**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA**
**"TOULOUSE LAUTREC"**

# MI DALMI

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

**AUTORES:**
**Ariana Delgado Valle**
(https://orcid.org/0009-0003-3392-7777)

**Asesor**
JONATAN FREDDY SAYÁN CHUMBIRIZO

(https://orcid.org/0000-0002-3436-5249)

Lima - Perú
**2025**

# MI DALMI-TURNITIN 2-Ariana Delgado Valle .pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

## Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:434736432

Submission Date
Feb 27, 2025, 8:20 PM GMT-5

Download Date
Feb 27, 2025, 8:33 PM GMT-5

File Name
MI DALMI-TURNITIN 2-Ariana Delgado Valle .pdf

File Size
12.9 MB

51 Pages

7,810 Words

44,363 Characters

# 4% Overall Similarity

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

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

## Top Sources

4% Internet sources
1% Publications
2% Submitted works (Student Papers)

## Integrity Flags

**0 Integrity Flags for Review**

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 "Mi Dalmi: Videojuego Educativo para el Consumo Responsable del Agua" busca fomentar el uso eficiente del agua potable en la Escuela Superior Toulouse Lautrec del local de Javier Prado, alineándose con el Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 6: Agua limpia y saneamiento. Para ello, se ha desarrollado una aplicación interactiva que utiliza la gamificación como estrategia educativa, ofreciendo desafíos personalizados y recompensas que incentivan el aprendizaje lúdico sobre el consumo responsable del agua. La aplicación íntegra a DALMI, una mascota virtual, que acompaña a los usuarios en su proceso de concientización a través de trivias, acertijos y misiones basadas en la física del agua, otorgando monedas virtuales que pueden canjearse por accesorios personalizables, promoviendo la motivación y el compromiso continuo. Además, la plataforma cuenta con una comunidad digital integrada, donde los participantes pueden compartir logros y estrategias, fomentando un entorno colaborativo centrado en la sostenibilidad. Respaldado por un análisis cualitativo y cuantitativo, el proyecto ha identificado las principales causas del consumo excesivo de agua en la institución y ha desarrollado estrategias efectivas para reducirlo. Los beneficiarios directos son estudiantes y administrativos, mientras que sus familias y el entorno urbano se ven indirectamente impactados, promoviendo una cultura sostenible a nivel institucional. Se espera que esta iniciativa genere una reducción gradual en el consumo de agua potable, además de fortalecer la educación ambiental de los usuarios, proporcionando un modelo escalable que pueda replicarse en otras instituciones y contribuya a la adopción de hábitos responsables en el uso del agua. Este proyecto se enmarca dentro del Área estratégica de desarrollo prioritario (Perú) y se clasifica dentro de la Tecnología ambiental sostenible. Asimismo, la actividad económica en la que se aplicará la innovación es la ENSEÑANZA, promoviendo la educación ambiental a través de herramientas tecnológicas y dinámicas de aprendizaje innovadoras.