultural, se trata de un público altamente expuesto a experiencias interactivas y narrativas, tanto en formatos digitales como presenciales. Valoran propuestas que les permitan participar activamente, tomar decisiones y reflexionar sobre consecuencias, más que recibir información de manera pasiva. Su interés por la historia se activa cuando esta se presenta desde enfoques críticos, experienciales y vinculados a problemáticas sociales y políticas contemporáneas.

Este perfil evidencia que el desinterés por la historia no responde a una falta de capacidad o curiosidad, sino a la ausencia de formatos educativos innovadores que integren la reflexión, el juego y la participación activa. En este contexto, el juego de tablero se presenta como una herramienta pertinente para conectar el aprendizaje histórico con los hábitos culturales y cognitivos de los jóvenes de 15 a 25 años.

Figura 3 Arquetipo Uusuario



El presente proyecto identifica como actores centrales a los jóvenes entre 16 y 25 años, quienes se ven directamente afectados por el desinterés y la desconexión con el pasado histórico del Perú. Este grupo presenta hábitos de consumo cultural predominantemente digitales y una relación intermitente con los contenidos históricos, influenciada por sus experiencias educativas y sociales.

Como actores directos, se reconoce a las instituciones educativas, incluyendo colegios, institutos y universidades, ya que son responsables de la enseñanza formal de la historia y del desarrollo de la conciencia histórica en los jóvenes. Asimismo, los docentes de historia y ciencias sociales cumplen un rol clave como mediadores del conocimiento histórico, al definir los enfoques pedagógicos y narrativos con los que se transmite el contenido. El Ministerio de Educación (MINEDU) interviene de manera directa mediante la definición del currículo nacional y los lineamientos educativos que estructuran la enseñanza de la historia. Finalmente, el entorno familiar influye en la transmisión de memoria y en la valoración del pasado histórico, especialmente a través del diálogo intergeneracional o su ausencia.

De manera indirecta, participan actores como los medios de comunicación y las plataformas digitales, que difunden contenidos históricos, culturales y políticos que pueden reforzar o contrarrestar el desinterés juvenil. También influyen los creadores de contenido digital, quienes abordan temas históricos en formatos cercanos al lenguaje de los jóvenes. Asimismo, las instituciones culturales y espacios de memoria, como museos y centros de interpretación, contribuyen a la preservación y difusión del pasado histórico, aunque su alcance hacia públicos jóvenes suele ser limitado. Finalmente, la industria cultural y las políticas públicas culturales inciden en la forma en que se producen y distribuyen narrativas sobre la historia del país.

Figura 4 Mapa de Empatía



Hallazgos:

- Valeria reconoce la importancia del pasado histórico del Perú, pero se siente desconectada debido a experiencias educativas poco significativas y narrativas tradicionales.

- Su interés por la historia se activa cuando esta se presenta desde enfoques emocionales, simbólicos o narrativos, especialmente a través del misterio y el terror.

- Consume contenidos históricos de manera no intencional, principalmente a través de redes sociales y plataformas digitales, más que por búsqueda académica.

- Percibe una falta de contenidos culturales peruanos que exploren la historia desde perspectivas profundas, críticas y estéticamente cuidadas.

- La ausencia de diálogo familiar sobre hechos históricos sensibles despierta su curiosidad, pero también refuerza la sensación de vacío informativo.

- Valeria valora más las historias centradas en personajes y experiencias humanas que aquellas basadas únicamente en datos o explicaciones informativas.

- Busca contenidos que le permitan sentirse representada y conectada emocionalmente con su identidad cultural y la memoria colectiva.
-

Insight Clave:

- Valeria no se desinteresa de la historia del Perú, se desconecta cuando esta no dialoga con sus emociones ni se presenta a través de dinámicas participativas y narrativas que le permitan involucrarse activamente, reflexionar y tomar decisiones con sentido, más allá del formato tradicional de enseñanza.

2.5.2 Información sobre el Mercado

El proyecto identifica una oportunidad de mercado en la creciente demanda de recursos educativos alternativos y experiencias lúdicas dirigidas a jóvenes, especialmente aquellas que proponen formas participativas y narrativas de aprendizaje. Existe una oferta limitada de juegos educativos que aborden la historia reciente del Perú, en particular el periodo del terrorismo, desde una perspectiva crítica, reflexiva y adaptada a los intereses de los jóvenes, lo que evidencia una brecha entre las metodologías educativas tradicionales y las nuevas formas de aprendizaje.

La competencia directa se concentra principalmente en juegos de mesa comerciales o materiales educativos tradicionales, los cuales no abordan la historia nacional reciente ni incorporan dinámicas de toma de decisiones basadas en hechos reales. De manera indirecta, el proyecto compite con otros recursos educativos y culturales como documentales, contenidos digitales y materiales escolares, que suelen presentar la información de manera expositiva y no interactiva.

Las principales barreras de entrada están relacionadas con el diseño pedagógico, la investigación histórica rigurosa y la validación del contenido sensible, así como con los

procesos de producción del juego físico. No obstante, estas barreras se ven parcialmente mitigadas mediante la posibilidad de implementación en contextos educativos, ferias culturales y espacios formativos, así como por el uso de apoyos digitales complementarios que amplían el alcance del producto.

El mercado objetivo está conformado por jóvenes entre 15 y 25 años, estudiantes de secundaria y educación superior, con apertura a experiencias participativas y dinámicas de aprendizaje no tradicionales. La escasa oferta de juegos educativos centrados en la historia reciente del Perú, junto con el interés evidenciado en entrevistas y pruebas preliminares, permite proyectar una demanda potencial favorable para la propuesta.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

El concepto del proyecto se enmarca en la categoría de juego de mesa educativo y herramienta pedagógica, diseñado para ser utilizado en contextos escolares y formativos. La propuesta se desarrolla en el contexto de la enseñanza de la historia y la educación ciudadana en el Perú, específicamente en el abordaje del periodo del conflicto interno, el cual suele presentarse de manera rígida y poco participativa en los espacios educativos tradicionales. El juego propone una experiencia de aprendizaje activa, donde los estudiantes asumen el rol de autoridades políticas y deben reaccionar ante eventos históricos basados en hechos reales, tomando decisiones que generan consecuencias visibles en el desarrollo del país.

La propuesta de valor del proyecto radica en transformar la enseñanza de la historia en una experiencia participativa y reflexiva, reemplazando la memorización de contenidos por la toma de decisiones y el análisis de sus impactos sociales, políticos y democráticos. A través de una mecánica lúdica accesible, el juego permite que los estudiantes comprendan la complejidad del pasado histórico peruano, fomentando el pensamiento crítico, el diálogo y la empatía. Asimismo, su diseño facilita la integración con entornos digitales educativos, lo que amplía su alcance y refuerza el aprendizaje, posicionándolo como una herramienta

innovadora y pertinente para mejorar el interés de los jóvenes por la historia del Perú en concordancia con los objetivos de una educación de calidad.

Figura 5 Brainstorming



El proyecto propone el desarrollo de un juego de mesa educativo inspirado en la lógica de Monopoly, ambientado en el contexto del terrorismo en el Perú, que utiliza la toma de decisiones, los dilemas políticos y los eventos históricos reales como mecánica central para despertar el interés de los jóvenes por el pasado del país. A través de una experiencia lúdica y participativa, el juego busca cuestionar la forma tradicional y rígida en la que se enseña la historia en los colegios, promoviendo el pensamiento crítico, la empatía histórica y la reflexión colectiva desde un enfoque accesible, dinámico y significativo.

Figura 6 Propuesta de valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

El producto consiste en un juego de mesa educativo de carácter narrativo, diseñado para ser utilizado en contextos educativos y culturales. Está compuesto por un tablero de recorrido temporal, que representa distintas etapas del periodo del terrorismo en el Perú, fichas de jugadores que simbolizan roles políticos, un dado y un sistema de cartas dividido en cartas de evento y cartas de decisión, ambas basadas en hechos y dilemas reales de la época. El diseño visual del tablero y las piezas es sobrio y accesible, con el objetivo de facilitar la comprensión del contenido y su uso en entornos formativos.

En su versión digital, el juego puede incorporar material complementario como fichas informativas, códigos QR o recursos web, que amplían el contexto histórico de los eventos

presentados en el tablero. Estos apoyos digitales permiten profundizar en los hechos reales, adaptándose a los hábitos de consumo de los jóvenes sin reemplazar la experiencia presencial del juego.

La mecánica del juego se desarrolla por turnos. Cada jugador avanza por el tablero lanzando el dado y, al llegar a determinados espacios, se enfrenta a un evento histórico que activa una carta de decisión. El jugador debe elegir entre distintas opciones, cada una con consecuencias específicas que afectan el desarrollo de la partida. Esta dinámica promueve la reflexión crítica, el diálogo entre los participantes y la comprensión del impacto de las decisiones políticas en contextos de crisis, transformando el aprendizaje histórico en una experiencia participativa y significativa.

Características del producto

El producto es un juego de mesa educativo de carácter histórico y reflexivo, inspirado en hechos reales del periodo del terrorismo en el Perú y en las decisiones políticas que marcaron dicho contexto. El contenido del juego se construye a partir de una investigación previa que traduce acontecimientos complejos en situaciones lúdicas comprensibles, sin perder su carga histórica y social.

La mecánica lúdica se basa en la toma de decisiones y el análisis de consecuencias. Los jugadores asumen roles políticos y avanzan a través de un tablero de recorrido temporal, enfrentándose a dilemas históricos presentados mediante cartas de evento y cartas de decisión. Cada elección implica efectos dentro del juego, lo que permite visualizar el impacto

político, social y humano de las decisiones adoptadas en escenarios de crisis, promoviendo el pensamiento crítico y el debate entre los participantes.

El producto se presenta principalmente en un formato físico, compuesto por un tablero ilustrado, fichas de jugador, cartas, dados y elementos de apoyo visual que facilitan la comprensión de las reglas y el contexto histórico. Este formato se complementa con un soporte digital, que incluye material explicativo, guías pedagógicas para docentes y recursos en línea que amplían la información histórica, permitiendo adaptar el uso del juego a distintos entornos educativos y niveles de profundidad.

El diseño visual del juego es sobrio, claro y contemporáneo, pensado para contextos educativos formales y no formales. Se prioriza la legibilidad, la organización de la información y un lenguaje visual que facilite la comprensión de temas complejos sin recurrir a una estética infantilizada ni excesivamente académica, manteniendo así la atención del público joven.

El enfoque del producto es accesible, participativo y colaborativo, orientado a generar interés por la historia reciente del Perú a través de la experiencia compartida del juego. La propuesta busca fomentar la reflexión, el diálogo y el aprendizaje significativo, evitando la memorización de datos y promoviendo una comprensión crítica del pasado. El producto está dirigido a jóvenes entre 16 y 25 años, alineándose con dinámicas de aprendizaje activo, trabajo en equipo y metodologías educativas contemporáneas utilizadas en instituciones escolares y formativas.

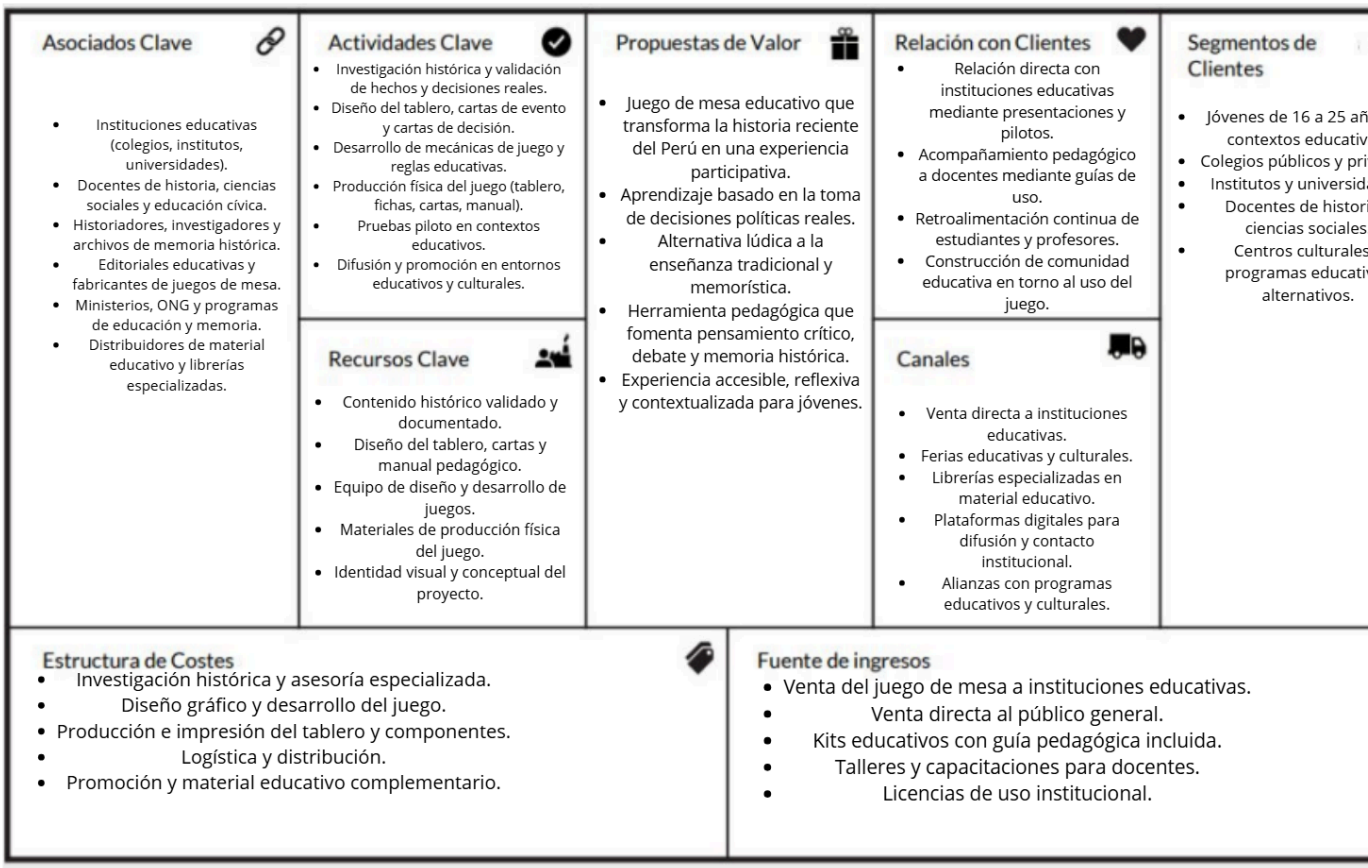
2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio del proyecto se basa en la comercialización de un juego de mesa educativo orientado a instituciones educativas y al público juvenil interesado en experiencias de aprendizaje alternativas. El producto se ofrece principalmente bajo un modelo B2B dirigido a colegios, institutos y centros culturales, así como un modelo B2C para venta directa a estudiantes, docentes y público general.

La forma de comercialización contempla la venta del juego en kits educativos, que incluyen el tablero, fichas, cartas y una guía pedagógica para docentes, facilitando su implementación en el aula. Adicionalmente, se considera la venta a través de ferias educativas, librerías especializadas y plataformas digitales, complementando el producto con recursos digitales de apoyo.

El modelo se fortalece mediante alianzas estratégicas con instituciones educativas, editoriales y programas de innovación pedagógica, permitiendo su escalabilidad y adaptación a distintos niveles formativos. Asimismo, se proyecta la posibilidad de generar ingresos adicionales a través de talleres, capacitaciones docentes y licencias de uso institucional, asegurando la sostenibilidad económica de la propuesta.

Figura 7 Modelo Canvas de Negocio



2.5.6 Resultados esperados

Cuando la propuesta entra en contacto con el usuario, se espera que los jóvenes desarrollen un mayor interés por la historia reciente del Perú al interactuar con el juego desde una experiencia lúdica y participativa. El uso de la toma de decisiones y la simulación de escenarios reales permitirá que los jugadores comprendan procesos históricos complejos, fomentando el pensamiento crítico, el debate y la reflexión colectiva. Asimismo, el juego contribuirá a reducir la percepción de la historia como un contenido rígido o distante, generando una conexión emocional y un aprendizaje significativo.

Cuando la propuesta entra en contacto con el mercado, se proyecta que el juego sea reconocido como una herramienta educativa innovadora y viable para instituciones educativas y espacios culturales. Su implementación en colegios, institutos y programas educativos alternativos permitirá posicionarlo como una propuesta diferenciada frente a los métodos tradicionales de enseñanza. A mediano plazo, se espera su adopción como recurso pedagógico complementario, fortaleciendo su sostenibilidad económica y su impacto social en la formación de jóvenes críticos y conscientes de la memoria histórica del país.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Figura 8 Tabla de creación de Prototipos



El prototipo del proyecto consiste en un juego de tablero educativo que aborda el periodo del terrorismo en el Perú desde una experiencia lúdica y participativa. Su diseño busca comprobar si el formato de juego permite transformar un contenido históricamente complejo y sensible en una herramienta comprensible, atractiva y reflexiva para jóvenes entre 16 y 25 años. A través de un recorrido en el tablero, cartas de eventos basados en hechos reales y cartas de decisión inspiradas en acciones políticas históricas, el usuario se enfrenta a dilemas que simulan la toma de decisiones y sus consecuencias, promoviendo la comprensión de los procesos históricos más allá de la memorización de datos.

El objetivo principal del prototipo es evaluar si la mecánica del juego logra generar interés genuino por la historia reciente del país, fomentando el pensamiento crítico, la participación activa y el debate entre los jugadores. Asimismo, se busca medir el nivel de identificación del usuario con la experiencia, la claridad del contenido histórico presentado y la viabilidad del juego como recurso complementario en contextos educativos formales, como colegios o talleres pedagógicos. El contacto del usuario con el prototipo permite observar reacciones, comentarios y dinámicas grupales que evidencian si el aprendizaje se produce de manera natural, sin sentirse impuesto o académico.

En términos de elaboración, el prototipo integra investigación histórica, diseño gráfico y desarrollo de mecánicas de juego accesibles, apoyándose en recursos humanos especializados y materiales de bajo costo para su implementación inicial. Los resultados esperados apuntan a

que el juego sea percibido como una experiencia entretenida pero significativa, capaz de generar reflexión sobre el pasado, incentivar el diálogo y posicionarse como una alternativa innovadora para abordar la memoria histórica desde la educación y la cultura contemporánea.

Figura 9 Checklist de Prototipado



El prototipo desarrollado permite hacer tangible el concepto del proyecto, ya que transforma una problemática abstracta com el desinterés de los jóvenes por la historia del Perú enseñada de manera rígida, en un producto lúdico y educativo concreto: un juego de tablero basado en hechos históricos reales del periodo del terrorismo. Esto permite que la propuesta se comprenda por sí misma a través de la experiencia de juego, sin necesidad de extensas explicaciones teóricas, ya que el aprendizaje y la reflexión se producen a partir de la toma de decisiones y sus consecuencias dentro del tablero.

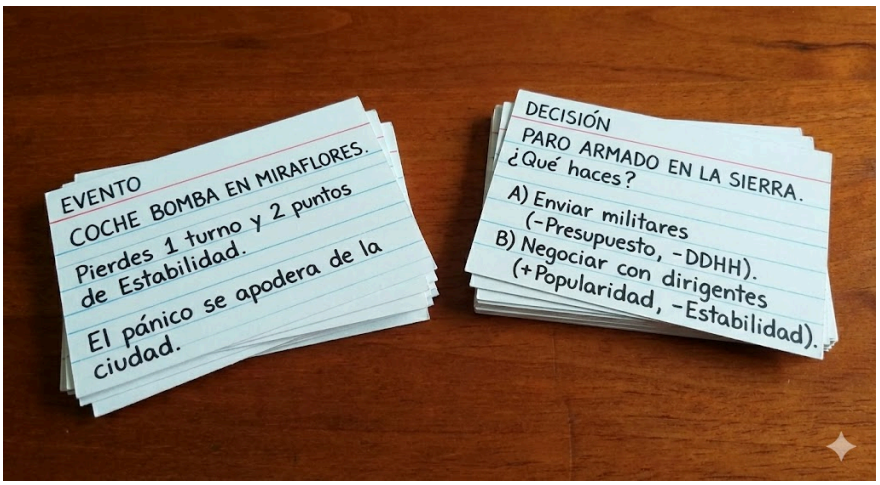
Asimismo, el prototipo puede ser evaluado y validado, ya que evidencia qué aspectos resultan más relevantes para los usuarios, como la claridad de las reglas, el nivel de involucramiento, el interés que generan los eventos históricos y la capacidad del juego para provocar diálogo y reflexión. Su formato facilita la validación con estudiantes, docentes y otros usuarios, permitiendo recoger retroalimentación directa sobre la mecánica, la narrativa histórica y el equilibrio entre entretenimiento y contenido educativo, identificando qué elementos funcionan y cuáles requieren ajustes.

Finalmente, el prototipo cumple una función comunicativa clara, ya que permite mostrar de forma directa lo que el proyecto propone: una nueva manera de aproximarse a la historia reciente del Perú desde el juego y la participación activa. El tablero y sus componentes funcionan como una herramienta de presentación comprensible y replicable, que facilita la evaluación por parte del público objetivo y de instituciones educativas, y permite compartir la propuesta tanto en contextos académicos como culturales. De este modo, el checklist confirma que el prototipo cumple adecuadamente su función dentro del proceso de diseño, validación e implementación del proyecto.

Baja Fidelidad

Los prototipos desarrollados corresponden a una versión de baja fidelidad del juego de mesa narrativo y permiten materializar la propuesta de forma simple y funcional. A través de cartas de Evento y Decisión, el jugador se enfrenta a situaciones inspiradas en hechos reales del periodo del terrorismo en el Perú, debiendo tomar decisiones políticas que generan consecuencias dentro del juego. El tablero organiza la experiencia como un recorrido temporal, activando eventos y dilemas a medida que se avanza. Estos prototipos permiten evaluar la comprensión de las mecánicas, el nivel de interés del usuario y la capacidad del juego para generar reflexión histórica, facilitando la validación y mejora de la propuesta antes de su desarrollo final.

.





ALTA FIDELIDAD

El prototipo de alta fidelidad del proyecto *La Quinta* materializa de manera clara y funcional la propuesta del juego de mesa educativo, permitiendo visualizar su aplicación real en contextos educativos y culturales. El tablero presenta un recorrido temporal basado en el periodo del terrorismo en el Perú, integrando elementos gráficos históricos y simbólicos que sitúan al jugador dentro del contexto político y social de la época.

Las cartas de evento y cartas de decisión representan hechos y dilemas políticos reales, invitando a los jugadores a asumir el rol de autoridades y a tomar decisiones estratégicas frente a situaciones críticas. Cada elección genera consecuencias dentro del juego, lo que refuerza la reflexión sobre el impacto de las acciones políticas en la estabilidad social, la popularidad y el desarrollo del país.

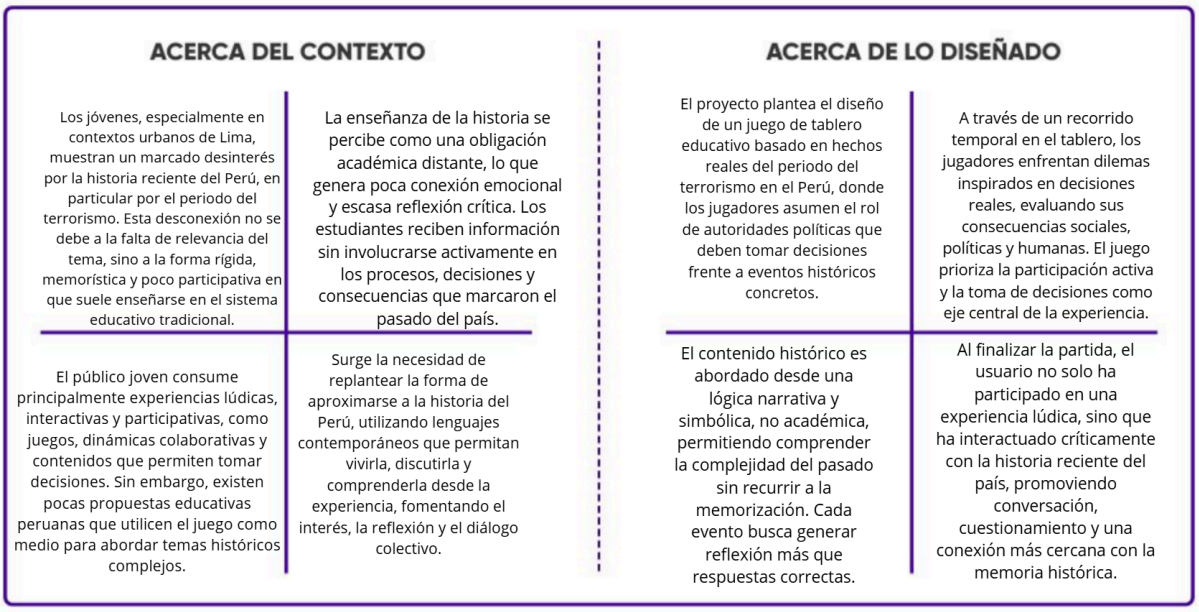
Este nivel de prototipado permite evaluar no solo la estética y claridad visual del producto, sino también la comprensión de las reglas, la coherencia de la mecánica y el nivel de involucramiento del usuario. El prototipo demuestra que la propuesta puede funcionar como una herramienta educativa innovadora, capaz de transformar el aprendizaje histórico en una experiencia participativa, crítica y significativa para el público joven.





2.5.8 Experimentos

Figura 10 Tablero UX



El proyecto surge a partir de la identificación de una desconexión entre los jóvenes y la historia reciente del Perú, especialmente el periodo del terrorismo, debido a metodologías educativas rígidas, centradas en la memorización y poco alineadas con los hábitos culturales actuales. Esta forma de enseñanza dificulta la comprensión crítica y emocional de los hechos históricos, generando desinterés y apatía hacia la memoria colectiva.

Frente a este contexto, la propuesta diseña un juego de tablero educativo que transforma los hechos históricos en una experiencia lúdica e interactiva. El usuario asume el rol de una autoridad política y debe reaccionar a eventos inspirados en decisiones reales tomadas durante el conflicto interno. El tablero funciona como un recorrido temporal que articula contexto histórico, toma de decisiones y

consecuencias, permitiendo que el aprendizaje se produzca desde la acción, el diálogo y la reflexión colectiva.

De esta manera, el diseño responde directamente al problema detectado, utilizando el juego como herramienta pedagógica para reinterpretar la historia desde una lógica participativa, accesible y significativa. El tablero UX evidencia cómo el producto conecta el contexto social y educativo con una solución innovadora que busca generar interés, pensamiento crítico y una relación más activa de los jóvenes con la memoria histórica del país.

Figura 11 Tabla Receptora



La tabla receptora permite evaluar la propuesta desde una mirada crítica, identificando los aspectos que funcionan adecuadamente, así como los puntos de mejora y las oportunidades de desarrollo. En ella se reconoce que el uso del juego de tablero educativo como formato lúdico resulta efectivo para captar la atención del público joven y generar una experiencia participativa que favorece la comprensión de la historia reciente del Perú. La dinámica basada en la toma de decisiones y en eventos inspirados en hechos reales permite una mayor implicación del usuario y fomenta el diálogo y la reflexión colectiva.

Al mismo tiempo, se señalan críticas y dudas relacionadas con el equilibrio entre la simplificación lúdica y la complejidad histórica, así como con el alcance del impacto educativo a largo plazo una vez finalizada la experiencia de juego. Finalmente, la tabla plantea nuevas ideas orientadas a complementar el juego con materiales de apoyo y adaptaciones educativas, evidenciando el potencial de crecimiento, mejora y proyección de la propuesta dentro del ámbito educativo y cultural contemporáneo.

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación La Quinta se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social, y se enmarca dentro de la actividad económica de Enseñanza, ya que busca aportar a la formación crítica, la memoria colectiva y el fortalecimiento del pensamiento reflexivo en jóvenes. El proyecto busca resolver el desinterés de las generaciones actuales por la historia reciente del Perú, específicamente por el periodo del terrorismo, problemática originada por metodologías educativas rígidas, poco participativas y desvinculadas de los hábitos de aprendizaje contemporáneos. La población beneficiaria está conformada por jóvenes entre 15 y 25 años, estudiantes de educación secundaria y superior, identificados a partir del arquetipo de usuario desarrollado.

Para el desarrollo del proyecto se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas mediante herramientas de Design Thinking, colocando al usuario en el centro del proceso, y Lean Startup, orientada a la validación progresiva de la propuesta. Estas metodologías incorporan la colaboración y el pensamiento visual a través de herramientas como la técnica persona para definir arquetipos, el mapa de actores para reconocer el contexto educativo y social, el mapa de trayectoria para delinear la experiencia del usuario, el canvas de propuesta de valor para consolidar el concepto innovador y el

canvas de modelo de negocio para evaluar la sostenibilidad de la propuesta, las cuales se desarrollan y explican a lo largo del presente documento.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en el diseño de un juego de mesa educativo de carácter histórico, que replantea la forma en que los jóvenes se aproximan al aprendizaje del pasado reciente del país. Se trata de un producto físico con soporte digital complementario, compuesto por un tablero de recorrido temporal, fichas de jugadores que representan roles políticos, cartas de evento y cartas de decisión basadas en hechos reales, y una mecánica de juego centrada en la toma de decisiones y el análisis de consecuencias. Desde el enfoque del triple balance, la propuesta genera un impacto social al fomentar la memoria histórica y el pensamiento crítico, un impacto económico al presentar potencial de comercialización en instituciones educativas y espacios culturales, y un impacto ambiental al priorizar el uso de materiales responsables y procesos de producción sostenibles.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de baja fidelidad del juego de mesa, que permitieron evaluar la comprensión de la mecánica, la claridad de las reglas y la reacción de los usuarios frente a los dilemas históricos planteados. Estos prototipos fueron utilizados en pruebas exploratorias con jóvenes del público objetivo, a través de sesiones de juego y observación, lo que permitió recoger retroalimentación cualitativa sobre el nivel de interés, la experiencia participativa y el potencial educativo de la propuesta.

Se concluye que la solución propuesta logra transformar el aprendizaje histórico en una experiencia lúdica, participativa y reflexiva, aumentando el interés de los jóvenes por el periodo del terrorismo en el Perú. Se recomienda como próximos pasos profundizar en la validación con instituciones educativas, ajustar la complejidad del contenido según niveles formativos, y explorar estrategias de escalamiento mediante alianzas educativas y el desarrollo de versiones complementarias del producto.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Para la realización del mundo transmedia en general se realizó un presupuesto

RUBRO	DESCRIPCIÓN	COSTO (S/.)
Investigación	Investigación histórica, referentes y validación conceptual	300
Diseño del juego	Diseño del tablero, reglas, mecánicas y flujo narrativo	500
Ilustración	Bocetos e ilustraciones base para tablero y cartas	600
Producción de prototipo	Impresión básica de tablero y cartas (baja fidelidad)	250
Testeo con usuarios	Sesiones de prueba, registro y análisis de feedback	200
Diseño gráfico	Ajustes visuales finales para presentación académica	350
Difusión	Material digital para presentación y sustentación	150

IV. Conclusiones y recomendaciones

El desarrollo del proyecto permitió identificar que el desinterés de los jóvenes por la historia reciente del Perú no responde a la falta de relevancia del tema, sino a la forma tradicional y rígida en que suele ser enseñado. A partir del proceso de diseño y prototipado del juego de tablero, se evidenció que el uso de dinámicas lúdicas basadas en la toma de decisiones facilita una mayor participación, comprensión y reflexión crítica sobre hechos históricos complejos, especialmente el periodo del terrorismo en el Perú.

Los hallazgos principales muestran que el juego de tablero resulta una herramienta efectiva para generar interés y diálogo entre los jóvenes, al transformar la historia en una experiencia activa y colectiva. La simulación de decisiones políticas reales permite comprender la relación entre acciones y consecuencias, promoviendo el pensamiento crítico y la discusión informada. Asimismo, el prototipo de baja fidelidad permitió detectar oportunidades de mejora en la claridad de las reglas, el equilibrio entre juego y contenido histórico, y la necesidad de acompañamiento pedagógico en contextos educativos.

Como próximos pasos, se recomienda el desarrollo de un prototipo de media fidelidad que incorpore mejoras en el diseño visual, ajustes en la mecánica del juego y una validación más amplia con estudiantes y docentes. Además, se sugiere la creación de materiales complementarios, como guías pedagógicas y recursos digitales de apoyo, que faciliten su implementación en aulas y talleres educativos.

Finalmente, el monitoreo y seguimiento del proyecto debe centrarse en evaluar el impacto educativo del juego a través de la observación de la participación de los usuarios, la calidad del debate generado y el interés posterior por investigar el contexto histórico abordado. Estos indicadores permitirán medir la efectividad de la propuesta y orientar su escalabilidad como herramienta educativa innovadora dentro del sistema educativo y cultural peruano.

.

V. Referencias Bibliográficas

Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.

Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.

Brougère, G. (2013). *El juego y la educación*. Paidós.

Comisión de la Verdad y Reconciliación. (2003). *Informe final*. CVR.

Contreras, R. S., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Incom-UAB.

Freire, P. (2005). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938)

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo nacional de la educación básica*. MINEDU.

Squire, K. (2011). *Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age*. Teachers College Press.

UNESCO. (2017). *Educación para la ciudadanía mundial*. UNESCO.

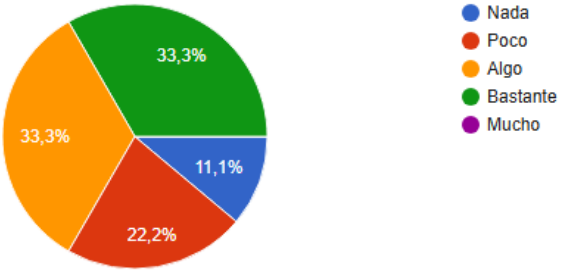
Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming, 37*(1), 24–40. https://doi.org/10.1177/1046878105282279

VI. Anexos

¿Qué tan familiarizado(a) te sientes con los hechos ocurridos en el Perú durante los años noventa?

Copiar gráfico

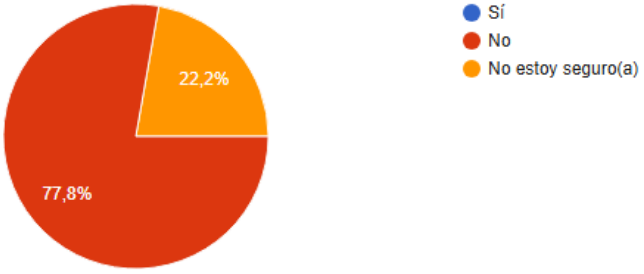
9 respuestas



¿Consideras que los jóvenes reciben suficiente información sobre la historia reciente del Perú en su educación?

Copiar gráfico

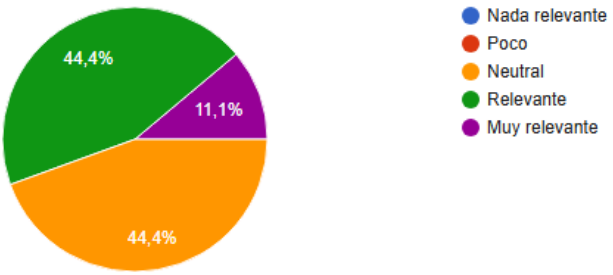
9 respuestas



¿Qué tan relevante te parece comprender los sucesos del Perú en esa época para interpretar la realidad actual?

Copiar gráfico

9 respuestas



ENTREVISTAS

PRIMERA ENTREVISTA

Entrevistador: ¿Qué tan interesada te sientes por conocer el pasado histórico del Perú? ¿Por qué? Entrevistada: Me siento muy interesada por conocer el pasado del Perú, porque es parte de nuestra historia y es algo que nos concierne a todos. Entrevistador: ¿Con qué frecuencia buscas información sobre la historia del país por iniciativa propia? Entrevistada: No suelo buscar mucha información, más que todo me aparece en mi "For You Page" de TikTok, ahí es como me entero más o menos de las historias del Perú y eso. Entrevistador: ¿Cómo describirías tu experiencia aprendiendo historia del Perú en el colegio o el instituto? Entrevistada: En el instituto no me enseñaron mucho de la historia del Perú. En el colegio sí, me gustaba mucho el curso de historia del Perú y había temas muy interesantes, más que todo por nuestro pasado y eso. Entrevistador: ¿Qué factores crees que influyen en el desinterés de los jóvenes por la historia del Perú? Entrevistada: Creo que los jóvenes de ahora no se informan tanto sobre la historia del Perú como se debería, o al menos no es que busquen voluntariamente a menos que sean tareas. Entrevistador: ¿En qué formato consumes más contenido hoy en día? ¿Videos, redes sociales, series? Entrevistada: Más que todo redes sociales, como ya dije, en TikTok me suelen aparecer videos y así es como consumo. Entrevistador: ¿Has aprendido sobre temas histórico-sociales a través de películas, series o contenido digital? Entrevistada: Sí, a través de contenido digital. También he visto alguna película, si no me equivoco, sobre el Perú y su pasado, pero no me acuerdo muy bien el título. Entrevistador: ¿Qué tipo de historias te generan mayor interés? ¿Informativas tradicionales o narrativas de ficción, terror? Entrevistada: Me gusta la combinación entre informativo mezclado con ficción. Creo que es más entretenido de esa manera. Entrevistador: ¿Crees que una historia de ficción o terror ambientada en Lima podría despertar curiosidad por el pasado del país? Entrevistada: Sí, creo que sí. O sea, depende de cómo apliques el género, ¿no? El terror puede llegar a ser muy cliché dependiendo de cómo lo muestren. Entrevistador: ¿Consideras que las nuevas formas narrativas podrían ayudar a que los jóvenes se interesen más por la historia del Perú? Entrevistada: Sí, creo que los jóvenes de ahora con la tecnología aprenden más didácticamente o digitalmente, ya sea con historias contadas a través de ficción, algunos cómics, etcétera.

SEGUNDA ENTREVISTA

Lorena: Hola, mi nombre es Lorena, tengo 25 años y estudio la carrera de Comunicación Audiovisual. Entrevistador: ¿Qué tan interesada te sientes por conocer el pasado histórico del Perú? ¿Por qué? Lorena: La verdad no sabría decir qué tan interesada me siento sobre ese tipo de temas. O sea, es importante saber el pasado histórico, pero es que también depende mucho de a lo que se refiera todo eso. Porque creo que una cosa es lo que nos han enseñado en los colegios, que normalmente suele ser una historia muy maquillada dependiendo mucho del sistema, del régimen en el que estemos, y las cosas que realmente han pasado o partes de la historia que nosotros no hemos visto porque no eran muy relevantes. Como digo, creo que depende mucho, pero tampoco es algo que yo diga que me haya interesado tanto a diferencia de otros aspectos de la historia del Perú como puede ser el lado político. Entrevistador: ¿Con qué frecuencia buscas información sobre la historia del país por iniciativa propia? Lorena: Bueno, yo creo que actualmente sí busco mucho de eso, más diría yo por el tema político y social. Ya que, bueno, no solo estamos en una época en donde ahorita es muy relevante —siempre ha sido relevante—, es solo que ahora le damos un enfoque diferente por el tema de cómo se manejan las comunicaciones actualmente. Pero sí suelo buscar información, pero como digo, me centro más en el tema político y social que en tanto en el tema histórico, por decirlo así. Entrevistador: ¿Cómo describirías tu experiencia aprendiendo historia del Perú en el colegio o el instituto? Lorena: Bueno, la verdad yo no lo describiría como una experiencia muy buena. Como he dicho antes, lamentablemente la educación acá en el país se rige mucho en base a quién nos gobierna, por decirlo así. Y eso también depende mucho de la persona que te está enseñando. Muchas veces los profesores, especialmente los profesores de historia, política y por decir ese tipo de cursos, tienen sus propias agendas. Entonces ellos te enseñan en base a lo que ellos creen que ha pasado en vez del currículo que tenemos. Igual el currículo que tenemos aquí tampoco es que sea muy útil para lo que realmente aprendemos. Así que yo creo que hay profesores que sí, se saltan muchas partes porque no ven importante que lo aprendamos o no lo ven como que debamos aprenderlo en base, pues, a sus propias agendas políticas. O te muestran una parte pero no te muestran todo el contexto, o sea, solamente lo que a ellos les beneficia. Esto me ha pasado no solo en el colegio, sino también cuando yo estudiaba en una universidad formal y llevaba cursos también de globalización y ese tipo de cosas. Ahí también los

profesores tienen, lamentablemente, su propia agenda y te enseñan solamente lo que a ellos les conviene. Eso es lo que me he dado cuenta muchas veces.

Entrevistador: ¿Qué factores crees que influyen en el desinterés de los jóvenes por la historia del Perú? Lorena: Bueno, yo creo que uno de los factores que influye tiene mucho que ver con el mismo hecho de que no hay un incentivo para que los jóvenes aprendan más sobre historia. Se nos deja mucho al aire de que "ah, es que las cosas son así", "es que el país es así". O sea, creo que se nos enseña mucho el tema de la mediocridad, de la conformidad y por lo tanto no nos motivan a buscar más o estar más informados porque, bueno, nuestro mismo gobierno quiere que nos mantengamos desinformados, les conviene eso. Y además de que yo creo que todo esto viene tanto de los maestros como de los padres. Los padres, a la misma vez, son gente a la que tampoco se les enseñó a tener interés, a quedarse callados, a no buscar mucho. Y bueno, los profesores muchos realmente no tienen vocación, especialmente cuando hablamos en el contexto de primaria y secundaria. Así que no hay realmente incentivos que motiven a la gente a buscar más de lo que ya sabemos y eso suma demasiado a la desinformación que tenemos actualmente. Entrevistador: ¿En qué formato consumes más contenido hoy en día? ¿Videos, redes sociales, series? Lorena: Bueno, yo no soy de consumir series. No me gusta ver muchas series, especialmente las series actualmente. Me gusta más ver videos en YouTube, pero creo que más videos tipo video-documentales de temas cualquiera o de las cosas que me gustan. De ahí, me gusta estar muchísimo en redes sociales, pero creo que al menos yo interactúo más con contenido fuera del país. O sea, si yo interactúo con contenido dentro del país normalmente es de política o de noticias actuales. No me gusta mucho temas de entretenimiento de acá o farándula y todo eso, prefiero ver los de fuera del país. Y de ahí, bueno, tampoco me gusta consumir mucho podcast... o sea sí, hay podcasts que me gustan pero normalmente son de terror, eso sí me gusta. De ahí, bueno, no me gusta ver streamers y creo que eso sería lo que consumo normalmente. Entrevistador: ¿Has aprendido sobre temas histórico-sociales a través de películas, series o contenido digital? Lorena: Bueno, yo creo que sí. Las películas y los contenidos multimedia pueden ayudar mucho justamente a aprender estos temas. O sea, son una puerta fácil y accesible y además digerible para aprender mucho sobre estos temas. Y yo creo que es una de las razones por las que mucha gente se motiva a aprender sobre ciertas cosas.

Vemos mucha gente que está obsesionada con temas como la Segunda Guerra Mundial, o la Guerra Fría, o la Guerra de Vietnam, justamente por muchas veces el contenido que se hace sobre estos en series, en películas y todo ese tipo de cosas. Así que yo creo que es un buen medio para que la gente se anime a aprender, especialmente si es sobre puntos de vista que nunca hemos visto ser tocados antes. Yo creo que eso puede agarrar mucho la curiosidad de la gente. Entrevistador: ¿Qué tipo de historias te generan mayor interés? ¿Informativas tradicionales o narrativas de ficción, terror? Lorena: No sabría decir qué tipo de historias me genera mayor interés porque creo que más allá del contenido depende de cómo se desarrolla el contenido. A mí, por ejemplo, me gustan más las historias que son fuertemente trabajadas en base a los personajes que al entorno. Creo, así personalmente, que una historia, el entorno, el worldbuilding puede fallar totalmente y no me importaría con tal de que los personajes estén bien construidos. Me importa más ese tipo de narrativa. Pero si habláramos más del contexto general, yo creo que me gustan más las historias más narrativas, o sea, el contenido más narrativo que el contenido que sea de información, digamos, tradicional. Sí me gustan los documentales, pero creo que para manejar un documental tienes que hacerlo de una manera que no aburra a tu consumidor, pero que no se sienta que lo estás llenando de pura información sin realmente indagar sobre ello. Y yo creo que por eso es que muchas veces no me gustan mucho historias que se basan demasiado en ser demasiado informativas o tradicionales, porque creo que le intentan meter tantas cosas que no llegas a indagar a fondo en el tema y terminas perdiéndome. Así que por eso prefiero mucho más narrativas. Entrevistador: ¿Crees que una historia de ficción o terror ambientada en Lima podría despertar curiosidad por el pasado del país? Lorena: Bueno, yo creo que sí porque al peruano realmente le gusta el terror, le gusta muchísimo el terror. Pero obviamente también hay un tema de que acá el peruano no tiene muy buen visto el tema del terror peruano o el terror hecho en Perú. Pero yo creo que si se maneja muy bien se podría captar mucho la atención. Yo creo que si acá hubiera un producto peruano de terror que justamente se enfocara, además de eso, en la historia —porque yo creo que en Lima hay mucha historia que se puede aprovechar para hacer eso—, yo la verdad creo que... bueno, a mí por ejemplo me gustaría, y yo creo que le gustaría a mucha gente y además podría crear interés en la gente para indagar mucho más sobre esto. Entrevistador: ¿Consideras que las nuevas

formas narrativas podrían ayudar a que los jóvenes se interesen más por la historia del Perú? Lorena: Bueno, es que también depende de cómo uno lo haga. A mí no me parece, pero actualmente estamos en una época en donde se aprovecha más el consumo rápido. Y obviamente los jóvenes de ahora no tienen muy desarrollado el tema de la atención. Cuando una historia es muy larga o tiene mucho diálogo o es un poco más lenta, se aburren y no le quieren hacer caso. Y yo creo que por eso se pierde mucho en lo que podría ser una historia de calidad. Pero bueno, lamentablemente ahora es así. Entonces yo creo que si estas historias se enfocaran a cómo consume el joven hoy en día, sí podrían atraer su atención y ya de ahí alentarlos a ellos pues a que se interesen más en el tema de la historia. Yo creo que ahí en ese caso, si se desarrolla bien cómo captar la atención de ellos, podría funcionar.

6.1 Informe de Turnitin