

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



LITTLE SENSES

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller en
Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

RENATO MIGUEL FARFÁN GALARRETA

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

AUTOR:

NICOLE XIMENA BRYSON PRO

Lima - Perú
Año 2022

● 11% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	7%
2	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-07-20 Submitted works	2%
3	slideshare.net Internet	1%

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

BLOQUES DE TEXTO EXCLUIDOS

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC

repositorio.tls.edu.pe

Proyecto de innovación para obtener el grado de bachiller enArquitectura de Interi...

repositorio.tls.edu.pe

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientade...

repositorio.tls.edu.pe

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación Little Senses 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 pérdida de aprendizaje que hubo en los niños durante el aislamiento social por el Covid-19 teniendo como población beneficiaria a los niños de preescolar.

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 producto que acompañe a los niños durante su etapa de preescolar, ayudándolos a desarrollar de mejor manera las habilidades cognitivas necesarias según el Currículo Nacional, trata de un kit de tarjetas que estimule los sentidos de la vista, tacto, oído y vista logrando una mayor atención y retención de lo aprendido, las cartas son acompañadas de una estructura que servirá para emitir sonidos que den pie a juegos dinámicos que ayuden a fortalecer las habilidades como el lenguaje, memoria, comprensión y atención.

Para la experimentación se diseñaron prototipo(s) tanto de las cartas como la plataforma que las sostiene, las cartas contaban con una palabra y su inicial, esta inicial tenía texturas que ayudarían a la interacción con los niños, algunas texturas que incluimos fueron arena, algodón, esponja, metal, plástico, entre otras. Para la validación de este prototipo contactamos con 6 padres de familia que tengan hijos aproximadamente de 4 años en etapa de preescolar, se les asignó un prototipo con 12 cartas con distintas palabras, se hizo que los niños interactúen con las cartas 2 veces al día, repasando los audios con la letra y palabra sumada a la interacción con las texturas, después de esto se procedía a realizarles la prueba de rapidez y memoria que consistía en hacerles preguntas que tengan como respuesta alguna palabra de las cartas durante 3 días. Como parte de los resultados conversamos luego con los padres para que nos comentaran la experiencia de los niños, nos informaron que los niños retuvieron aproximadamente 8 de 12 palabras que se le pregunto, notaron que sus hijos se concentraban más al momento de la interacción y lograron una mejor retención de lo aprendido, luego se procedió a hacer una interacción final con los niños donde se corroboró la información.

Se concluye que la solución propuesta si cumple con los objetivos planteados logrando un mejor desarrollo y aprendizaje de los niños a pesar de esto se recomienda seguir experimentando para así mejorar la experiencia del usuario y afinar detalles a la vez identificar pequeñas dificultades o problemas que puedan surgir con el pasar del tiempo que se pueda mejorar.