ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

AQUA TOTEM

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

AUTOR:
KARELYN ELIZABETH CISNEROS MARAVI
https://orcid.org/0009-0001-7233-0012

Proyecto de Innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTOR:
CRISTHEL DAJHANN RENGIFO CORREA
https://orcid.org/0009-0002-3314-226X

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

AUTOR:
DIANA ELIZABETH ALTAMIRANO URBINA
https://orcid.org/ 0009-0000-2142-1259

ASESORA:
DANIELA CHAVARRÍA DEVIA
https://orcid.org/0009-0002-6022-7402

Lima - Perú

2024

KARELYN ELIZABETH CISNEROS MARAVI 2019140578 - CRISTHEL DAJHANN RENGIFO CORREA 2016111698.pdf

Envío 35

Envío 35

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:446672048

Fecha de entrega

7 abr 2025, 9:41 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

7 abr 2025, 2:16 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

KARELYN ELIZABETH CISNEROS MARAVI 2019140578 - CRISTHEL DAJHANN RENGIFO CORREA 201....pdf

Tamaño de archivo

5.4 MB

72 Páginas

2965 Palabras

16.295 Caracteres

9% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Top Sources

6% Internet sources
1% Publications
5% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

Hidden Text
1431 suspect characters on 13 pages
Text is altered to blend into the white background of the document.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El Proyecto de Innovación "AQUA TOTEM" aborda la problemática de la falta de conciencia sobre el cuidado del agua en niños de nivel primario, específicamente en el Colegio Montessori del distrito de Villa María del Triunfo, en Lima, Perú. Este trabajo surge en respuesta a la creciente preocupación sobre el acceso y uso responsable de los recursos hídricos, con un enfoque particular en instituciones educativas que carecen de infraestructura adecuada para el abastecimiento de agua potable. Según estudios previos, la educación ambiental en el país presenta importantes brechas, especialmente en niños, quienes están en una etapa clave para desarrollar hábitos y actitudes sostenibles.

Este proyecto se plantea como una solución educativa que emplea juegos didácticos interactivos para enseñar sobre el ciclo del agua, su importancia y las acciones que los estudiantes pueden tomar para proteger este recurso vital. La propuesta de valor consiste en un tótem educativo con contenido personalizado, diseñado para captar el interés de los niños y adaptarse a las necesidades específicas de cada institución. Este tótem incluye pantallas interactivas, actividades lúdicas y desafíos colaborativos, que buscan convertir el aprendizaje en una experiencia atractiva y motivadora. Con esto, se espera que los niños asimilen de manera práctica y entretenida conceptos como la importancia de ahorrar agua y los impactos ambientales del consumo desmedido.

La metodología aplicada se basa en el modelo Toulouse Thinking, una guía de herramientas creativas que permite desarrollar soluciones innovadoras en el ámbito educativo. Además, se emplearon técnicas de gamificación para fomentar la participación y el aprendizaje activo. Durante el desarrollo, se implementaron diversos prototipos del juego didáctico, los cuales fueron evaluados a través de pruebas de usabilidad y retroalimentación tanto de los estudiantes como de los docentes. Estas pruebas revelaron un alto nivel de aceptación y participación entre los niños, quienes mostraron una notable mejora en su comprensión sobre el uso responsable del agua. Asimismo, los docentes destacaron que el tótem facilitó la enseñanza de un tema complejo, promoviendo una mayor retención de información a través de la experiencia interactiva.

Los resultados obtenidos muestran que, tras la implementación del tótem, los estudiantes comprendieron mejor la importancia de conservar el agua y adoptaron prácticas sostenibles que pudieron compartir con sus familias. En términos de impacto, el proyecto logró una participación activa del 90% de los estudiantes y una interacción positiva entre los docentes y los niños, quienes trabajaron en equipo para completar los desafíos del juego. Esto no solo promovió un sentido de responsabilidad colectiva, sino que también fortaleció las competencias sociales y de colaboración entre los estudiantes.

En conclusión, el proyecto demostró que el uso de juegos didácticos como herramientas pedagógicas puede ser una solución efectiva para abordar temas ambientales en el ámbito escolar. El éxito de esta iniciativa destaca la importancia de introducir metodologías innovadoras en la educación primaria para fomentar el pensamiento crítico y la conciencia ecológica en las generaciones más jóvenes. Los próximos pasos incluyen la expansión del tótem a otras instituciones educativas, así como un plan de monitoreo y mejora continua para adaptar el contenido del juego a nuevos contextos y públicos.