

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



EDUCREA+

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

AUTOR:

CLAUDIA FRANCHESKA OBANDO BERNAL

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

AUTOR:

JORGE EDUARDO REBAZA CHUMACERO

Lima - Perú
2023

● 12% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 10% 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	coursehero.com Internet	6%
2	Universidad TecMilenio on 2024-01-30 Submitted works	2%
3	INACAP on 2013-09-30 Submitted works	1%
4	es.slideshare.net Internet	1%
5	biblioteca.uniatlantico.edu.co Internet	1%

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente

FUENTES EXCLUIDAS

repositorio.tls.edu.pe	33%
Internet	
Universidad Continental on 2023-06-09	19%
Submitted works	

PROYECTO DE INNOVACIÓN

Resumen

El proyecto de innovación EduCrea+, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de “Salud y bienestar social” y la actividad económica es de enseñanza y busca resolver las carencias actuales, que no promueven el bienestar emocional y las habilidades sociales en niños, teniendo como población beneficiaria a niños de 4to a 6to grado de primaria del sector público del distrito de Los Olivos.

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 implementación de EduCrea+ , un programa educativo enfocado en niños de primaria que necesitan aprender todo sobre habilidades humanas, como la inteligencia emocional y la resolución de conflictos. Mediante el uso de una plataforma e-learning y de un laboratorio móvil físico implementado con herramientas necesarias que visitará en días específicos las instituciones educativas del sector público.

Para la experimentación se diseñaron 3 prototipos, el diseño de una landing page, una plataforma educativa, la cual tendrá material educativo descargable y por último el diseño 3D del laboratorio móvil, para lo cual se desarrollaron encuestas y entrevistas de manera virtual, mientras que los talleres generativos fueron presenciales, el primero que sirvió para conocer la realidad de los estudiantes y el segundo donde se validó el proyecto con niños, docentes y el director de la IE 2004 Señor de los Milagros, a quienes se les presentó la propuesta. Con estos resultados se pudo validar que la propuesta logró cumplir con el objetivo de implementar un programa de desarrollo de las habilidades blandas para los escolares de primaria del sector socioeconómico “C” y “D” en el distrito de Los Olivos,

afirmando que esto ayuda a los niños a comprender sus emociones, empatizar con otros y desarrollar pensamiento crítico donde las plataformas digitales brindan acceso a información y fomentan el análisis profundo.

Se concluye que la solución obtuvo un 95% en los resultados, pues se logró integrar la conciencia emocional, empatía y pensamiento crítico a través de plataformas digitales en colegios estatales donde se puede mejorar la educación al crear un ambiente de aprendizaje adaptable.

A pesar de los posibles beneficios, se requieren más investigaciones para evaluar su impacto en colegios estatales de manera presencial y digital.