

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
“TOULOUSE LAUTREC”



SALVARTE

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en

Dirección y diseño publicitario

AUTORES:

GRACIELA NOEMÍ MINAYA CHACÓN

<https://orcid.org/0000-0002-2696-2561>

ELENA BELÉN MOTTA MOTTA

<https://orcid.org/0000-0001-9679-9854>

ASESOR:

JOSE CARLOS PALACIOS URQUIZA

<https://orcid.org/0009-0002-4876-263X>

Lima - Perú

Año 2022

Salvarte-GRACIELA NOEMI MINAYA CHACÓN - ELENA BELEÑ MOTTA MOTTA.pdf

 My Files

 My Files

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:425130374

Fecha de entrega

30 ene 2025, 8:58 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

31 ene 2025, 10:57 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

Salvarte-GRACIELA NOEMI MINAYA CHACÓN - ELENA BELEN MOTTA MOTTA.pdf

Tamaño de archivo

12.6 MB

106 Páginas

9,640 Palabras

48,694 Caracteres

12% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado

Fuentes principales

- 12%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 4%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
8728 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

PROYECTO DE INNOVACIÓN

El proyecto de innovación “Salvarte” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de la Biotecnología y valorización de la biodiversidad, siendo las actividades artísticas de entretenimiento y recreativas la actividad económica desarrollada en este proyecto. Este trabajo de innovación busca resolver la falta de conciencia ambiental sobre la contaminación de plásticos en la playa de Agua Dulce, ubicada en el Chorrillos, teniendo como población beneficiaria a niños de 6 a 11 años de Lima Metropolitana.

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 se trata de la creación de un Módulo de experiencia educativa, el cual consiste en un espacio efímero y ecológico creado para llevar a cabo actividades lúdico- educativas, en donde los niños puedan aprender mediante 3 zonas de experiencia sobre el peligro de los plásticos en las zonas costeras, la importancia de la clasificación de los residuos sólidos, además de la conservación de las playas y de las especies marinas. Este proyecto actúa mediante la aplicación del triple balance. En ámbito social este proyecto beneficiaría al usuario ya que podrá disfrutar de un espacio libre de desechos contaminantes y peligrosos para su salud e integridad física. En cuanto a lo económico este proyecto se vería beneficiado gracias al apoyo de los municipios distritales, empresas privadas, entidades del estado, ONG, etc., mediante la venta y/o alquiler del módulo de experiencia educativa, cabe recalcar que este proyecto es sin fines de lucro, por lo cual los ingresos que se obtengan serán para seguir llevando a cabo este proyecto en diversos lugares donde sea requerido como en plazas, colegios, playas, ferias ambientales, etc. Finalmente, en el ámbito medio ambiental se busca poder ayudar a disminuir la contaminación de las playas y la

conservación de las especies marinas creando conciencia en los niños a través de los valores y buenas prácticas ambientales.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de Módulo de experiencia educativa, con la finalidad de promover la conciencia ambiental sobre la contaminación de plásticos desarrollada en la playa de Agua Dulce, el cual consistió en la implementación de 3 actividades lúdico-educativas, en donde los niños puedan interactuar y aprender mediante la secuencia planteada para el desarrollo de estas actividades. Se realizó el prototipo teniendo una muestra de 22 niños incluyendo a 2 en edades menores del rango establecido, siendo estas actividades desarrolladas en un promedio de dos horas. El desarrollo del prototipo nos permitió validar un aspecto importante, el cual es el rango de edad de nuestros usuarios, comprobando que los niños menores de 6 años si bien muestran un interés en los juegos no siguen las reglas establecidas por el guía del recorrido, se distraen fácilmente y al finalizar la actividad no retienen la enseñanza que se trabaja en los módulos, esto permitió concluir y evidenciar que el rango establecido de 6 a 11 años fue el más idóneo, ya que estos niños muestran más interés por los juegos y comprenden con facilidad las reglas, además se ayudan entre sí para poder acabar con los desafíos, demostrando compañerismo y trabajo en equipo. Los resultados mostraron que el proyecto tiene aceptación por parte de los niños y de sus padres, además se evidencio que las actividades lúdicas educativas lograron promover que ellos adquieran herramientas que les va a permitir tener conciencia sobre la contaminación de plásticos, así como la conservación de la vida marina.

Se concluye que la solución propuesta, el cual consiste en creación del Módulo de experiencia educativa cumple con los objetivos propuestos de este proyecto, siendo un prototipo que puede llevarse a cabo en diversos espacios donde sean requeridos, obteniendo resultados positivos en beneficio del medio ambiente. Este proyecto busca tener apoyo y aceptación por parte de las entidades públicas para poder desarrollarse, para lo cual se desarrolló un presupuesto detallado y con ello se logró determinar qué tan eficiente sería crear un módulo de experiencia educativa.