ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

PROG-ASE.

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

AUTOR:

HUGO DAVID VILLAVICENCIO GALLEGOS

JUSTIN TEOFILO YI FELIPE

Asesor

SARA BEATRIZ IBARRA VARGAS

Lima - Perú

2022

Prog-asE - C_INNOV - HUGO DAVID VILLAVICENCIO.pdf

ENVÍO 45 REPOSITORIO

ENVÍO 45 REPOSITORIO

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:464664107

Fecha de entrega

4 jun 2025, 7:55 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 jun 2025, 8:03 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

Prog-asE - C_INNOV - HUGO DAVID VILLAVICENCIO.pdf

Tamaño de archivo

6.5 MB

66 Páginas

10.047 Palabras

52.590 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

9% Internet sources
0% Publications
3% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

1 Integrity Flag for Review

Hidden Text
36998 suspect characters on 57 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 Prog-asE se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social, la actividad económica de enseñanza y busca apoyar a la adaptación educativa de niños de 4 a 6 años para que puedan tener un desempeño académico y social favorable, teniendo como población beneficiaria a niños que comprenden las edades anteriormente mencionadas, los cuales cuentan con un nivel socioeconómico A y B. Así como también, la comunidad educativa.

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 la construcción de un sendero con diferentes texturas y colores que servirán para calmar la exaltación de los niños al pasar del recreo a clases, estos “pisos” tendrán diferentes etapas, las cuales los niños podrán atravesarlas con la ayuda de la docente a cargo. Cuenta con 3 fases: la primera es la estación del Gorila, la cual contiene púas suaves de jebe, lo que ayudará a los niños a descargar su energía dando fuertes pisadas; la segunda es del gusano, en ella los niños sentirán la textura del jardín, lo cual permitirá bajar los niveles de estrés y la última, la fase del gorrión, que con ayuda de la textura suave de peluche, permitirá que el niño pueda completar su relajación y posteriormente dirigirse hacia su salón de clase, dispuesto a atender a la clase.

Para la experimentación se diseñó un prototipo con diferentes texturas, hechas de material reciclable, que si bien no eran los mismos materiales que se plantearon, se obtuvieron las mismas sensaciones que las verdaderas. Las texturas utilizadas fueron tecnopor para la fase del gorila, corrospum con textura de césped para la fase del gusano y finalmente tela de peluche para gorrión.

La validación consistió en visitar el centro educativo inicial “Euro Kids” y hacer participar a los niños de 5 años, los cuales experimentaron el prototipo luego de terminar su hora de receso. Como resultado se obtuvo que el uso de colores y diferentes texturas sensoriales apoyaron a que los niños puedan sentirse atraídos a interactuar con Prog-asE, puesto que el uso de estas ayudó a mantenerlos concentrados en la dinámica y al sentir las texturas, potenciaron su nivel de autorregulación. Además, al entrar a clases, los niños se sintieron más motivados para empezar a estudiar.

Se concluye que otro aspecto importante a considerar es que se debe hacer uso de este proceso interactivo sensorial al finalizar su tiempo de esparcimiento, debido que es allí donde los niños tienen que cambiar de una zona en donde tienen mayor libertad de hacer lo que ellos deseen a una zona en donde deben estar tranquilos y concentrados. En adición, se recomienda que el docente participe activamente con los involucrados; asimismo, verificar el espacio a colocar los pisos, puesto que no todos los centros educativos cuentan con la misma área.