

ESCUELA SUPERIOR TECNOLÓGICO PRIVADO TOULOUSE LAUTREC



**MINIEMOCIONES**

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

**AUTOR(ES):**

JILL OKSANA CHAVEZ GONZALES

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en comunicación  
audiovisual multimedia

ARIANA LAZO GIL

Lima - Perú  
Año 2022

# JILL OKSANA CHAVEZ GONZALES 2017129857 - ARIANA LAZO GIL 2017127401.pdf

 En repositorio

 En repositorio

 Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

---

## Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::11391:432623301

Fecha de entrega

21 feb 2025, 10:14 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

21 feb 2025, 10:28 a.m. GMT-5

Nombre de archivo

JILL OKSANA CHAVEZ GONZALES 2017129857 - ARIANA LAZO GIL 2017127401.pdf

Tamaño de archivo

22.1 MB

138 Páginas

11,467 Palabras

54,138 Caracteres

# 13% Similitud general

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

## Filtrado desde el informe




- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado

## Exclusiones

- ▶ N.º de fuente excluida

---

## Fuentes principales

- 11%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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 un juego de cartas didáctico que ayude a los padres a educar emocionalmente a sus hijos entre los 3 y 6 años, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de enseñanza y busca resolver la relación con su entorno de una forma mucho más positiva y con mayor entendimiento teniendo como población beneficiaria infantes de 3 a 6 años.

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 un juego de cartas didáctico que facilite a los padres orientar, en educación emocional, a sus niños entre 3 y 6 años, se trata de un(a) producto llamado Miniemociones, un juego lúdico de cartas de preguntas y respuestas basado en situaciones de la vida cotidiana, diseñadas con colores, formas y dibujos.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) físicos y digitales, el cual fue entregado a los padres, docentes de inicial y psicólogos para validar el producto se analizó la reacción del niño frente al juego y su experiencia al usarlo.

Se concluye que la solución propuesta, el niño si fue capaz de reconocer sus emociones frente a la situación planteada mediante las cartas, además de poder explicar por qué lo hace sentir así, no obstante, se distrajeron después de la tercera o cuarta pregunta con objetos cercanos a ellos, haciendo que pierdan la ilación del juego. Se recomienda a los futuros diseñadores desarrollar las instrucciones con mayor detalle e integrar más herramientas de juegos con el fin de evitar confusión en el niño.