

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”



ESICUENTOS

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

AUTOR:

BÁRBARA YANIRE CIEZA PADILLA

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en
Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

MARIA ALEJANDRA CRUZ ROA

ASESOR:

SARA IBARRA VARGAS

<https://orcid.org/0000-0002-1819-059X>

Lima - Perú

2022

NOMBRE DEL TRABAJO

**ESICUENTOS - T_INNOV - MARIA ALEJA
NDRA CRUZ ROA.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

23294 Words

RECUENTO DE CARACTERES

114998 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

154 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

22.3MB

FECHA DE ENTREGA

Jul 15, 2024 6:09 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Jul 15, 2024 6:13 PM GMT-5**● 17% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Juego de mesa didáctico sobre la Educación Sexual Integral, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza y actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la escasa comunicación e información sobre la educación sexual integral; teniendo como población beneficiaria de padres y adolescentes de 14 a 17 años.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en incentivar a jóvenes adolescentes entre 14 a 17 años y a sus padres a que logren una comunicación sin vergüenza ni tabúes, brindándoles información de manera segura y divertida sobre la ESI, haciendo que ambos logren unir lazos a través de la interacción, se trata de un juego de mesa el cual cuenta con una ruleta con números del 1 al 4 y tendrán que girarla para poder avanzar por el tablero. Los caminos tienen diferentes colores los cuales representan un tema en específico: morado para pensamiento crítico y ético, celeste para autonomía y autocuidado, rosado para afectividad y relaciones y verde para identidad y corporalidad. Según toque el color, los participantes tendrán que responder diferentes preguntas sobre el tema que les tocó adquiriendo nuevos conocimientos o reforzando lo ya conocido, ya que estas cartas así respondas bien o

mal, en todas habrá un dato extra sobre el tema que tocó. Asimismo, habrán casillas llamadas “Chepi” ya que significarán un momento relax, en donde tendrán que ir al código QR que está al costado del tablero y este los dirigirá hacia un juego que todos conocen, charadas, se tendrán que juntar en parejas para poder adivinar, los que tengan mayor puntaje podrán avanzar 2 casillas.

En la meta de cada camino hay un círculo tipo pizarra en el cual podrás personalizarlo con un plumón poniendo cuál es tu lugar seguro, pueden dibujar, escribir o garabatear.

Todas estas indicaciones vendrán en una hoja que acompaña el tablero en donde estarán las reglas y una breve explicación de los 4 puntos que tocamos al rededor de todo el juego.

Para la experimentación, en un primer momento se realizó una encuesta a 35 adolescentes entre 14 a 17 años y 9 padres de familia de manera virtual para poder saber su opinión acerca del juego sin aún jugarlo, solo con una breve explicación del mismo.

También se diseñó un prototipo físico del juego de mesa para poder crear una experiencia física de esta. Los materiales usados fueron carton, hojas de colores, cartas, dados de colores y personajes físicos en miniatura a gusto del usuario. Los colores elegidos fueron amarillo, rosa, verde y crema. También se hizo uso de diferentes imágenes referentes al tema, estas fueron impresas y colocadas alrededor del tablero para poder darle dinamismo al juego.

Para la validación de nuestro proyecto, el prototipo fue testeado a través de una experiencia presencial con diferentes grupos familiares donde se les explicó al inicio del juego, en qué consiste, las características del tablero, las reglas que tiene y cómo llegar a la meta final. Durante la actividad se analizaron gestos y actitudes para evaluar la facilidad de uso del juego y el impacto que tiene este.

Como resultado de la encuesta realizada previamente del prototipo físico, la opinión de los padres fue que el 77,8% suelen jugar juegos de mesa con sus hijos. Por otro lado, los adolescentes en un 91,4% cuentan con al menos un juego de mesa en casa y principalmente el 82,9% cuentan con juegos de tableros. En la segunda parte de la encuesta donde se profundiza la función del juego los resultados con respecto a los padres de familia fueron que el 100% logró entender la funcionalidad del juego de mesa, el 88,9% sí lo jugaría con su menor hijo y un 77,8% cree que tocar temas sobre educación sexual integral en un juego de mesa es una buena idea. Además, un 44,4%

estaría dispuesto a pagar entre S/.30 a S/.40 que está dentro del rango de costo de nuestro producto. Asimismo, pensaron que sería buena idea agregar imágenes que pudieran hacer más comprensibles los temas de discusión del juego y que existiera un espacio donde se pudiera generar una pequeña conversación, discusión o momento de conversación entre padre e hijo. Finalmente, el 77,8% recomendaría el juego de mesa sobre educación sexual a otros padres que no están seguros de cómo tratar estos temas con sus hijos. Del lado de los adolescentes, el 97,1% comprende la función del juego de mesa, el 85,7% de ellos se sentirán neutrales o cómodos al interactuar con el proyecto. Además, el 88,6% consideró beneficioso tener acceso a una educación sexual integral por medio de un producto interactivo. Por otro lado, argumentan que debería haber una ronda de preguntas rápidas para verificar los comentarios que se producen durante el juego, y podría haber códigos QR en el tablero que conduzcan a algunos videos informativos de YouTube sobre los temas tratados en el juego.

Con respecto a la experimentación con el prototipo del juego de mesa “ESiCuento” físico, este se le realizó a 6 personas, dentro de ellas 3 adolescentes y 4 adultos: Jorge Gabriel Galvez Mejia (15 años), Estephanny Trujillo (17 años), Cielo Gonzales Rodriguez (24 años), Kevin Galvez Mejia (30 años), Adrian Reaño (16 años) y Karol Jimenez (29 años). A todos se les explicó detenidamente las reglas y de qué trata el juego.

Todos los participantes coincidieron en que les parecía interesante e innovador que se pueda hablar de diferentes temas sobre Educación Sexual Integral mediante un juego de mesa; les parecía algo positivo que las personas puedan aprender sobre ESI de una manera en la que no se sientan como si estuvieran estudiando, además de que se puede entrar en confianza y llegar a adquirir mayor conocimiento sobre el tema, asimismo, puede llegar a ser divertido jugarlo en familia y amigos para poder intercambiar ideas y opiniones. También, creen que es una oportunidad para fortalecer la información manejada en los jóvenes para sus decisiones a futuro.

Respecto a la información manejada dentro del juego, comentaron que esta les sorprendió, ya que hubieron varios temas de los cuales desconocían y llegaron a aprender cosas nuevas. De igual manera, durante su participación en el juego observaron que ciertas cartas informativas dieron paso a una conversación donde ambos tuvieron la oportunidad de compartir opiniones. Agregando a lo anterior, opinan que sienten seguridad al saber que todo está verificado por la MINEDU y creen que

deberían tocarse más temas de los que ya se tocan pero con diferentes niveles de dificultad.

Se concluye que la solución propuesta tiene resultados positivos, es decir, se lograría la correcta difusión de información sobre educación sexual a jóvenes adolescentes entre 14 a 17 años, asimismo, fortalecería la relación entre padres e hijos a través de la interacción en el juego y se recomienda tener un constante monitoreo del juego de mesa “ESIncuento” para así poder lanzar otras líneas de juegos de mesa educativos relacionados a la educación sexual integral.