

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



MOBILIARIOS CON TECNOLOGÍA INMERSIVA

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

AUTOR:

ISABEL PATRICIA ALVAREZ GONZA

Proyecto de innovación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación
Audiovisual y Multimedia

AUTOR:

GIAN PIERRE ALEXANDER ANGELES HUERE

Lima - Perú
Año 2022

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación “Creación de mobiliarios con tecnología inmersiva para mejorar la autonomía y atención en los niños de Educación Inicial en Lima Metropolitana)” se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Tecnología de materiales y la actividad económica de Enseñanza y busca resolver “La falta de actualización de los sectores de aprendizaje en las aulas de Educación Inicial en el distrito de Lima” teniendo como población beneficiaria a 2 beneficiarios directos o principales, el alumno de 3, 4 y 5 años y el docente de nivel preescolar. Como beneficiarios indirectos o secundarios, tenemos a los arquitectos de interiores, las empresas relacionadas al entorno digital y a las instituciones educativas en general.

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 generar un aumento del interés y atención de los niños de Educación Inicial, de 3 a 5 años, en su salón de clase implementando Los Sectores de Aprendizaje, diseñando mobiliarios que estimule su autonomía y le permita interactuar con la Realidad Aumentada conectando así el aprendizaje y el juego, dándoles momentos de educación divertida, evitando niños y aulas aburridas y desactualizadas, se trata de “mobiliarios digitalizados” para los distintos Sectores de Aprendizaje dentro de los Colegios de “Educación Inicial” en el Distrito de Lima. Esto se llevará a cabo mediante el diseño de muebles, aplicando el Método Montessori, con la integración de la Realidad Aumentada (RA), fomentando el aprendizaje autónomo de los niños en clase, desarrollando su independencia y dándole las herramientas para ello. Mientras que la RA logrará captar la atención de los niños, y además será un método de aprendizaje a la vanguardia del siglo XXI. La Realidad Aumentada estará integrada mediante un código tallado en el mobiliario que, al ser leído desde nuestra Aplicación (App) podrá conectar a los niños con sus Sectores de Aprendizaje Virtuales. Logrando así que, las profesoras de Nivel Inicial se encuentren más motivadas a conocer de la RA y otras tecnologías como herramientas de trabajo, y que los alumnos aprendan de forma controlada y asertiva el manejo de la tecnología como instrumento de estudio.

Para la experimentación se visitó un colegio de nivel inicial de Lima Metropolitana y realizamos una breve actividad con el aula de 5 años. Para el desarrollo adecuado de esta sesión se realizó una dinámica interactiva de nuestra propuesta de valor final, la cual consistió en realizar una construcción, en menor escala, de uno de los espacios propuestos en nuestra solución final y una pequeña interacción de los alumnos con un filtro de Realidad Aumentada en la aplicación de Instagram. El objetivo principal de esta sesión

fue corroborar la eficiencia de los aspectos principales con los que cuenta nuestra propuesta de valor. Los resultados obtenidos fueron gratificantes, durante los 35 minutos de tiempo que se estuvo con estos 15 alumnos, se pudo observar la participación activa de cada uno de ellos y además el gran interés y curiosidad que les generó el uso de la Realidad Aumentada.

Se concluye que la solución propuesta en los rincones de aprendizaje son áreas importantes para el desarrollo de las clases de las profesoras de Educación Inicial, ellas señalan que al estar correctamente implementados son de gran apoyo para el aprendizaje autónomo de los niños. Con el Kit diseñado para los distintos sectores, elevan significativamente la calidad de la Educación que reciben los niños de 3, 4 y 5 años en Lima. También, el complementar el mobiliario con una App que traslada la Educación a un plano virtual incrementara a que los alumnos del Nivel Inicial sean más participativos en las horas de clase. Además de que, tanto niños como maestros aprenderán a usar la tecnología de forma saludable y óptima para el aprendizaje diario y se recomienda a los directivos y docentes de nivel inicial instruirse en el área de la tecnología, para la utilización de estos mobiliarios pedagógicos con Realidad Aumentada. Ya que, al tener conocimientos claros, el docente podrá repotenciar el desarrollo del proceso de aprendizaje del niño y niña utilizando diversas estrategias creativas para cada Sector de Aprendizaje.