

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA “TOULOUSE LAUTREC”



**PLANTEAMIENTO DE UNA ACTIVIDAD LÚDICA MASIVA PARA  
INFLUENCIAR LA ADOPCIÓN DE HÁBITOS SOSTENIBLES EN  
JÓVENES DE LIMA METROPOLITANA**

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

**MARIANA ELIZABETH ALVARADO BARCENES**

(<https://orcid.org/0000-0001-6660-3283>)

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño  
Gráfica

**ISABEL ANDREA CASTILLO SIVIRICH**

(<https://orcid.org/0009-0008-9175-8015>)

**Asesor**

**MARIA CONSUELO ALBAN SOLIS**

(<https://orcid.org/0000-1111-0000-1111>)

Lima - Perú

**2023**

## ● 10% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

### FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	<b>repositorio.tls.edu.pe</b> Internet	2%
2	<b>docplayer.es</b> Internet	1%
3	<b>beta.scidev.net</b> Internet	<1%
4	<b>redalyc.org</b> Internet	<1%
5	<b>unipacifico on 2024-02-23</b> Submitted works	<1%
6	<b>dspace.utb.edu.ec</b> Internet	<1%
7	<b>ciencialatina.org</b> Internet	<1%
8	<b>Universidad del Istmo de Panamá on 2023-04-21</b> Submitted works	<1%

9	<b>repositorio.uti.edu.ec</b> Internet	<1%
10	<b>tesis.ipn.mx</b> Internet	<1%
11	<b>coursehero.com</b> Internet	<1%
12	<b>Fundacion San Pablo Andalucia CEU on 2023-05-29</b> Submitted works	<1%
13	<b>consultoriadeserviciosformativos on 2023-10-19</b> Submitted works	<1%
14	<b>uvadoc.uva.es</b> Internet	<1%
15	<b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2010-09-24</b> Submitted works	<1%
16	<b>latam.redilat.org</b> Internet	<1%
17	<b>repositorio.ug.edu.ec</b> Internet	<1%
18	<b>Anabel Moriña, Inmaculada Orozco. " Inclusive learning strategies at u...</b> Crossref	<1%
19	<b>Cambridge College on 2007-03-14</b> Submitted works	<1%
20	<b>UTEC Universidad de Ingeniería &amp; Tecnología on 2020-07-13</b> Submitted works	<1%

21	<b>pesquisa.bvsalud.org</b> Internet	<1%
22	<b>repositorio.uees.edu.ec</b> Internet	<1%
23	<b>repositorio.upse.edu.ec</b> Internet	<1%
24	<b>aeca1.org</b> Internet	<1%
25	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-01-06</b> Submitted works	<1%
26	<b>UDELAS: Universidad Especializada de las Americas Panama on 2024-...</b> Submitted works	<1%
27	<b>dspace.unila.edu.br</b> Internet	<1%
28	<b>futbolchileno.com</b> Internet	<1%
29	<b>slideshare.net</b> Internet	<1%
30	<b>Benavides, Macario T.. "Hilos Del Mismo Tejido: Weaving Community ..."</b> Publication	<1%
31	<b>Molina Castro, Juan David. "Mecanismos para la inversion y remunera..."</b> Publication	<1%
32	<b>Universidad del Sagrado Corazon on 2024-03-25</b> Submitted works	<1%

33	<b>bibliotecadigital.ciren.cl</b> Internet	<1%
34	<b>cdn.gob.pe</b> Internet	<1%
35	<b>dialnet.unirioja.es</b> Internet	<1%
36	<b>es.slideshare.net</b> Internet	<1%
37	<b>espedatacomm.blogspot.com</b> Internet	<1%
38	<b>iata.org</b> Internet	<1%
39	<b>redie.mx</b> Internet	<1%
40	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Internet	<1%
41	<b>repositorio.unae.edu.ec</b> Internet	<1%
42	<b>repositorio.unesum.edu.ec</b> Internet	<1%
43	<b>tractoresivan.blogspot.com</b> Internet	<1%
44	<b>uncedu on 2024-02-06</b> Submitted works	<1%

45	<b>aqualia.es</b> Internet	<1%
46	<b>epson.com.uy</b> Internet	<1%
47	<b>hendry-schools.org</b> Internet	<1%
48	<b>Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-10-12</b> Submitted works	<1%
49	<b>Universidad San Francisco de Quito on 2021-04-06</b> Submitted works	<1%
50	<b>hdl.handle.net</b> Internet	<1%

## Resumen

El propósito de este trabajo de investigación es abordar la problemática de la contaminación ambiental derivada de la falta de hábitos sostenibles, proponiendo como solución una actividad lúdica masiva diseñada para influir de manera significativa en la transformación de estos hábitos entre jóvenes de 23 a 30 años que residen en Lima Metropolitana. Este trabajo emplea una metodología mixta que se divide en dos fases distintas pero complementarias. En la fase cuantitativa, se lleva a cabo un estudio empírico no experimental, utilizando cuestionarios, entrevistas y observaciones para recopilar datos de una muestra de jóvenes con perfiles diversos que están relacionados con los estilos de vida contemporáneos.

Por otro lado, la fase cualitativa, se centra en obtener percepciones y expectativas de los participantes a través de un *focus group* previo a la experiencia y encuestas de satisfacción post experiencia. Esta aproximación integral permite no solo comprender la situación inicial de los participantes, sino también evaluar el impacto de la actividad lúdica masiva en sus actitudes y comportamientos hacia prácticas más sostenibles. Los resultados revelan la efectividad de la estrategia implementada, destacando cómo la combinación del enfoque lúdico central, las dinámicas asociadas a la sostenibilidad y la narrativa distópica usadas en esta propuesta generan respuestas positivas, maximizan la experiencia, contribuyen al interés por la temática abordada y sensibilizan a la población objetivo.

De esta forma se concluye que esta propuesta no solo cuestiona y replantea los hábitos actuales, sino que también establece las bases para una escalabilidad futura, además

involucrando a un mayor número de participantes se busca construir una comunidad que lidere la transición gradual hacia prácticas más sostenibles entre los jóvenes de Lima. Con la convicción de que cada pequeño cambio cuenta, este proyecto se presenta como un paso hacia un futuro más consciente y responsable.

**Palabras claves:** actividad lúdica, hábitos sostenibles, influenciar, adopción de hábitos, sostenibilidad, jóvenes, masivo.



## TABLA DE CONTENIDO

<b>1. Contextualización del Problema</b>	<b>8</b>
<b>2. Justificación</b>	<b>9</b>
2.1. Justificación Social:	9
2.2. Justificación Práctica:	10
2.3. Justificación Metodológica:	10
<b>3. Reto de innovación</b>	<b>11</b>
3.1 Pregunta general	11
3.2 Pregunta específicas	11
3.3 Objetivo general	12
3.4 Objetivos específicos	12
<b>4. Sustento Teórico</b>	<b>12</b>
4.1. Estudios previos	12
4.2. Marco teórico	15
4.2.1 Diseño de una actividad lúdica masiva	15
4.2.1.1 Conceptualización de una actividad lúdica masiva	15
4.2.1.2 Características de una actividad lúdica masiva	17
4.2.1.3 Tipos de actividades lúdicas masivas	20
<b>5. Beneficiarios</b>	<b>23</b>
<b>6. Propuesta de valor</b>	<b>25</b>

6.1 Propuesta de valor	25
6.2 Segmento de clientes	26
6.3 Canales	26
6.4 Relación con los clientes	27
6.5 Actividades clave	28
6.5.1 Planificación de “Green Guardians”	28
6.5.2 Diseño de la actividad	29
6.5.3 Logística	30
6.5.4 Publicidad y marketing	30
6.5.5 Retroalimentación	30
6.6 Recursos clave	31
6.7 Aliados clave	31
6.8 Fuentes de ingresos	33
6.9 Presupuestos	33
<b>7. Resultados</b>	<b>36</b>
<b>8. Conclusiones</b>	<b>37</b>
<b>9. Bibliografía</b>	<b>38</b>
<b>10. Anexos</b>	<b>43</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Gastos iniciales MVP</i> .....	34
Tabla 2. <i>Gastos mensuales MVP</i> .....	35
Tabla 3. <i>Ingresos MVP</i> .....	36

## ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: <i>Resultados de encuestas</i> .....	43
Anexo 2: <i>Logotipo de Green Guardians</i> .....	48
Anexo 3: <i>Prototipo: Storyboard y Diseño de vestuario</i> .....	48

## **1. Contextualización del Problema**

Durante la última década, la contaminación ambiental se ha convertido en una de las mayores amenazas tanto para el bienestar de las personas como para el mundo que los rodea. Las emisiones de carbono, el uso indiscriminado de los recursos naturales, la mala gestión de residuos entre otros desencadenantes del cambio climático y el deterioro de la biodiversidad, han tenido un impacto significativo en la esperanza de vida de las poblaciones vulnerables (Guterres, 2023). Asimismo, la Organización Mundial de la Salud (OMS) señala que la crisis climática aumenta la probabilidad de aparición y propagación de enfermedades, así como el desencadenamiento de incendios forestales, sequías, inundaciones y olas de calor extremas, los cuales a largo plazo, impactan la salud física y mental de la población (OMS, 2023, p. 34).

El Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (2021) menciona que cada 60 segundos, se compran un millón de botellas de plástico en todo el mundo. Además, se proyecta que para el año 2040, entre 23 y 37 millones de toneladas de plástico ingresarán anualmente a los ecosistemas acuáticos. Este problema se agrava en América Latina, donde las tasas de reciclaje son extremadamente bajas, lo que significa que aproximadamente el 90% de las botellas de un solo uso terminan convirtiéndose en contaminación marina.

En el Perú uno de los principales causantes de la contaminación ambiental es la generación de residuos ya que cada peruano genera 0,8 kilogramos de residuos al día, esto quiere decir que 30 millones de residentes del país pueden producir aproximadamente 21 mil toneladas de estos desechos urbanos diariamente y solo un 1% de estos residuos son recuperados, así mismo, el 77% de residuos sí tiene posibilidades de ser reciclado (El Peruano, 2021; Ministerio del Ambiente [MINAM], 2022).

Los desafíos medioambientales que presenta el Perú se debe a la baja conciencia de la población respecto al cuidado del medio ambiente, es esencial concientizar e inspirar a la población para adoptar hábitos sostenibles (Lukacs, 2023).

Un intento del estado peruano por fomentar la sostenibilidad fue la formulación del Decreto Supremo No. 012-2009-MINAM, también conocida como Política Nacional del Ambiente (PNA), la cual fomenta y desarrolla habilidades como la protección, el consumo responsable, el compromiso y la gestión ambiental, para ello se propone trabajar de la mano con los diferentes niveles educativos a nivel nacional.

Asimismo, revisando la clasificación de las grandes ciudades más contaminadas del mundo, el Perú ocupa el puesto 22 dentro de los países más contaminados y Lima el puesto 21 de las ciudades más contaminadas del mundo (IQair, 2023). En Lima se produce el 44% de residuos de todo el país y un residente limeño por día genera 870 gramos, lo que evidencia su falta de sensibilización sobre el consumo responsable (Recicla Latam, 2023).

Por este motivo es importante involucrar activamente a los ciudadanos, sobre todo a la juventud, ya que estos son agentes de cambio para mejorar la calidad de vida de las futuras generaciones (Municipalidad Metropolitana de Lima [MML], 2022; UNESCO, 2020).

## **2. Justificación**

La presente investigación ayudará a reforzar los hábitos sostenibles en los jóvenes de Lima Metropolitana y con ello se espera combatir la contaminación ambiental a través de una actividad lúdica a gran escala llamada *Green Guardians*.

### **2.1. Justificación Social:**

Los actos desmedidos ejercen un impacto ambiental significativo, provocando

efectos adversos en la calidad de vida y la productividad de la población, además de amenazar el bienestar de las generaciones futuras (León, 2019). En este contexto, se presenta a los jóvenes de Lima Metropolitana como actores fundamentales de esta investigación debido a que forman parte de una generación más preocupada por el bienestar del planeta. La gran mayoría de ellos están inmersos en creencias, culturas y motivaciones relacionados con el cuidado ambiental (Olivera, et al., 2020). Por lo tanto, la creación de actividades lúdicas a gran escala se presenta como una estrategia beneficiosa para los usuarios. Mediante estas actividades, no solo se impactará en la transformación de hábitos, sino que también se fortalecerán prácticas sostenibles de manera dinámica y memorable.

## **2.2. Justificación Práctica:**

Este estudio pretende fortalecer los hábitos sostenibles de los jóvenes de Lima Metropolitana a través de la lúdica, siendo importante comprender y analizar el entorno de los jóvenes para motivar un cambio duradero de hábitos, fomentando así un comportamiento más responsable y respetuoso hacia el medio ambiente.

Es por ello que la propuesta de negocio tiene como objetivo influir en los jóvenes, guiarlos hacia una transición gradual de hábitos que les permita contribuir activamente al cuidado del medio ambiente y, al mismo tiempo, mejorar significativamente su calidad de vida.

## **2.3. Justificación Metodológica:**

Con el propósito de encontrar una solución viable e innovadora para la problemática, se ha empleado la metodología Toulouse Thinking, un procedimiento que se compone de 4 etapas: Investigar, Idear, Desarrollar y Transferir. Estas etapas ayudaron a

identificar las necesidades del usuario y definir una solución de valor.

Además, se aplicaron herramientas como el lienzo DPESTA, la cual facilitó la contextualización del entorno demográfico, político, económico, social y ambiental con el fin de poder entender la problemática que afronta el usuario.

Asimismo, otra herramienta que nos ayudó en el proceso de investigación es el mapa de actores, el cual permitió identificar y definir los arquetipos para entender su comportamiento en relación a la problemática.

Los insights permitieron conocer el porqué de los comportamientos, inquietudes y dolores de los arquetipos. Esto aportó a encontrar una solución a la problemática que presentan.

Finalmente, el lienzo tema, problema, reto ayudó a consolidar la información recolectada e identificar errores.

### **3. Reto de innovación**

Plantear una actividad lúdica masiva para influenciar la adopción de hábitos sostenibles en jóvenes de Lima Metropolitana.

#### **3.1 Pregunta general**

¿Cómo el planteamiento de una actividad lúdica masiva influenciará en la adopción de hábitos sostenibles en jóvenes de Lima Metropolitana?

#### **3.2 Pregunta específicas**

**P1:** ¿Cuáles son los hábitos sostenibles de los jóvenes de Lima Metropolitana?



**P2:** ¿Qué herramientas o recursos permitirán el planteamiento de una actividad lúdica masiva para influenciar la adopción de hábitos sostenibles en jóvenes de Lima Metropolitana?

**P3:** ¿Cuál sería el impacto del planteamiento de una actividad lúdica masiva para influenciar la adopción de hábitos sostenibles en jóvenes de Lima Metropolitana?

### **3.3 Objetivo general**

Diseñar una actividad lúdica masiva para influenciar la adopción de hábitos sostenibles en jóvenes de Lima Metropolitana.

### **3.4 Objetivos específicos**

**O1:** Conocer los hábitos sostenibles de los jóvenes de Lima Metropolitana.

**O2:** Identificar las herramientas o recursos que permitirán el planteamiento de una actividad lúdica masiva para influenciar la adopción de hábitos sostenibles en jóvenes de Lima Metropolitana.

**O3:** Determinar el impacto del planteamiento de una actividad lúdica masiva para influenciar la adopción de hábitos sostenibles en jóvenes de Lima Metropolitana.

## **4. Sustento Teórico**

### **4.1. Estudios previos**

Candela y Benavides (2020), en su artículo denominado Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior; propusieron como objetivo analizar y proponer estrategias lúdicas que fomenten más espacios dinámicos de aprendizaje, con herramientas pedagógicas donde los estudiantes interactúen a partir de sus saberes previos y lo asimilen hacia el desarrollo cognitivo, socio afectivo y psicológico. Además, pretendieron conocer el modo en que estas actividades lúdicas fortalecen las

distintas habilidades de cada estudiante y propicien el trabajo en equipo, la curiosidad, la creatividad, ampliación de vocabulario y la convivencia con su entorno.

La investigación tuvo como resultado que las actividades lúdicas promueven un aprendizaje significativo en los estudiantes de educación básica superior, dado que el 96% de los estudiantes encuestados confirmaron que dichas actividades efectivamente contribuyen a su aprendizaje. Así mismo, se deduce que las actividades lúdicas incentivan en los estudiantes sentimientos de respeto, aceptación hacia sí mismos y los demás, estimulan la curiosidad y el deseo por saber y conocer, fortalecen su autoestima y habilidades socio afectivas.

Concluyeron que la utilidad del artículo en general es que las actividades lúdicas son una importante herramienta para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Vega (2020), en su estudio *Escape Room* educativo: Salva los ecosistemas, salva al mundo, para obtener el grado de maestría; tuvo como objetivos principales: motivar el aprendizaje, sensibilizar sobre el impacto ambiental y fomentar la participación colaborativa a través del enfoque lúdico en el ámbito educativo. La investigación propuso tres metodologías claves, la gamificación mediante un *escape room* centrado en la educación ambiental, el modelo *flipped classroom* para hacer el contenido más interactivo y accesible, y la indagación guiada que permitió a los estudiantes ampliar sus conocimientos previos por medio de la investigación autónoma.

Los resultados obtenidos revelaron un aumento significativo en el interés de los estudiantes por temas ecológicos y una mayor sensibilidad hacia la protección del medio ambiente. El estudio concluyó que la aplicación del *escape room* no solo contribuyó al proceso de aprendizaje, sino que también promovió el trabajo en equipo, facilitando

dinámicas que llevaron a una reflexión profunda entre los participantes. Estos hallazgos subrayan la efectividad de los enfoques lúdicos y colaborativos en el contexto educativo, especialmente cuando se abordan temas cruciales como la conciencia ambiental y la sostenibilidad.

San Lucas et al. (2022), en su estudio sobre Actividades lúdicas para fortalecer valores en jóvenes de bachillerato, tiene como objetivo la adopción y refuerzo de valores a nivel social, individual y educativo, a través de actividades lúdicas en jóvenes estudiantes, estas buscan desarrollar habilidades blandas como la responsabilidad, honradez y respeto por el entorno, ya que hay evidencia que a lo largo de la vida de los jóvenes el desinterés y otros factores personales y externos derivaron en pérdida parcial o completa de los valores, por este motivo el estudio menciona que el juego es un método lúdico eficaz para que los jóvenes estudiantes puedan desarrollar estas cualidades y virtudes de una manera dinámica que les brinde una experiencia y resultado positivo.

Como conclusión el estudio confirmó que este tipo de estrategias lúdicas en jóvenes sí lograron fomentar actitudes y valores positivos no solo dentro de las instituciones educativas, si no que estas fueron trasladadas a distintos momentos de sus vidas generando así un impacto positivo en su entorno.

En el artículo "Los adolescentes aprenden jugando: La ludificación como estrategia de enseñanza" de Sandoval-Borges (2019), se explora la incorporación de la ludificación en el proceso educativo de adolescentes. La ludificación, o el uso de elementos de juego en contextos no lúdicos, se presenta como una estrategia efectiva para fomentar el aprendizaje y la participación activa de los estudiantes. El autor destaca cómo esta metodología puede mejorar la motivación, la colaboración y el desarrollo de habilidades

cognitivas, proponiendo así una perspectiva innovadora para enriquecer la experiencia educativa de los adolescentes.

Si nos enfocamos en la educación ambiental, las actividades lúdicas desempeñan un papel fundamental en los grupos que participan en estas para reforzar esos valores y principios, generando al mismo tiempo sensaciones de bienestar al fomentar el contacto con la naturaleza. Independientemente de la edad de las personas involucradas en la actividad, se destaca que el acto de jugar es universalmente importante ya que al hacerlo, se presenta una comunicación distinta, se facilita el aprendizaje y se desarticulan algunas estructuras impuestas por la sociedad contemporánea, es esencial utilizar una secuencia que facilite la integración para estimular sus sentidos, impulsando la participación en el trabajo grupal y permitiendo la evaluación de los aprendizajes adquiridos en cada actividad (Fernández & Pilquinao, 2021).

## **4.2. Marco teórico**

### **4.2.1 Diseño de una actividad lúdica masiva**

#### **4.2.1.1 Conceptualización de una actividad lúdica masiva**

En la conceptualización de la actividad propuesta, se prioriza la educación de los participantes al integrar estratégicamente la temática con un entorno gamificado. Este enfoque educativo busca dejar una impresión duradera en el comportamiento y los hábitos diarios de las personas que experimentan la actividad, promoviendo así un aprendizaje significativo. Es importante resaltar que el juego y las actividades lúdicas, aunque comúnmente se asocian con la infancia, desempeñan un papel fundamental en todas las etapas de la vida al cumplir funciones sociales de interacción y entretenimiento, además no

se consideran esenciales para el desarrollo de las capacidades humanas (Guastalegnanne, 2019).

Saleima y Saleima (2018) conceptúan el juego como el conjunto de actividades caracterizadas por una interacción dinámica, donde se despliegan prácticas, experiencias y conocimientos, nutriendo la creatividad, la recreación y la imaginación, con repercusiones positivas en el desarrollo integral de la persona. Asimismo, subrayan que el juego posee cualidades como el placer, la diversión, la espontaneidad, la expresividad, la interactividad y la voluntariedad, al tiempo que promueve el movimiento, la creatividad y la imaginación. Además, destacan su capacidad para inducir alegría, tranquilidad y facilitar el control emocional.

Por ejemplo, si hablamos de educación superior, se ha fomentado la adopción de enfoques de aprendizaje más participativos, como las actividades lúdicas, surgiendo como una innovación que potencian los procesos de aprendizaje, en ocasiones las actividades lúdicas no se les toma tanta importancia en el nivel universitario, pero estas desempeñan un papel fundamental en la adquisición de habilidades blandas y en muchas instancias en el desarrollo del pensamiento crítico. En la actualidad, los jóvenes que ingresan a la educación superior enfrentan desafíos de socialización no solo con otros estudiantes, sino también con sus profesores, por lo que es importante explorar estas alternativas de actividades lúdicas para influir en aprendizaje, prevenir posibles desviaciones, como la pérdida de interés en el tema o incluso la deserción (Ávila & Hernández, 2023)

Gutiérrez et al. (2018) argumentan que la importancia del aprendizaje lúdico en la enseñanza radica en aquellas estrategias socio-didácticas de enseñanza, en las que se

prioriza el aprendizaje lúdico. Son un recurso didáctico interactivo que contribuye a elevar los niveles de eficiencia en el aprendizaje y fortalece las competencias cognitivas, procedimentales y actitudinales de los estudiantes. Además, el aprendizaje lúdico mediante las estrategias socio-didácticas facilita el trabajo colaborativo en un aula de clases, permite la comunicación estrecha entre los participantes, fomenta la confianza, la relación social, y por supuesto, los productos de aprendizaje son significativos. Se hace hincapié en que el aprendizaje lúdico es importante porque puede mejorar la eficiencia del aprendizaje, fortalecer las competencias de los estudiantes, fomentar el trabajo colaborativo y la comunicación.

#### **4.2.1.2 Características de una actividad lúdica masiva**

- **Escalabilidad**

Se entiende como escalabilidad a la capacidad de un proyecto para expandirse y adaptarse a los deseos cambiantes del cliente y que esta es una característica primordial, ya que no es suficiente tener una idea brillante, si no que es importante que esta pueda realizar cambios en el alcance, dimensión y la complejidad. Así mismo, los proyectos pueden tener distintos tipos o niveles de escalabilidad, estos pueden ser la escalabilidad horizontal o vertical que están direccionadas a la infraestructura informática y tecnológica o en otros ámbitos como lo administrativo o geográfico, estas categorías permiten explotar nuevas oportunidades en el mercado para mejorar la gestión de recursos y tener un crecimiento garantizado (Alonso, 2023).

Sin embargo, cuando se habla de escalabilidad es importante saber definir el proyecto que se desarrolla y donde lo queremos dirigir, por ejemplo, en el caso de los startups son empresas que presentan un proyecto nuevo e innovador, que inician costos

mínimos pero buscan aumentar sus ingresos en poco tiempo, otro de los términos que se ligan a la escalabilidad, son los scaleups, estas son empresas que ya tienen tiempo y trayectoria en el mercado y tienen un crecimiento anual del 20% , estas tienen un crecimiento mucho más rápido que las startups ya que estas están en una etapa temprana de desarrollo. Las startups pueden no considerarse como empresas totalmente constituidas, si no como una organización temporal que tiene un modelo de negocio rentable, repetible y escalable (Blank, 2018).

- **Entretenimiento y diversión**

Sánchez (2022) manifiesta que las diversas formas de entretenimiento son parte de la existencia de la humanidad, ayudan a comprenderla y asumirla, ya que son una forma de reconocimiento tanto de los legados culturales como de los valores asociados a la historia de los pueblos.

Asimismo se sugiere que la diversión y el entretenimiento están intrínsecamente vinculados, ya que implican participar en una o más actividades recreativas que permiten a las personas desconectarse de la rutina y sumergirse en un entorno de relajación que les brinde una sensación de alegría. Cuando se experimentan de manera colectiva, estos elementos también fomentan conexiones sociales, intercambio de experiencias y fortalecimiento del sentido de comunidad.

Por otro lado, Cornellà et al. (2020) argumentan que, aunque tradicionalmente jugar se consideraba una actividad aceptable para pasar el tiempo libre, como una forma de entretenimiento, en los últimos años el uso de juegos y enfoques gamificados en entornos educativos ha emergido como una metodología didáctica innovadora que contrasta con los métodos más tradicionales. Desde esta perspectiva, el entretenimiento y la diversión son

requerimientos básicos para la experiencia lúdica, además pueden servir como herramientas poderosas que incitan a la reflexión y potencian el aprendizaje.

- **Motivación intrínseca y extrínseca**

De acuerdo con León et al. (2019) la motivación intrínseca se caracteriza por la autodeterminación y placer inherente asociado con el desempeño, llevando así al individuo a altos niveles de compromiso y disfrute en la realización de tarea, actividad u objetivo. Por otro lado, la motivación extrínseca guarda relación con los factores externos mediante diversos estímulos y medios que influyen en la orientación del objetivo. En este caso, la motivación extrínseca proviene de fuentes externas que organizan y guían el comportamiento del individuo, a menudo se relaciona con recompensas tangibles. Ambas formas de motivación desempeñan un papel crucial en el impulso de las acciones y el rendimiento, ya que ambas interactúan de forma dinámica en el proceso de logro de metas.

- **Interacción social**

Según Galindo et al. (2009) La interacción se posiciona como el foco fundamental de estudio en la psicología social y se describe como la actividad mutua de comportamientos entre personas durante sus relaciones, considerando el entorno en el que estas interacciones tienen lugar.

#### **4.2.1.3 Tipos de actividades lúdicas masivas**

- **Festivales culturales**



Llorente (2023) menciona en su estudio que los festivales culturales son acontecimientos que tienen como objetivo proteger, fomentar e incentivar la cultura, estos generan distintos tipos de impactos en el entorno; económico que este tiene un efecto en el crecimiento económico del lugar donde se realiza ya que captan a personas locales, turistas y/o patrocinadores que desean invertir en movimientos que fomenten la cultura y los valores, cultural este se refiere al efecto que genera la actividad en el entorno de la mano de los medios culturales ya instaurados, turístico ya que los festivales son atracciones masivas para fomentar el turismo, desarrollando así el crecimiento del perfil turístico y la figura cultural del sitio y social que se genera en cada individuo como en la sociedad, los festivales culturales buscan generar beneficios para la población, combatir la exclusión, potenciar los valores y brindar sentido de pertenencia en la comunidad.

- **Convenciones y exposiciones**

Herrera (2019) sostiene que a lo largo de la historia, la necesidad humana de comprender y compartir ideas ha evolucionado, dando lugar a las convenciones, una forma moderna de comunicación que facilita la interacción y el intercambio de conocimientos. Estos eventos de índole social y cultural pueden abarcar diversos temas, usualmente se realizan en espacios públicos estratégicamente ubicados. Se caracterizan por reunir a individuos de diversas partes del mundo para discutir sobre tecnología, educación y cultura, las convenciones no solo fomentan el progreso en estas áreas, sino que también generan un impacto económico positivo en las comunidades locales. Estos eventos sirven como puntos de encuentro para empresarios, artistas, instituciones educativas y marcas, también incentivan la interacción, el intercambio de productos o servicios, además ofrecen oportunidades para la capacitación y el turismo.

Por otro lado, las exposiciones se consideran eventos culturales donde participan empresas, artistas e instituciones para exhibir productos, especialmente relacionados con la historia y el arte. Su enfoque principal es generar interacción entre expositores y el público a través de experiencias sensoriales. Los visitantes pueden ver, tocar y probar los productos, lo que crea una experiencia educativa e inmersiva. Estas exposiciones promueven la difusión de diversos temas culturales, históricos y artísticos, brindando a las personas la oportunidad de participar activamente en el aprendizaje y la apreciación de la cultura y el arte.

- **Eventos Deportivos**

Siguiendo las ideas de Shone (2001), podemos conceptualizar los eventos de manera general como fenómenos que emergen en ocasiones no rutinarias, con objetivos de ocio, culturales, personales u organizativos, separados de la actividad diaria normal. Su propósito es ilustrar, celebrar, entretener o desafiar la experiencia de un grupo de personas. De esta definición se deduce que los elementos asociados también incluyen aspectos intangibles como la expectativa, las emociones generadas, entre otros.

Es importante destacar que un evento puede abarcar diversas categorías de actividades humanas, como el ocio, lo personal, lo cultural y lo organizativo, siendo el deporte una de ellas. En este contexto, es fundamental considerar las características que competen un evento deportivo: La incertidumbre, derivada de la cantidad de factores no controlados, como el número de espectadores, el costo total y el comportamiento de los deportistas. Singularidad, ya que no son eventos cotidianos. No es repetible, dado que cada edición es única. Presencia de elementos tangibles e intangibles, como las emociones. Alto

grado de contacto personal, tanto directo (participantes-espectadores) como indirecto (medios de comunicación). Temporalidad fija, al celebrarse en fechas específicas. Variabilidad en la intensidad del trabajo, tanto en la fase de organización como en función del público al que se dirige y su cobertura.

- **Juegos de rol**

Zagal y Deterding (2018) definen los juegos de rol como juegos en los que los participantes interpretan personajes ficticios y se sumergen en el desarrollo de una narrativa de un mundo imaginario. Los jugadores tienen la libertad para crear, representar y gobernar individualmente las acciones de sus personajes y tomar decisiones en función de las características y habilidades asignadas con reglas que abarcan desde la progresión de sus personajes hasta la resolución de tareas y combates.

Así también señalan que el impacto positivo de los juegos de rol se basa en la construcción de una comunidad, una identidad y la resolución de problemas. Se argumenta que los juegos de rol pueden fomentar el sentido de pertenencia en una comunidad con la que se sientan identificados al compartir intereses y experiencias comunes. Además, los juegos de rol pueden ayudar a los participantes a explorar diferentes aspectos de su propia identidad y a desarrollar habilidades tanto sociales como emocionales. En consecuencia, los juegos de rol son una herramienta beneficiosa para la resolución de problemas ya que los participantes deben de trabajar juntos para superar obstáculos y así alcanzar objetivos en común con distintas soluciones y consecuencias en un entorno totalmente controlado.

## **El impacto de diseñar una actividad lúdica que promueve la sostenibilidad**

El diseño de *Green Guardians*, una actividad lúdica centrada en la sostenibilidad, es importante porque tiene como propósito la creación de un entorno que influye gradualmente en la transición de hábitos de los jóvenes. Esta estrategia no solo fortalece el sentido de comunidad, fomentando la colaboración para alcanzar metas ambientales compartidas, sino que también les proporciona información valiosa a través de una experiencia de aprendizaje atractiva y memorable, además motiva a los participantes a involucrarse activamente, inspirándose a encontrar soluciones creativas para los desafíos sostenibles en su vida diaria.

La adopción de prácticas sostenibles entre los jóvenes impacta directamente en su calidad de vida al ofrecerles herramientas para una coexistencia más equilibrada con la naturaleza. Este compromiso con la sostenibilidad no solo les beneficia individualmente, sino que también contribuye a la construcción de una conciencia ambiental sólida, fundamental para el bienestar colectivo. Esta misma influencia genera cambios positivos en las percepciones y acciones de las generaciones actuales; del mismo modo, sienta las bases para un futuro donde la equidad y la salud ambiental sean elementos esenciales en la sociedad.

## **5. Beneficiarios**

El Arquetipo Cliente (principal) es una joven independiente autodidacta, Luana, entre 23 a 30 años, dedicada a ser social media manager de marcas ecológicas. Ella ve el mundo como un ecosistema global interconectado en el que las acciones de cada ser humano tienen un impacto importante en el entorno natural y en la vida de las personas. Le apasiona el sentido de pertenencia y comunidad. Luana se esfuerza por adoptar un estilo de vida basado en las 3Rs (Reducir, Reutilizar, Reciclar). Aunque enfrenta desafíos externos, como las acciones de terceros y la falta de un plan ecológico de su comunidad, trabaja diariamente para alcanzar sus metas y aprender

nuevas formas de coexistir en armonía con la naturaleza. Su principal fuente de información es su smartphone, redes sociales, creadores de contenido medioambiental, podcasts, YouTube, eBooks, TikTok y otros medios digitales. Luana lucha por organizarse mejor y equilibrar sus deseos y necesidades de manera más consciente para lograr una participación más activa en la comunidad.

*Green Guardians* es una actividad lúdica a gran escala la cual está diseñada para beneficiar a jóvenes de Lima Metropolitana. Este proyecto propone a los jóvenes de 23 a 30 años que residen en Lima Metropolitana como actores centrales, ya que experimentan directamente los efectos diarios de la contaminación debido a la falta de hábitos sostenibles. Esta problemática también impacta significativamente en su entorno cercano, afectando a la familia, amigos, centros de trabajo, instituciones educativas y entidades municipales de su comunidad. Además, se refleja en el contenido y las tendencias que comparten y promocionan en las redes sociales de las que son usuarios.

En este contexto, el proyecto busca no solo sensibilizar y promover hábitos sostenibles entre los jóvenes, sino también establecer alianzas estratégicas con aquellos actores directos e indirectos que comparten el objetivo en común de mitigar los impactos negativos de la contaminación en Lima Metropolitana.

- **Actores Centrales:** El presente proyecto está dirigido a jóvenes de 23 a 30 años de edad los cuales residen en Lima Metropolitana y a su vez son pertenecientes a niveles socioeconómicos B a C o C1, los cuales cumplen roles de emprendedores, independientes y también aquellos que residen con sus familias.
- **Actores Directos:** Familiares, amistades, redes sociales, centros de trabajo, centros de estudio, municipalidades, personas con malos hábitos de consumo.

- **Actores Indirectos:** También se considera la participación de marcas y ONGs comprometidas con la sostenibilidad como actores indirectos ya que desempeñan un papel esencial, aportando recursos y conocimientos para abordar la complejidad del problema.

## **6. Propuesta de valor**

### **6.1 Propuesta de valor**

La propuesta de valor consiste en la creación de *Green Guardians*, una actividad lúdica a gran escala que tiene como objetivo principal construir una comunidad con sentido de pertenencia y motivación para promover hábitos sostenibles. La actividad se basa en una narrativa distópica, donde los participantes, organizados en equipos, deben llevar a cabo misiones sostenibles. Se ha planificado realizar la actividad en espacios al aire libre para fomentar la conexión con la naturaleza, asegurando así una experiencia accesible.

Para maximizar su alcance y garantizar la participación activa, la actividad está diseñada para ser de larga duración y se llevará a cabo por turnos durante los fines de semana, dos veces al mes. Se permitirá una capacidad máxima de 360 participantes por día, organizados en equipos de hasta 10 personas, con un límite de 6 equipos por turno. Esta disposición facilitará una mayor interacción entre los participantes e incentivará una sana competencia entre los equipos. A lo largo de las dinámicas, los participantes desarrollarán sensibilización por su entorno y adquirirán conocimientos que impulsarán la transición hacia hábitos más sostenibles.

### **6.2 Segmento de clientes**

En este proyecto, los principales usuarios que se consideraron son jóvenes de 23 a 30 años que residen en Lima Metropolitana y muestran un creciente interés por el medio

ambiente. Se han clasificado a estos jóvenes en cuatro grupos distintos: los independientes autodidactas, los autodidactas osados, los autodidactas creadores y los autodidactas cuidadores. Estos grupos comparten una profunda preocupación e interés por la sostenibilidad, participando activamente en iniciativas ambientales y buscando formar parte de una comunidad comprometida con estos valores. Además, se ha tenido en cuenta su deseo de participar en experiencias accesibles, memorables y lúdicas, aspectos que se alinean perfectamente para lograr el impacto educativo y de sensibilización que propone este proyecto.

### **6.3 Canales**

Los canales de comunicación que se utilizarán para llegar a los beneficiarios del proyecto serán los siguientes:

- Redes sociales (TikTok, Instagram, Facebook, LinkedIn): Utilizaremos las RRSS de forma dinámica para conectar con nuestra audiencia. TikTok será la principal plataforma que permita crear contenido audiovisual breve, pero entretenido y/o pegajoso. En Instagram, compartiremos historias visuales y publicaciones creativas para mantenerlos informados y comprometidos. En Facebook, sacaremos provecho a las publicaciones estáticas para fomentar la participación a través de memes o post informativos. LinkedIn será útil para establecer conexiones profesionales y compartir contenido más orientado a lo laboral con otras entidades y marcas de valores similares.
- Página Web: La página web será el centro de información y recursos para los beneficiarios. Ofrecerá contenido detallado sobre nuestro servicio lúdico, actualizaciones relevantes, la posibilidad de contacto directo y compra y reserva de entradas. Será un espacio donde podrán encontrar respuestas a sus preguntas.

- **Contacto de Email Marketing:** será una herramienta clave para mantener una comunicación directa y personalizada con los beneficiarios. Enviaremos boletines informativos, actualizaciones de eventos y alguna promoción especial para estudiantes. Esta estrategia nos permitirá mantenernos presentes en la mente de los beneficiarios de manera periódica.
- **Marketing de voz o recomendación:** Fomentaremos la retroalimentación positiva de nuestros beneficiarios actuales, principalmente en la atención presencial durante el servicio de la actividad lúdica para crear una red de referencia confiable. También exploramos la posibilidad de colaboraciones estratégicas con líderes de opinión o influencers para ampliar nuestro alcance.

#### **6.4 Relación con los clientes**

La relación con nuestros clientes está definida por un modelo de negocio centrado en la experiencia colaborativa o grupal y la cercanía con nuestros visitantes. Buscamos una interacción dinámica y clara que promueva la adopción de prácticas sostenibles en su vida diaria. Nuestra meta es brindar experiencias inspiradoras y motivadoras que no sólo informen, sino que también generen un impacto significativo en su percepción y acción hacia la sostenibilidad. Además, al culminar su participación en Green Guardians, nos comprometemos a otorgar un reconocimiento de éxito, celebrando sus logros y contribuciones individuales y colectivas hacia un estilo de vida más sostenible. Esta práctica busca reforzar y mantener su compromiso continuo con la sostenibilidad, motivándolos a seguir implementando prácticas positivas en sus comunidades y entornos cercanos.

#### **6.5 Actividades clave**

Las actividades clave a realizar son:



### **6.5.1 Planificación de “Green Guardians”**

Implica los objetivos de la actividad lúdica gran escala que conllevan a lograr un resultado positivo:

- Selección de objetivos.
- Investigación del tema y concepto.
- Definir el target.
- Determinar la fecha, hora y lugar.
- Elaboración del presupuesto.
- Gestión de riesgos.
- Coordinación para el día del evento.

### **6.5.2 Diseño de la actividad**

Creación y ambientación del juego:

#### **“GREEN GUARDIANS”**

Este juego consiste en que los participantes se encuentran en el año 2100, donde el planeta está devastado por la contaminación, ellos son de los pocos habitantes y deben buscar la única ciudad sostenible que queda en un lugar remoto del mundo.

Para esto tendrán que pasar por distintos niveles al aire libre, cada uno con su propio desafío sostenible:

#### **1. "El refugio"**

Los participantes se encuentran en el único refugio ecológico que queda, estos tienen que buscar pistas sobre cuál fue el inicio de toda esta catástrofe ambiental y descubrir cómo pueden ayudar con la recuperación del planeta. Encuentran a un hombre bastante desalineado que habitaba el refugio, pero que pronto se transformará en el guía de esta aventura.

## **2. "El jardín de la esperanza"**

El equipo se encuentra en un área de jardín devastado donde tienen encontrar la forma de restaurar la biodiversidad a través de pistas escondidas en la maleza. Deben plantar especies nativas, identificar zonas donde haya organismos vivos, y resolver acertijos relacionados con la importancia de la flora y fauna nativas.

## **3. "La torre energética"**

Los participantes llegan a una torre de energía limpia estos deben resolver acertijos para optimizar la energética, identificar fuentes de energía renovable y desactivar fuentes de contaminación energética.

## **4. "La ciudad sostenible"**

Los participantes encuentran la zona que representa una ciudad donde todavía los daños pueden ser reversibles para recrear una nueva ciudad más sostenible, si identifican problemas relacionados con los hábitos sostenibles como: reutilizar, reciclar, etc.

## **5: "En busca del agua"**

Este último nivel es una expedición para recuperar fuentes de agua que no estén contaminadas y se puedan llevar a la última ciudad sostenible. Los participantes deben seguir pistas en un entorno natural, resolver problemas relacionados con la contaminación del agua y encontrar soluciones para proteger el agua para que estos pocos habitantes

puedan a empezar a vivir en esta ciudad sostenible que poco a poco irá creciendo hasta recuperar todo el planeta.

### **6.5.3 Logística**

- Implementación y desarrollo de la logística del evento.
- Permisos y requisitos de la municipalidad.
- Selección de personal.

### **6.5.4 Publicidad y marketing**

- Promoción del evento a través de redes sociales, medios de comunicación, flyers, entre otros.
- Fotografía y videos.
- Colaboración con marcas.

### **6.5.5 Retroalimentación**

Feedback de los participantes para poder identificar errores para mejorar la calidad del evento.

## **6.6 Recursos clave**

Se consideraron recursos indispensables para el desarrollo de la propuesta:

- Organizador principal.
- Documentación y permisos.
- Coordinador de la logística (gestión de ubicación, transporte, suministros, etc).
- Equipo de Promoción y Publicidad.
- Equipo técnico (sonido, proyección y efectos especiales).
- Patrocinadores (recursos financieros).
- Personal de seguridad y emergencias.

- Personal de limpieza y mantenimiento.
- Personal general: Gestión de registro de visitantes y evaluadores.
- Diseñador de juegos.
- Equipo de construcción y ambientación.

## **6.7 Aliados clave**

El desarrollo de una actividad lúdica a gran escala enfocada en la difusión de hábitos sostenibles en jóvenes implica la colaboración de diversos aliados clave, los cuales al ser reunidos podrían crear una red sólida que impulse a cumplir el objetivo.

- Organizaciones ambientales y ONGs: Colaborar con organizaciones dedicadas a la sostenibilidad y la protección del medio ambiente puede proporcionar experiencia, recursos y redes de apoyo.
- Instituciones educativas y de trabajo: Los institutos, universidades y centros laborales son lugares ideales para llegar a los jóvenes. Colaborar con estas instituciones puede permitir el acceso directo a los estudiantes y la integración de programas sostenibles en su experiencia profesional.
- Empresas y patrocinadores: La participación de empresas interesadas en la sostenibilidad puede proporcionar fondos, recursos y apoyo logístico para la actividad. Estas empresas pueden beneficiarse al asociarse con iniciativas ambientales.
- Municipalidades o Gobierno local: La colaboración con autoridades locales puede ayudar a obtener permisos, apoyo logístico y respaldo institucional para la actividad. Además, existe la posibilidad de complementar la iniciativa con programas existentes.
- Medios de comunicación: Colaborar con medios de comunicación, tanto tradicionales como digitales, puede ayudar a difundir el mensaje de manera más amplia. Entrevistas,

cobertura de eventos y campañas publicitarias pueden aumentar la visibilidad de la actividad.

- Expertos en educación ambiental: Contar con la asesoría de expertos en educación ambiental puede mejorar la calidad y efectividad de la actividad. Estos profesionales pueden proporcionar información precisa y métodos pedagógicos efectivos.
- Voluntarios, Influencers y activistas locales: Involucrar a la comunidad local a través de voluntarios y activistas puede aumentar la participación y crear un impacto a nivel comunitario. Además, puede aumentar la visibilidad y credibilidad de la actividad.
- Plataformas en línea y redes sociales: Utilizar plataformas en línea y redes sociales puede ayudar a llegar a un público más amplio, especialmente a los jóvenes. Crear campañas virales y utilizar estrategias de marketing digital puede generar un mayor impacto.
- Emprendedores sociales: Buscar el apoyo de emprendedores sociales que hayan desarrollado iniciativas exitosas en el campo de la sostenibilidad puede proporcionar ideas innovadoras y experiencias prácticas.

## **6.8 Fuentes de ingresos**

El desarrollo de Green Guardians implica diversas fuentes de ingreso que contribuyen a su financiamiento sostenible. El aprestamiento del servicio (venta de entradas) es la principal fuente de ingreso. Además, idealmente entre las principales fuentes se encuentran las alianzas corporativas, donde empresas comprometidas con la responsabilidad ambiental pueden patrocinar el evento, aportando tanto recursos financieros como logísticos. La inclusión de stands educativos y experiencias patrocinadas dentro de la actividad ofrecen oportunidades de exhibición y promoción para organizaciones comprometidas con la sostenibilidad. Asimismo, la implementación de un modelo de membresía o suscripción post-evento para acceder a

beneficios exclusivos podría generar ingresos recurrentes. La diversificación de fuentes de ingreso permite garantizar la viabilidad financiera de la actividad mientras se promueve la conciencia y la acción sostenible entre los participantes.

## **6.9 Presupuestos**

El presupuesto brinda una visión más clara de todas aquellas fuentes de desembolso que *Green Guardians* enfrentará. Considerando los pagos a realizar para poder iniciar funciones en lógica del mínimo viable.

### **Tabla 1**

#### ***Inversión inicial MVP***

<b>DESCRIPCIÓN DE RECURSO</b>	<b>PARCIAL</b>	<b>TOTAL</b>
<b>RECURSOS DE PRODUCCIÓN</b>		
Equipo Multimedia: Altavoces	200	
Diseño de vestuario	40	380
Chalecos deportivos	140	
<b>RECURSOS LOGÍSTICOS</b>		
Transporte	50	50
<b>RECURSOS FINANCIEROS</b>		
Capital propio	400	400
<b>RECURSOS DE DIFUSIÓN</b>		
Storyboard	100	100
<b>TOTAL</b>		<b>930</b>

*Nota.* Presupuesto de inversión inicial para el mínimo viable de *Green Guardians* (2023).

**Tabla 2**

*Gastos mensuales MVP*

<b>DESCRIPCIÓN DE RECURSO</b>	<b>PARCIAL</b>	<b>TOTAL</b>
<b>RECURSOS DE PRODUCCIÓN</b>		
Materiales	80	80
<b>RECURSOS ADMINISTRATIVOS</b>		
Diplomas y medallas	60	260
Pago al personal del día	200	
<b>RECURSOS LOGÍSTICOS</b>		
Transporte	100	100
<b>RECURSOS DE DIFUSIÓN</b>		
Difusión en RRSS y mantenimiento	200	200
<b>TOTAL</b>		<b>640</b>

*Nota.* Gastos mensuales para el mantenimiento y desarrollo iterativo del mínimo viable de *Green Guardians* (2023).



Esta tabla permite tener una visión sobre los ingresos totales de *Green Guardians* y evaluar su rentabilidad en valor al mínimo viable.

**Tabla 3**

***Ingresos MVP***

<b>CATEGORÍA</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>UDS. VENDIDAS AL MES</b>	<b>INGRESO MENSUAL</b>	<b>INGRESO TRIMESTRAL</b>
Venta de entradas a "Green Guardians"	25	50	1250	3750
<b>TOTAL</b>				<b>3750</b>

*Nota.* Total de ingresos obtenidos en el mínimo viable de *Green Guardians* presenta una utilidad de S/.900 nuevos soles (2023).

**7. Resultados**

Para poder validar la propuesta se diseñaron prototipos que incluyeron un storyboard y una propuesta de diseño de vestuario con la finalidad de testear la narrativa, las dinámicas y la ambientación que se implementarán en la actividad.

Se llevaron a cabo presentaciones en un taller generativo dirigido a un grupo de potenciales clientes, donde también se simuló el juego a una escala reducida. Esto permitió observar las reacciones y evaluar la aceptación del servicio por parte de los participantes.

Además, se observó una reacción positiva de parte de los jóvenes ante la narrativa presentada en el storyboard. Durante el taller, se les presentaron enigmas y juegos para poder evaluar las dinámicas diseñadas para *Green Guardians*. De igual manera, la visualización del staff con los atuendos diseñados para la actividad generó comentarios que destacaron la sensación de realismo y contribuyeron a una inmersión más completa en la experiencia.

En la fase final, se les preguntó a los usuarios que les pareció la experiencia, cómo se sintieron, si tuvo un impacto en ellos y si pagarían para vivirla en su totalidad, estos mencionaron que esta actividad aparte de ser muy entretenida y divertida, les hizo ver la otra cara de las acciones y repercusión de que tienen sus hábitos en el día a día ya que tarde o temprano se hace más complicado revertir el daño causado al planeta y esto les incentiva al cambio y si quisieran vivir la experiencia real.

De esta manera, se pudo corroborar que se cumple de manera satisfactoria el proyecto de innovación, gracias a la creación de una propuesta innovadora y dinámica mediante el juego, la recreación, el entretenimiento y la diversión ayudando así a los jóvenes a plantearse los hábitos que tienen en el día a día y como afecta esto al medio ambiente.

## **8. Conclusiones**

Se concluye que el diseño de la actividad lúdica masiva *Green Guardians* resultó crucial para influir en la transición gradual hacia hábitos más sostenibles entre los jóvenes de Lima Metropolitana. A través de la ejecución de la actividad, se obtuvo una comprensión profunda de los diversos hábitos sostenibles y patrones de comportamiento de los jóvenes, especialmente entre aquellos jóvenes con perfiles autodidactas que demostraron un mayor compromiso y participación al orientar a sus equipos.

La integración de elementos como la gamificación, la narrativa envolvente y la cuidadosa ambientación, junto con el diseño de dinámicas específicas, desempeñaron un papel importante para sumergir por completo a los participantes en la experiencia. Al dirigirse a un público joven, los juegos se estructuraron para fomentar la interacción, la colaboración y una competencia saludable, creando un entorno propicio para el aprendizaje memorable.

De igual manera, la respuesta entusiasta y la disposición activa de los jóvenes de Lima Metropolitana para participar en *Green Guardians* evidenciaron la efectividad del enfoque lúdico. Esta metodología no sólo logró atraer su atención, sino que también generó un impacto tangible al fomentar la adopción de prácticas sostenibles. La interacción dinámica y la experiencia en comunidad fueron pilares fundamentales que motivaron a los jóvenes a reflexionar y adoptar hábitos más conscientes, validando así la relevancia de una estrategia atractiva e innovadora para impulsar cambios significativos en la sociedad.

## **9. Bibliografía**

Alonso, M (2023, 25 de abril) Escalabilidad de proyectos: guía para elaborar tu plan. Asana.

<https://asana.com/es/resources/scalability>

Andina (2023, 14 de abril) Más de 21,000 toneladas de residuos se generan diariamente en Perú.

<https://andina.pe/agencia/noticia-mas-21-toneladas-residuos-se-generan-diariamente-peru-936573.aspx#:~:text=En%20Per%C3%BA%20se%20generan%2021%2C658,seg%C3%BA%20la%20ONG%20Recicla%20Latam>

Ávila, K & Hernandez, A (2023) Actividades lúdicas en la educación superior: un estudio de caso de un curso de estudios generales del campus Liberia, Universidad Nacional.

Ciencia Latina Internacional, Vol.7 (3) [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i3.6774](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6774)

Blank, S. & Dorf, B. (2018). El manual del emprendedor: La guía paso a paso para crear una empresa. Octava edición. España: Gestión 2000.

Candela Borja, Y. M., & Benavides Bailón, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), 5(3), 78-86.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>

Cornellà, P., Estebanell, M. & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19.

<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Deterding, S., & Zagal, J. (Eds.). (2018). Role-playing game studies: Transmedia foundations. Routledge.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ix9WDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT10&dq=role+playing+game+studies+transmedia+foundations&ots=8vDIVWq7BZ&sig=asCeCV0sr5I-qOaqF07Qqlsj2jQ>

Fernández, Ú. y Pilquinao, B. (2021). Juegos para la educación ambiental en el tiempo libre. Santiago de Chile, FAO y MINAGRI. <https://doi.org/10.4060/cb2902es>

- Galindo, J. (2009). Comunicación y sociedad de la información: exploración de un lugar común desde la ciencia de la comunicación. Global Media Journal México: Vol. 6 : No. 11 , Artículo 11. <https://rio.tamiu.edu/gmj/vol6/iss11/1>
- Guastalegnanne, H. (2019). Juegos y actividades lúdicas para las clases de segundas lenguas y lenguas extranjeras. Letras, 2019(79), 104-120.  
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/9589>
- Gutiérrez, J., Gutiérrez, C. Gutiérrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza y aprendizaje con un enfoque lúdico. Revista de educación y desarrollo, 45(1), 37-46.  
[https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu\\_desarrollo/anteriores/45/45\\_Delgado.pdf](https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf)
- Herrera, D. (2019). Centro de convenciones en el distrito de San Juan de Miraflores [Tesis de pregrado, Universidad Ricardo Palma]. Repositorio institucional de la Universidad Ricardo Palma. <https://hdl.handle.net/20.500.14138/2842>
- Iq Air (s.f) Clasificación en directo de las grandes ciudades más contaminadas. World Air Quality Ranking. Recuperado 20 de noviembre, 2023, de <https://www.iqair.com/es/world-air-quality-ranking>
- León, A & Dorvigny, B (2019) La educación del talento académico en los estudiantes de preuniversitario desde la física. Varona. (03).Cuba.
- Leon, R. C. (2019). Contaminación ambiental y sus efectos en la salud: una revisión de la literatura científica [Trabajo de investigación, Universidad Privada del Norte,]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/26511>

Llorente, I. (2023). Impacto económico y social de los festivales culturales: el caso del Festival Internacional de Benicàssim. [Trabajo de fin de Grado, Universidad de Valladolid]

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/58977>

Lukacs, S. (2023, 18 de mayo). Situación de la educación ambiental en el Perú. Conexión Esan.

<https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/situacion-de-la-educacion-ambiental-en-el-peru>

Ministerio de Ambiente (2021, 18 de mayo). Peruanos generamos 21 mil toneladas diarias de

basura. El Peruano. <https://elperuano.pe/noticia/120825-peruanos-generamos-21-mil-toneladas-diarias-de-basura>

Ministerio de Ambiente (2023). Reporte estadístico departamental: Visor de información ambiental sobre la presencia del sector ambiente en los departamentos del Perú y la Provincia Constitucional del Callao. Gobierno del Perú.

Muñoz, J., Arispe, S. & Peña, T. (2022) Juventudes para el cambio social: Reflexiones sobre la participación juvenil en la ciudad de Lima. Municipalidad Metropolitana de Lima. 1.a edición digital

Olivera, E., Pulido, V. & Yupanqui, D. (2020). Conducta y actitud ambiental responsable en estudiantes universitarios en Lima, Perú. Apuntes Universitarios, 11(1), 123–139.

<https://doi.org/10.17162/au.v11i1.559>

Organización de las Naciones Unidas (2020, 10 de agosto) Empieza Comprometidos, la iniciativa que promueve a los jóvenes como agentes de cambio.

<https://www.unesco.org/es/articles/empieza-comprometidos-la-iniciativa-que-promueve-los-jovenes-como-agentes-de-cambio>

Organización de las Naciones Unidas. (2023, 29 de agosto). Calificando la contaminación del aire de "emergencia global", el Secretario General insta a una transición justa, equitativa y lejos de los combustibles fósiles, en un mensaje para el Día internacional.

<https://press.un.org/en/2023/sgsm21917.doc.htm>

Organización Mundial de la Salud. (2023). World health statistics 2023: monitoring health for the SDGs, sustainable development goals (Reporte no.º 19).

<https://www.who.int/publications/i/item/9789240074323>

Saleima, A., y M. Saleima. (2018). Juegos tradicionales y Populares del Ecuador. Primera ed. Ecuador.

San Lucas, H., Guzmán, J. & Chávez, C. (2022). Actividades lúdicas para fortalecer valores en jóvenes de básica superior y bachillerato. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(6), 5378-5389

Sánchez, N. (2022). Una mirada crítica a las nuevas formas de entretenimiento. Minka, recreación y lúdica, (4), 23-33. <https://repositorio.upc.edu.ar/handle/123456789/419>

Sandoval-Borges, J. W. (2019). Los adolescentes aprenden jugando: La ludificación como estrategia de enseñanza. Revista de Educación de Puerto Rico, 1(2), 1-5.

<https://revistas.upr.edu/index.php/educacion/article/view/16070/13615>

SHONE, Antón; Bryn Parry (2001): Successful event management: a practical handbook. London : Continuum.

Vega, J. (2020). Escape Room educativo: Salva los ecosistemas, salva al mundo [Tesis de maestría, Universidad de Zaragoza]. Repositorio Zaguán.

<https://zaguan.unizar.es/record/98647>

## 10. Anexos

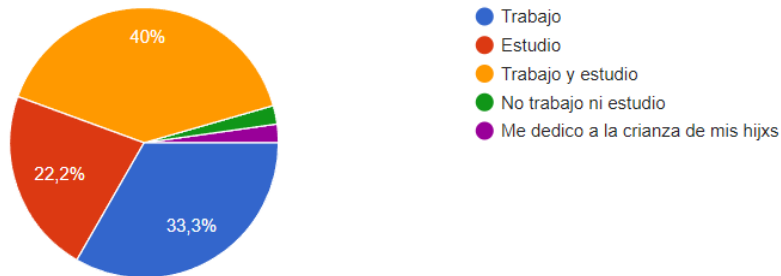
### Anexo 1

*Los siguientes resultados corresponden a la encuesta elaborada con el objetivo de conocer si los jóvenes de 23 a 30 años de edad de Lima Metropolitana consideran que llevan un estilo de vida acorde a las 3R's (reducir, reutilizar, reciclar).*

Actualmente:

90 respuestas

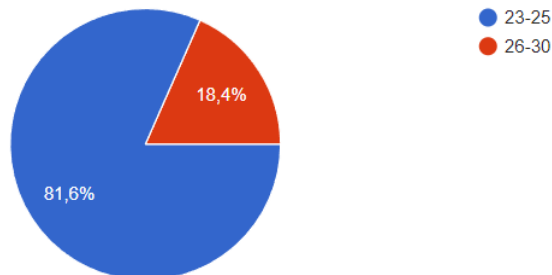
 Copiar



1. ¿Cuál es tu rango de edad?

98 respuestas

 Copiar

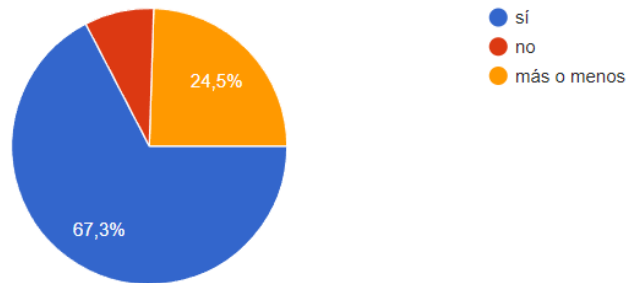




2. ¿Estás familiarizado/a con el concepto de las 3R's (reducir, reutilizar, reciclar)?

 Copiar

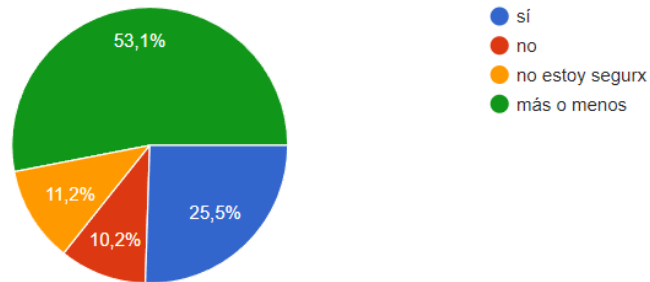
98 respuestas



3. ¿Consideras que incorporas activamente las 3R's en tu vida diaria?

 Copiar

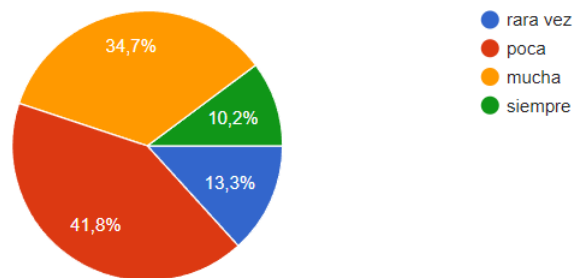
98 respuestas



4. ¿Con qué frecuencia intentas reducir el consumo de productos de un solo uso (por ejemplo: botellas de plástico, bolsas)?

 Copiar

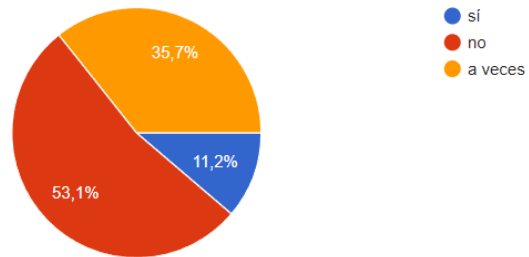
98 respuestas



5. ¿Participas regularmente en actividades de reciclaje?

 Copiar

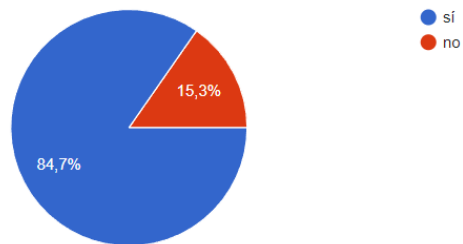
98 respuestas



6. ¿Prefieres comprar productos de marcas que promueven la sostenibilidad y el consumo responsable?

 Copiar

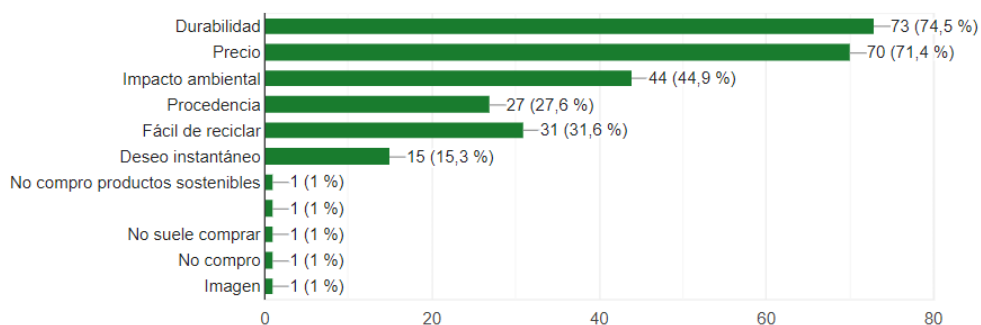
98 respuestas



7. ¿Qué factores tienes en cuenta a la hora de comprar un producto sostenible? (máximo elegir 3 opciones)

[Copiar](#)

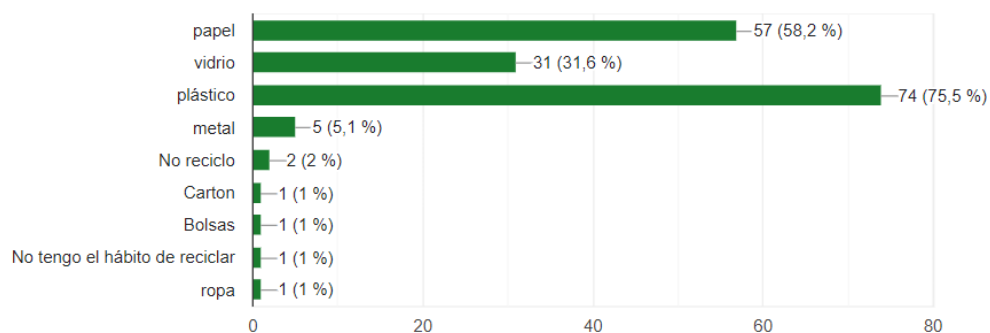
98 respuestas



8. ¿Qué tipo de materiales sueles reciclar con mayor frecuencia? (máximo elegir 2 opciones)

[Copiar](#)

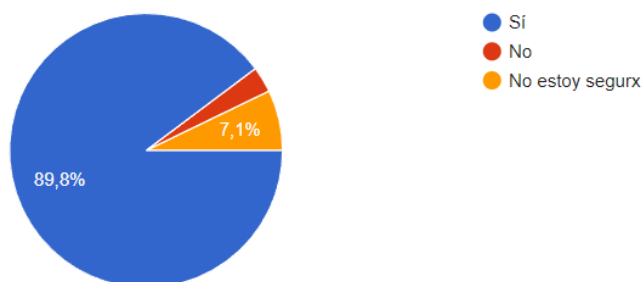
98 respuestas



9. ¿Te gustaría aumentar tu motivación/esfuerzos para vivir de una manera más sostenible?

[Copiar](#)

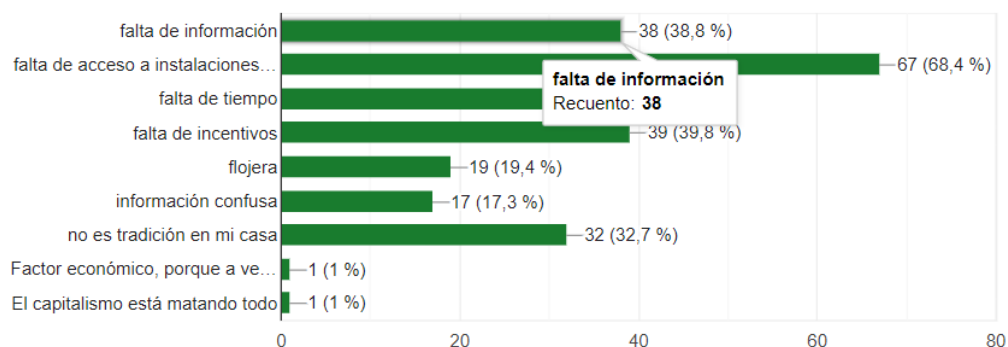
98 respuestas



10. ¿Qué factores consideras que dificultan la adopción constante de las 3R's en tú estilo de vida? (elegir máximo 3 opciones)

 Copiar

98 respuestas



11. ¿Qué tipo de incentivos o medidas crees que podría motivarte a practicar más activamente las 3R?

98 respuestas

Conseguir crédito por ello como en otros países.

Que me expliquen de que manera se puede empezar en casa

Una estrategia.

Centros especializados para reciclar y mayor información.

Capacitaciones

Como juegos que me dean ganas de jugarlo y a la vez cuidar el planeta por medio de las 3R.

Más información

concursos a nivel municipal, precios y ofertas interesantes para la adquisición

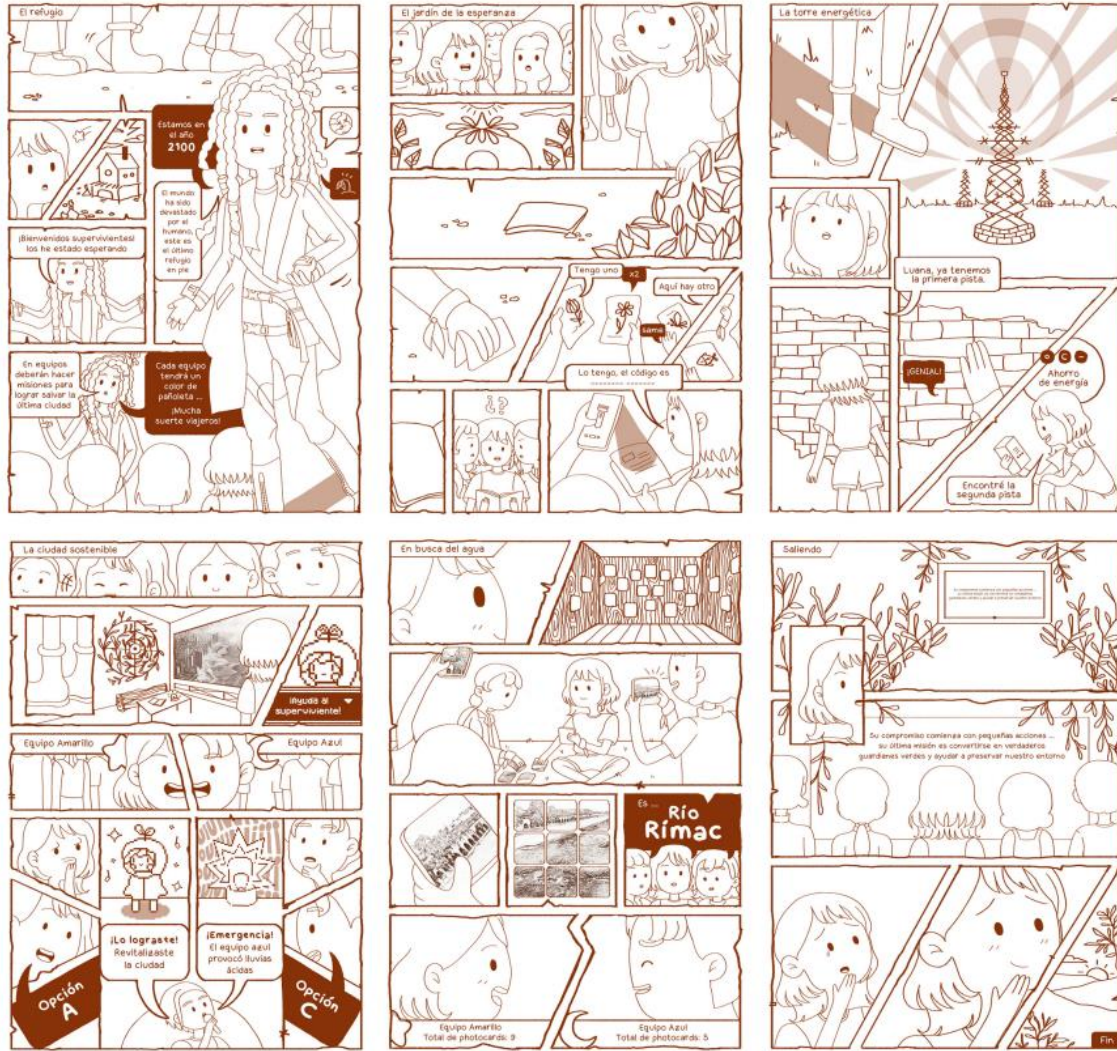
Mas instalaciones de reciclaje

*Logotipo de la actividad lúdica Green Guardians*



**Anexo 3**

*Prototipo de storyboard y diseño de vestuario para el testeo de la narrativa y dinámicas al aire libre de la actividad lúdica Green Guardians*



## DISEÑO DE VESTUARIO

