ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

ESPACIOS Y EMOCIONES

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Publicidad y Marketing Digital

AUTOR:
DIEGO ALESSANDRO SANDOVAL SUAREZ

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

AUTOR:
MARIAJOSE DALILA RAMOS VALENCIA

Lima - Perú
2022

RAMOS VALENCIA MARIA JOSE 2019141278.pdf

Envío 33

Envío 33

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:438797074

Fecha de entrega

12 mar 2025, 10:28 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

12 mar 2025, 10:35 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

RAMOS VALENCIA MARIA JOSE 2019141278.pdf

Tamaño de archivo

41.4 MB

98 Páginas

7,905 Palabras

41,863 Caracteres

23% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 12 palabras)

Fuentes principales

23%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
8%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
8456 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

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

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

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Creación de espacios de neuroarquitectura para reducir la violencia conductual en niños y niñas de primaria, de la institución educativa Héroes de la Breña, Distrito el Agustino, 2022, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social y la actividad económica de Construcción y busca reducir los índices de violencia conductual mediante la creación de espacios de neuroarquitectura teniendo como población beneficiaria a los niños y niñas de educación primaria.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Learn 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 crear espacios sustentados en los conocimientos de neuroarquitectura en las escuelas de nivel primario para reducir la violencia conductual (estrés y ansiedad) de los niños que sufrieron algún tipo de violencia en sus hogares. Se trata de un estudio de diseño arquitectónico “Espacios y Emociones”, que tiene 3 tipos de servicios: Diseño de mobiliario, diseño de espacios inspirados en estudios de neuroarquitectura y asesoría en diseño y ejecución, cada servicio busca generar espacios que brinden confianza y seguridad a los niños y niñas, para que puedan expresarse libremente superando sus miedos y temores. Así mismo buscamos crear una correcta salud mental y motivar la autoestima de los escolares y mejorar su aprendizaje cognitivo.

Para la experimentación se diseñó un prototipo de aula aplicando los conceptos de la neuroarquitectura en la Institución Educativa Héroes de Breña; distribución del mobiliario para fomentar la seguridad, la empatía y así lograr una mejorar salud emocional. Por medio de encuestas virtuales de ocho preguntas a los 31 estudiantes se pudo validar la propuesta de un aula innovadora y creativa diseñada con los conocimientos de neuroarquitectura. Se obtuvo respuestas positivas mostrando que el reto se llegó a cumplir en un 84% (26 estudiantes) pues los escolares se mostraron más empáticos entre sus compañeros, además se observó un ambiente armónico de compañerismo, respeto y buen trato entre ellos se incrementó la participación de los estudiantes durante las clases y se mejoró el rendimiento escolar al realizar las tareas de forma grupal. Sin embargo, un 13% (4 estudiantes) están indecisos en si el diseño del aula influye en su comunicación con los demás y un 3% (1 estudiante) cree que el diseño no influye en él.

Se concluye que la solución propuesta logró influir de forma positiva en la salud física y mental, consiguiendo de este modo mejorar la participación en clases y el manejo de los cuadros de estrés y ansiedad que podrían tener los niños y niñas de nivel primaria. Se recomienda que el enfoque principal al momento de aplicar la neuroarquitectura sea la iluminación, los colores, la altura y las áreas verdes para una buena percepción del público.