

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



**DISEÑO DE PANELES INTERACTIVOS, TRI - WALLS, PARA
INFANTES ENTRE 3 Y 6 AÑOS EN LA REGIÓN LIMA
METROPOLITANA, PERÚ**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en
Comunicación Audiovisual Multimedia

AUTORES:

Isora Narella Bernilla Galarza
(ORCID: 0000-0002-0453-8655)

Claudia Wong Rodriguez
(ORCID: 0000-0002-9515-9756)

ASESOR

Jorge Marcelino Chang Velásquez
(ORCID: 0000-0003-1246-2459)

Lima-Perú

Agosto 2021

Resumen del Proyecto de Investigación

El proyecto de innovación Tri-Walls 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 el estrés y aburrimiento de los niños dentro de casa ante la falta de espacio en sus hogares para su recreación, aprendizaje y desarrollo psicomotor, teniendo como población beneficiaria infantes entre 3 y 6 años en la región Lima metropolitana en Perú, sus respectivos padres, docentes y centros educativos.

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 creación y venta de tableros interactivos. Se trata de un juego de tres paneles infantiles, diseñados junto a la asesoría de especialistas, donde cada cierto tiempo se podrán intercambiar por otros nuevos, estos paneles ayudarán a la psicomotricidad, recreación y aprendizaje para infantes entre 3 y 6 años de edad, así mismo se evitará el gasto excesivo de los padres con juguetes comerciales que serán desechados posteriormente y el uso excesivo de dispositivos tecnológicos de los infantes. Así pues, según el estado de los paneles devueltos, estos volverán a la venta o serán donados tras un proceso de mantenimiento.

PALABRAS CLAVE:

EDUCACIÓN INFANTIL, APRENDIZAJE, RECREACIÓN, PSICOMOTRICIDAD, INTERIORES

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación

1. Contextualización del problema.....	5
2. Justificación.....	7
3. Reto de Innovación.....	8
4. Sustento teórico.....	9
4.1 Estudios previos.....	9
4.2 Marco teórico.....	11
5. Beneficiarios.....	15
6. Propuesta de valor.....	17
6.1 Propuesta de valor.....	17
6.2 Segmento de clientes.....	17
6.3 Canales.....	18
6.4 Relación con los clientes.....	18
6.5 Actividades clave.....	18
6.6 Recursos clave.....	19
6.7 Aliados clave.....	19
6.8 Fuentes de ingreso.....	19
6.9 Presupuestos.....	20
7. Resultados.....	21
8. Conclusiones.....	23
9. Bibliografía.....	24
10. Anexos.....	27

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Gráfico propio de costos mensuales</i>	20
Tabla 2. <i>Elaboración propia de sueldos de socios</i>	20

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Sala situacional COVID-19 Perú</i>	6
---	---

1. Contextualización del Problema

El 31 de diciembre de 2019 se dio a conocer el nacimiento de una nueva enfermedad, causada por un nuevo coronavirus SARS-CoV-2, conocida también como COVID-19. Reina (2020) informó sobre la proveniencia y la manera en que ataca:

“Este es un nuevo virus que está mucho más próximo genéticamente a los coronavirus de los murciélagos que del SARS humano. El nuevo virus infecta y se replica en los neumocitos y macrófagos del parénquima pulmonar en los que reside el receptor celular” (p.2)

Esta enfermedad se originó en uno de los países más reconocidos del continente asiático: La República Popular China, específicamente, en la ciudad de Wuhan. El virus empezó a expandirse rápidamente produciendo una alta cantidad de víctimas por contagios y hasta de muertes en el mundo. Esto no excluyó a América del Sur, ya que el 29 de febrero del 2020, se informó en todos los medios de comunicación peruanos que el virus había llegado al país. El diario Gestión (2020) informó sobre el primer caso indicando que “se trata de un hombre de 25 años, que trabaja como piloto de avión en Latam Airlines y que llegó de Europa, luego de viaje por vacaciones en España, Francia y República Checa” (p.1). En ese momento, las autoridades intentaron controlar la situación, sin embargo, el virus tuvo un gran impacto y se expandió de tal manera que, en marzo del 2020, se declaró cuarentena o aislamiento social obligatorio para todos los peruanos. BBC Mundo (2020) informó que se trataría de “una cuarentena general en el país (Perú) así como el cierre de sus fronteras durante un lapso de 15 días para combatir la pandemia del nuevo coronavirus”. Este periodo, se sabe, no fue solo de 15 días, sino que las medidas gubernamentales para el distanciamiento social siguen vigentes.

A más de un año, en agosto de 2021, como se observa en la Figura 1, con un aproximado de dos millones de casos de COVID-19, la población sigue bajo un reglamento en el que se han establecido límites y protocolos para un estilo de vida que ayude a prevenir el contagio.

Figura 1



Fuente: Ministerio de Salud. Sala Situacional COVID-19 Perú (2021).

A pesar de estas medidas, lamentablemente, la población sigue sin acatar tales protocolos, por lo que las cifras siguen aumentando. Esto fue motivo para que en muchos hogares se haya optado por continuar con este encierro, priorizando la salud y la vida de los familiares, sin embargo, esto trajo algunos efectos. Según Marquina y Jaramillo (2020) “se pueden apreciar dos formas de reacciones de estas personas, por un lado, unas pueden sacar lo mejor de sí mismos y otros pueden presentar estrés, agobio y otros desórdenes psicológicos” (p.4). Como se evidencia, estos efectos no han sido muy positivos, ya que está afectando la salud mental de algunos.

Por otro lado, toda institución educativa fue clausurada de manera indefinida, optando por la educación virtual y los resultados tampoco han sido favorables en cuanto a la salud mental de los más pequeños.

“Los niños ya no tienen la posibilidad de jugar en el recreo de la escuela, de pasar el tiempo con sus amigos o de realizar actividades de ocio habituales, por lo que se ven privados de la mayor parte de su interacción social (...) La

imposibilidad de mantener relaciones de amistad durante este tiempo de confinamiento puede afectarles psicológicamente”. (Galoustian, 2020).

Como revelan los estudios, no solo se puso en peligro la salud mental de los infantes, sino también sus vidas sociales y hasta el nivel académico o de aprendizaje de cada uno. Asimismo, se debe entender que para el infante también puede resultar difícil no contar con el ambiente adecuado para este proceso.

2. Justificación

Dada la coyuntura que se vive desde marzo del 2020, esta crítica situación ha hecho que gran parte de la población económicamente activa trabaje desde casa. Esto evidenció que ciertas familias no estaban preparadas para pasar mucho tiempo dentro de sus hogares y que evidentemente, esto haya desarrollado altos grados de estrés en ellas. Dentro del público más afectado se encuentran los infantes, ya que, al no poder recrearse en el exterior, ni poder socializar entre ellos, son más propensos a aburrirse, abrumarse y frustrarse dentro del hogar, provocando que sufran a una edad temprana y afecte su rendimiento en ciertas áreas.

Cifuentes (2020) afirma que “la falta de socialización y aprendizaje podría acabar siendo un gran problema a largo plazo (...) Algunos podrían estar poco satisfechos en su casa sobre todo si sienten que no tienen suficiente espacio para desarrollar sus actividades”. (p.3). Por ese motivo, el presente proyecto busca, en primer lugar, dar solución a la problemática interior del infante, es decir, al incremento de estrés y bajo desarrollo psicomotor. En segundo lugar, brindar una solución creativa para la optimización de espacios en el interior de los hogares. Todo esto a través de un servicio que permita la implementación de un espacio didáctico, que no solo ayude al

infante en su recreación del día a día, sino que también pueda desarrollar sus habilidades y aprendizajes a través del juego activo, de manera que aporte a que los niveles de estrés disminuyan y su desenvolvimiento mejore.

Aprender jugando, es esencial en estas etapas del infante, ya que les permite descubrir y encontrar el sentido de lo que les rodea, desarrollando así su creatividad (UNICEF, 2018). Asimismo, cada edad cuenta con metas básicas de aprendizaje y desarrollo. Por ello, tenemos como referencias principales al Método Montessori por María Montessori y las etapas de desarrollo según Jean Piaget, los cuales tienen esta visión para el aprendizaje de los infantes. Por otro lado, se proyecta que centros educativos infantiles puedan adoptar este proyecto como solución, al darse por finalizada la coyuntura.

3. Reto de innovación

¿Cómo se podría hacer para que los infantes de 3 a 6 años no se estresen en casa o en los centros educativos y aun así desarrollen sus habilidades psicomotrices en sus espacios de recreación? El reto ante esta problemática es que, en esta etapa de sus vidas, los infantes puedan encontrar entretenimiento y a su vez, un refuerzo a su desarrollo psicomotor y aprendizaje a través de paneles interactivos didácticos, teniendo en cuenta la optimización de espacios (Ver Anexo 01).

El objetivo principal de este proyecto es reducir el nivel de estrés en el infante, causado por el mismo confinamiento. Para ello se plantea como objetivos específicos (a) probar que aun cuando se cuenta con un espacio pequeño, la creatividad puede romper barreras, (b) ser conscientes de las dimensiones para la optimización de espacios, ya que estas pueden variar según el área de cada hogar o centro educativo y (c) ofrecer un producto óptimo que el infante, los mismos padres y los centros

educativos, lo identifiquen como la mejor solución a la problemática. Para lograr estos objetivos se ha requerido el compromiso de cada integrante del proyecto, asimismo, el apoyo tanto de padres como de niños e incluso docentes y psicólogos que puedan aportar con sus propias experiencias.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos

Molina, T. & Banguero, L. (2008). El objetivo de la investigación se centró en diseñar un espacio que facilite el proceso de estimulación en infantes menores de seis años con déficit sensorial a fin de favorecer la ejecución de tareas cotidianas sencillas. Para ello hicieron uso de encuestas aplicadas a expertos en educación especial con la intención de conocer los equipos y herramientas apropiadas. El principal reto fue diseñar el espacio para la interacción simultánea de 10 infantes con discapacidades visuales, olfativas, auditivas, vestibulares, etc. Concluyeron que es factible el diseño de un espacio flexible con la estimulación de materiales de bajo costo y accesibles en el mercado local latinoamericano cumpliendo con los estándares internacionales. Se considera relevante mantener un objetivo similar en cuanto al uso de materiales de bajo costo y similitudes en las realidades económicas de ambos países.

Gomez, A. (2014). El interés de su investigación estuvo enfocado en la optimización de espacios en viviendas de interés social en México, su objetivo radicó en facilitar la intercomunicación entre el usuario - mobiliario - espacio. Para lograr su cometido empleó un modelo matemático de optimización donde se asocia como función objetivo: el volumen general de la vivienda en términos de sus envolventes, las variables de diseño corresponden a las dimensiones de la vivienda mientras que las ecuaciones de estado corresponden a los requerimientos que caracterizan un espacio

habitable (antropometría, la ergonomía, la proxémica). El estudio concluyó en que la optimización se obtiene del dimensionamiento eficiente de la vivienda. Esto se considera relevante al explicar claramente los puntos actuales de las empresas inmobiliarias, contando con espacios reducidos y que no cumplen con las necesidades de la sociedad.

Baquero, P. & Terán, M. (2017) comunicaron sobre el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en los niños del centro infantil del buen vivir “Peke Colores” en Ecuador, durante el año 2015. Se empleó como instrumento de recolección de datos un cuestionario y entrevista semi estructurada a los participantes dentro de su investigación participaron cinco docentes, cuarenta infantes, cuarenta padres de familia y una coordinadora. Los resultados del trabajo se resumen en que la mayor parte de los docentes no han optimizado el lugar para que los niños puedan ejecutar dichas actividades de psicomotricidad, teniendo una gran limitación en la ejercitación y mejora de habilidades. Finalmente, los docentes llegaron a la conclusión que no poseen una guía educativa que les permita mejorar la integración de nuevas habilidades y ejercicios adecuados sobre todo en lugares reducidos para que puedan mejorar el nivel motriz y contribuir de una manera adecuada al crecimiento. Este estudio permitió ver la importancia de implementar una guía de uso para el usuario secundario (padres o cuidadores) para que puedan aprovechar eficientemente el diseño de espacio y el mobiliario.

Pérez, D. (2021), investigó sobre la adaptación y diseño de mobiliarios de uso escolar para niños desplazados entre los 6 a 10 años a carpas de emergencia estándar en caso de situaciones de riesgo que puedan ser multipropósito. Su principal reto fue el implementar un área multifuncional para fines educativos-recreativos en espacios

reducidos y que a su vez estimulan a los niños a sentirse seguros y serenos. Como metodología de diseño se utilizan cinco fases: desde la identificación de oportunidades hasta el diseño detallado con el modelado en 3ds Max. El principal aporte que brindaron los autores es la eficacia y eficiencia en el uso de materiales resistentes y ecológicos que emplearon, así como la dirección a tomar en cuanto a diseño y color en los espacios ya que los niños en situación de riesgo e ingresados a carpas de emergencia reducidas muestran altos niveles de estrés y ansiedad, similar a lo que pueden manifestar en el confinamiento por la pandemia.

Charry, A. (2013), realizó el estudio del sistema modular multifuncional mobiliario para niños de 3 a 9 años. En él señaló las deficiencias en la mayoría de productos en el mercado actual colombiano haciendo un paralelo con los diseños europeos y norteamericanos. Para ello, elaboró un perfil del usuario directo (niños) y de los indirectos (padres de familia), y definió zonas de actividades, concluyendo en la presentación de sistemas modulares en los que prima la multifuncionalidad, minimalismo, flexibilidad, versatilidad y capacidad de transformación. Este estudio aporta haciendo una extensa explicación en el mobiliario infantil y a su vez señala las deficiencias de los productos que el mercado actual ofrece sirviendo de guía para nuestra producción.

4.2 Marco teórico

4.2.1 Conceptos bases

a. Optimización de espacios

Definido por la RAE (2020) como “buscar la mejor manera de realizar una actividad”, optimizar abarca el proceso de análisis exhaustivo de un determinado componente para estudiar potenciales mejoras de cara a una mejor eficiencia. En el ámbito de la

arquitectura, este enfoque está vinculado a la idea de la forma, distribución, relación, designación e interacción de los espacios (Guevara, 2013).

Ante un mayor conocimiento de las necesidades del usuario, más accesible es encontrar la mejor solución espacial para dichos requerimientos, para ello, Detailers (2017) recomienda el aprovechamiento de paredes y superficies horizontales para el almacenaje, así como el uso de módulos móviles y con desplazamiento para compartimentar espacios. Esto debido a la exigencia del mercado actual donde los espacios habitacionales son más reducidos por el crecimiento demográfico.

b. Paneles interactivos didácticos

Los paneles interactivos didácticos permiten a los infantes conectar con alguna actividad específica brindando beneficios para diferentes áreas de su desarrollo.

En el proceso enseñanza - aprendizaje es necesario contar con recursos que le ayuden a proporcionar medios de observación y experimentación; facilitar la comprensión; incentivar el interés de los niños/as por temas que sean de utilidad e importancia para ellos; acercar a los infantes en cuanto sea posible a la realidad. (Barragán & González, 2010)

c. Método Montessori

Con el método Montessoriano los niños aprenden a leer, escribir, contar y sumar antes de completar los 6 años de edad. Su sistema, junto con el material pedagógico, tiene un gran valor y cualidades didácticas. (...) La libertad de los niños depende del desarrollo de la construcción de su personalidad, involucrando su independencia, voluntad y autonomía, sin evadir otro aspecto fundamental como lo es la realidad. (Galeano et. al, 2013)

La metodología Montessori tiene una forma de educar basada en actos y consecuencias. Lo que busca es incentivar los valores de motivación y disciplina a través de que el infante realice bien las cosas por su propia satisfacción y por el simple placer de hacerlas, no para obtener un beneficio o un castigo sino para aprender. (Acosta, 2018) Según la revista interactiva digital Sapos y Princesas (s.f.), los juguetes basados en la filosofía Montessori, da libertad al desarrollo de la inteligencia a través de un trabajo libre con herramientas especializadas, ayudan a aprender a través de la experimentación, el tacto y materiales adaptados para ellos. Son juegos con los que los niños pueden desarrollar sus habilidades motoras y estimular sus sentidos mientras trabajan a su ritmo y fomentan la creatividad.

4.2.2 El mobiliario como herramienta para la estimulación infantil

La organización, el diseño y el espacio forman parte de los factores que influyen en la motivación y educación, los niños a temprana edad buscan poder incentivarse mediante juegos, canciones, entre otras actividades que aviven sus sentidos, dentro de un espacio específico, sea este su hogar, centro de estudio o área recreacional. Es así que las aulas tienen un por qué en cuanto a su distribución, colorimetría en los materiales a usar y tamaño preestablecido para los muebles que los estudiantes usan acorde a su edad.

No obstante, por el confinamiento obligatorio, el distanciamiento social y la nueva realidad educativa, he llevado a muchas familias a adaptar espacios para fines escolares, llevando al mobiliario en los hogares a pasar a primer plano. Herrera (2020) afirma que “El diseño de muebles para niños es un arte ya que estos no solo tienen que capturar el interés y la imaginación de los mismos, sino que también deben adaptarse a ellos, es decir, tener una escala y una proporción adecuada para ellos” (p.47).

Para Green, G. (2016), el diseño de muebles para niños combina los elementos del juego con componentes de la vida cotidiana, por lo que es necesario que sean durables, innovadores y atractivos; contruidos con materiales resistentes y seguros. Estos muebles deben diseñarse para que los niños puedan ejecutar diferentes acciones y actividades, que incluyen aprender, moverse, trepar y jugar.

4.2.3 Consenso sobre el mobiliario infantil seguro

Existen criterios generales para seleccionar y colocar el mobiliario, Requena, M. y Sáinz, P. (2009), resaltan cuatro criterios: seguridad, que consiste en adecuar el tamaño del mobiliario según el área a emplear, que sea ligero, seguro y fácil de limpiar. Otro criterio es la estética, en esta rescatan lo cálidos y confortable al emplear colores claros y suaves. La funcionalidad, la priorizan en permitir su utilización diversa según las necesidades de cada niño, además que sea de uso autónomo para el mismo.

En el Perú, el mobiliario educativo debe contemplar los siguientes principios: a) Funcionalidad, el diseño debe responder al uso y necesidades del usuario, facilitando las actividades pedagógicas, considerando las características antropométricas y el diseño ergonómico, b) Seguridad, el mobiliario no debe constituir riesgo alguno para la integridad física del usuario, c) Optimización, el diseño se realiza considerando su operatividad (costos de servicio, mantenimiento, etc.), funcionalidad, materiales y acabado, d) Sostenibilidad, se busca que perdure en el tiempo considerando las condiciones de mantenimiento, e) Diseño universal, se promueve que el mobiliario educativo pueda ser apto para el mayor número posible de personas, sin necesidad de adaptaciones, ni de diseño especializado (R.V.M. N°43-2020-MINEDU, 2020).

Es imprescindible tomar en consideración para el diseño mobiliario multifuncional el confort, las necesidades del usuario, su seguridad, comodidad, salud y

bienestar. Así como, los materiales a emplear en su fabricación deben ser duraderos, resistentes, de calidad, y procurar que estos no dañen las superficies ni pisos de los ambientes donde serán colocados para su uso o para su traslado.

5. Beneficiarios

Se consideró como beneficiarios directos de este proyecto a los infantes con edades entre tres y seis años. En esta etapa de sus vidas, estos infantes pasan el mayor tiempo dentro de sus casas y no cuentan con un espacio personal adecuadamente interactivo dentro de sus hogares. Estos, como producto de aburrimiento, se ven obligados a experimentar por sus cuentas con objetos de su alrededor, con los juguetes usuales y hasta con la tecnología, más aún cuando son hijos únicos o no tienen mascotas. Como se ha indicado anteriormente, este proyecto no solo buscó beneficiar al infante en su recreación sino también en aspectos como su desarrollo psicomotor y aprendizaje, generando un balance entre los mencionados. (Ver Anexo 03)

Los infantes con edades entre tres y seis años se encuentran dentro de su periodo educativo todas las mañanas y el resto del día en realizar otras actividades como tareas, tareas del hogar, tiempo de descanso, de alimentación; pero en su mayoría, en un tiempo de recreación y sobre todo dentro del hogar. En estas edades ellos absorben mucha energía, les gana la curiosidad por aprender cosas nuevas, desarrollar más sus cinco sentidos, ya que se encuentran en una etapa de descubrimiento del mundo y lo que les rodea (UNICEF, 2018). Por lo tanto, ellos mismos demandan mayor actividad al tener más precisión y control de su cuerpo y sus movimientos.

Debido a la coyuntura, a muy temprana edad, han comenzado a conocer las famosas rutinas, al estar obligados a adaptarse a los horarios de sus padres. Esto influye en gran manera, ya que, entre estas edades, los infantes comienzan a imitarlos de

manera involuntaria (Recio, 2013). Estas rutinas, que también incluyen actividades de recreación, llegan a un punto en el que genera que el infante se aburra, que su energía quede reprimida. Producto de ello, empiezan a estresarse, molestarse y hacer rabietas, generando desorden al no encontrar una actividad que satisfaga sus expectativas de diversión. Proceden a la necesidad de interactuar o socializar con alguien, por lo que van hacia algún adulto o hermanos mayores, dependiendo quién esté en ese momento, para pedir que jueguen con ellos. Estos, al estar ocupados suelen tener como solución entregarles un dispositivo para que vean videos en Youtube o jueguen con diferentes aplicaciones de entretenimiento, lo cual va convirtiéndolos en personas dependientes de la tecnología, excediendo tiempos de uso. Sin embargo, termina siendo la solución más rápida y eficaz para el padre o madre.

Lo que continúa es que los padres reaccionan, conociendo que no es bueno que el infante esté muchas horas con los dispositivos. El menor procede con el tiempo a demandar juguetes nuevos y mejores (más entretenidos o interesantes). La mayoría de juguetes tienen en promedio una semana como período de vida (Montero, 2020). Por lo tanto, el infante presenta estrés muy frecuentemente, al estar pasando por el mismo proceso mencionado en el párrafo anterior, necesitando juguetes después de tan poco tiempo o al estar obligados a jugar con sus juguetes de siempre. Esto denota que las emociones en la realización de sus actividades y en el día a día tienden a desequilibrarse radicalmente siendo estas positivas, centrales y negativas. (Ver Anexo 05)

Por otro lado, en este proyecto se consideran también beneficiarios los padres y los docentes que abarcan los grados de estas edades como inicial y primero de primaria. Como se mencionó anteriormente, debido a la coyuntura, muchos de los padres tuvieron que trabajar desde casa. Permanecer juntos resultó ser agradable en un primer instante,

pero ha resultado más complicado de lo que parece, dado el caso que a muchos les ha tocado jugar un rol de docentes para sus hijos e hijas, demandando así, más de su tiempo regular. Asimismo, la mayoría de estas familias viven en departamentos, por lo que juega en contra el espacio disponible y adecuado para los infantes. (Ver Anexo 03)

De la misma manera, los docentes han adoptado nuevas técnicas de enseñanza y nuevos aprendizajes tecnológicos al tener que adaptarse a la modalidad virtual. No tener el mismo control de sus alumnos y alumnas, así como en presencial ha sido frustrante en varias ocasiones. Ambos actores, tanto padres como docentes han tenido que convertirse en aliados para un mejor desarrollo del infante. Con este proyecto ellos desarrollan mayor autonomía y esto es de gran ayuda tanto para el tiempo en el hogar como en su desarrollo académico.

6. Propuesta de Valor

En esta sección se explicará el Lienzo del Modelo de Negocio (Ver Anexo 06) elaborado en los siguientes puntos:

6.1 Propuesta de valor

Tri - Walls es una empresa que se dedica a diseñar tableros con tres paneles interactivos intercambiables, enfocados en aportar a la psicomotricidad, diversión y aprendizaje de los infantes de 3 a 6 años. Los tres juegos de paneles son imantados y están dentro de un marco general. Estos están disponibles para renovarse según el usuario lo requiera. Los diseños de estos paneles son realizados con la asesoría de especialistas para que cada uno se sienta acorde a la edad del infante.

6.2 Segmento de clientes

Tri - Walls está enfocado en infantes de Lima Metropolitana entre 3 a 6 años que requieren de un espacio propio ya sea en sus casas o centros de estudios, el cual les

pueda brindar equilibrio entre comodidad, diversión y aprendizaje. Por consiguiente, los padres de familia y los centros educativos (nivel inicial y primero de primaria) que deseen adoptar este método.

6.3 Canales

Los clientes se contactaron a través de las redes sociales más conocidas como Instagram, Facebook, Whatsapp Business (Ver Anexo 09). Asimismo, Tik Tok y Youtube para contenido audiovisual. En estas redes sociales se conoció más sobre el servicio y los diferentes paneles disponibles. Se estima de manera presencial en centros infantiles, centros comerciales, guarderías, etc. una vez finalizada la coyuntura.

6.4 Relación con los clientes

Para las sesiones se realizaron sesiones virtuales vía Zoom y Google Meet. Las entregas se realizaron de manera presencial, con todos los protocolos necesarios, para así realizar la evaluación correspondiente del espacio. Se buscó llevar una relación amable, empática y cordial con el cliente, tanto con los padres o escuelas como con los niños, como se visualiza en el Anexo 13 y 14.

6.5 Actividades clave

Las actividades claves se centraron en la elaboración del producto final. Además de la muestra de los diseños a través de la publicidad por redes. Por otro lado, en construir alianzas con posibles proveedores que puedan aportar y beneficiar el proyecto. Se estima lanzar promociones digitales en días festivos como día del niño, día de la educación inicial, entre otros. También, campañas de concientización sobre la importancia del aprendizaje y el juego para el óptimo desarrollo de los infantes.

6.6 Recursos clave

Se crearon manuales y solucionarios digitales en Facebook para complementar información necesaria sobre algunos paneles, como se puede ver en el Anexo 10. Para desarrollar la imagen del proyecto se contó con comunicadores audiovisuales y un community manager quienes se encargaron de promocionar y realizar contenido para las redes. Asimismo, se trabajó esporádicamente con psicólogos, arquitectos de interiores y diseñadores. Se consideran necesarios equipos tecnológicos como computadoras que tengan incluidos softwares para diseño, edición de videos, autocad, entre otros. Una camioneta para el traslado de los instaladores capacitados a las casas de los clientes y el equipo de protección personal básico contra el covid 19.

6.7 Aliados clave

Para llevar a cabo el proyecto se contó con proveedores como carpinteros y herreros, encargados de manufacturar los tableros Tri-Walls. Se buscó una alianza con cuentas de Instagram relacionadas a nuestro proyecto. Asimismo, con escuelas de inicial y primaria, por lo tanto, se buscó contar con el aporte de docentes de dichos grados.

6.8 Fuentes de ingresos

La principal fuente de ingresos fue la venta de los tableros Tri-Walls y de los paneles que los usuarios renovarían periódicamente. Asimismo, como se mencionó anteriormente, se contó con aliados estratégicos quienes hicieron publicidad del producto en sus redes sociales, de manera que se consiguieron algunas ventas. Se estima contar con inversionistas que estén interesados en el proyecto y que entiendan las necesidades planteadas para los clientes. Los métodos de pago han sido a través de transferencia, tarjetas Visa, pagos a contacto como Yape y Plin.

6.9 Presupuestos

Se invertirá en el alquiler de una oficina situada en el distrito de Santiago de Surco, en escritorios y sillas de oficina y en útiles de escritorio, asimismo, en equipos tecnológicos como computadoras y celulares. Se realizarán pagos mensualmente en servicios como agua, luz, telefonía e internet. Asimismo, el pago por los softwares de diseño y video, el mantenimiento de los equipos, de la página web, la mano de obra de los proveedores, de los psicólogos y los sueldos de cada socio.

Tabla 1

	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DECIEMBRE
Publicidad	S/270.00											
.com (dominio web)	S/40.00	S/0.00										
Licencias adobe	S/274.00											
Extras (cirres/fin de mes/ cu	S/150.00											
Mantenimiento computador	S/30.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/30.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Útiles de oficina	S/150.00											
Protocolos de seguridad	S/300.00											
Licencia AUTOCAD	S/211.20											
Licencia 3D Max	S/825.60											
Licencia V-ray	S/250.00											
Profesional - Psicólogo	S/500.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/500.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Profesional - Proveedor	S/1,500.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/1,500.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Gasto servicios basicos	S/4,500.80	S/2,430.80	S/2,430.80	S/2,430.80	S/2,430.80	S/2,430.80	S/4,460.80	S/2,430.80	S/2,430.80	S/2,430.80	S/2,430.80	S/2,430.80

Gráfico propio de costos mensuales

Tabla 2

Gerente General	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/. 4,500.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 5,625.00											
Total Mes	S/. 5,625.00											
Director de Desarrollo y Planificación	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/. 4,000.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 5,000.00											
Total Mes	S/. 5,000.00											
Director de Comunicaciones	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/. 3,500.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 4,375.00											
Total Mes	S/. 4,375.00											
Director de Imagen Empresarial	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de Personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (Mensual)	S/. 3,500.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 4,375.00											
Total Mes	S/. 4,375.00											
TOTAL SALARIOS GERENCIA	S/. 19,375.00											
Arquitectos de interiores	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Sueldo (Mensual)	S/. 3,000.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 3,750.00											
Total Mes	S/. 3,750.00											
Delivery e instalador	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Sueldo (Mensual)	S/. 1,200.00											
Total (Sueldo + Gratificación + CTS Anual)	S/. 1,500.00											
Total Mes	S/. 1,500.00											
TOTAL SALARIOS ADMINISTRATIVOS	24,625.00											

Elaboración propia de sueldos de socios

7. Resultados

Inicialmente, se realizó el acercamiento con los clientes a través de publicidad en las redes sociales que consistió en videos e imágenes explicativas sobre el estrés de los infantes dentro del hogar, con la finalidad de generar conciencia sobre la problemática y dejar consigo una pregunta abierta que invitó a los usuarios a revisar el resto del contenido de la red social, donde los usuarios pudieron conocer más sobre el servicio y producto a través de las publicaciones que se realizaban con frecuencia, para mantener una constancia activa.

Se escogió la red social Instagram como la principal, por el beneficio de conseguir más contactos dentro de nuestro público objetivo y por la variedad de opciones para publicar contenido visual y audiovisual. En esta red se comenzó a seguir diferentes cuentas relacionadas al tema como educación infantil, marcas de juguetes, muebles para infantes, emprendimientos o nuevos proyectos relacionados a todo lo anterior mencionado.

La primera validación consistió en conseguir un mínimo de 50 seguidores en Instagram que sean padres de infantes de entre 3 a 6 años dentro de Lima Metropolitana y que interactúen con las publicaciones e historias con interés a la idea de negocio, donde se consiguió concretar ventas a dos usuarios.

Siguiendo el proceso, en la interfaz de la red de contacto, estos dos usuarios pudieron observar a más detalle toda la información relevante a saber y la variedad de paneles disponibles que ofrece este proyecto, de los cuales escogieron tres de estos a su elección para próximamente rellenar los datos necesarios tales como nombres completos, dirección, dirección de correo electrónico y teléfono de contacto para realizar la entrega correspondiente.

Para confirmar el pedido, los usuarios realizaron el último paso y escogieron el método de pago que mejor les convenía para que su pedido se registre exitosamente dentro de nuestra base de datos, tras los días de espera, se hizo la entrega del producto personalmente.

Por otro lado, como segunda validación, se conversó con una cuenta de madres “influencers” que a la par hacen uso de su red social Instagram para la compra y venta de artículos de maternidad e infantiles. Esta cuenta es mejor conocida como Desmadres y a la fecha, 02 de agosto de 2021, cuentan con aproximadamente 17 mil seguidores. El fin de establecer una comunicación con ellas fue crear una alianza para beneficio de ambos proyectos. Se recibió un buen trato de parte de ellas, desde un principio se interesaron por el proyecto y con ello se pudo realizar dos ventas más en una semana, siguiendo el proceso de venta que la misma cuenta de Desmadres ejecuta y el registro de datos por nuestra parte.

Luego de una semana de prueba, se contactó a los cuatro clientes y se les ofreció un enlace que redirige a una encuesta de calidad con respecto a la experiencia con el producto y el servicio. Las respuestas fueron positivas y una de las observaciones que nos dieron fue el temor de perder algunas de las piezas que incluye el producto, pero que lo demás le gustó tanto el diseño, el costo justo y que cumpliera con su finalidad.

El cliente podrá intercambiar los paneles una vez lo vea conveniente y solicitará su cambio a través de la cuenta de Instagram, donde nuevamente podrá elegir dentro del catálogo ofrecido, tres paneles como máximo. Existe la posibilidad que el infante haya tenido una buena experiencia con uno o dos paneles, al punto de querer continuar con estos, por lo tanto, elegir de uno a tres paneles para realizar el cambio, si es válido.

Antes de concluir su compra el cliente deberá calificar y dejar una reseña sobre el panel que decidió intercambiar. Una vez pagado y entregado el nuevo panel, el cliente deberá devolver al personal del equipo el tablero anterior, el cual pasará por un proceso de mantenimiento de acuerdo a su estado actual para así poder volver al stock del catálogo para su nueva venta.

Una vez cada panel haya cumplido su tiempo de vida, que se estima sean 2 años, se le hará nuevamente y por última vez, un mantenimiento y estos serán donados a ONGs y centros educativos públicos, como se puede observar en el Anexo 07.

8. Conclusiones

Se concluye que sí se cumplió exitosamente el reto de innovación. Se logró crear un producto que cumple con los tres aspectos en el desarrollo del infante, los cuales son la recreación, el aprendizaje, y el desarrollo psicomotor. Asimismo, el producto cumplió con la optimización de los espacios, lo cual es un punto a favor, al ser la mayoría del público objetivo vive en departamento y los espacios suelen ser muy reducidos.

Estimamos que, consiguiendo más alianzas con otras cuentas de Instagram, con las cuales se compartan las visiones; asimismo, realizando mayor cantidad de actividades como la interacción de los infantes con los tableros, se podrían realizar más ventas mensuales, un total de 200 tableros año un total, como mínimo.

Por otro lado, se busca realizar en un futuro dos actividades clave. En primer lugar, crear una página web (ver Anexo 08), donde se podrán realizar ventas de manera más práctica y donde el usuario pueda encontrar manuales de uso para los paneles que lo requieran. En segundo lugar, contar con un plan de suscripción anual para centros de educación inicial y primaria, una vez se reactiven las clases presenciales, con la finalidad de conseguir alianzas con estos.

9. Bibliografía

Acosta, T. (2018). *Aplicando la metodología Montessori en las escuelas tradicionales*. Recuperado de <https://bit.ly/3ymRLmH>

Baquero, P. & Terán, M. (2017). *Las áreas recreativas y la psicomotricidad gruesa en los niños del centro infantil del buen vivir “Peke colores” del barrio Maldonado Toledo del Cantón Latacunga, durante el año 2015*. (Tesis de maestría). Recuperado de <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/225>

Barragán, D. & González, G. (2010). *Elaboración y aplicación del material Montessori que dinamice el proceso de enseñanza – aprendizaje en las niñas del primer año de educación básica paralelo “a” de la escuela Elvira Ortega, del Cantón Latacunga, parroquia La Matriz, durante el periodo lectivo 2009- 2010*. (Tesis para licenciatura). Recuperado de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/314/1/T-UTC-0305.pdf>

BBC News Mundo (2020). *Coronavirus: Perú decreta cuarentena general en el país y el cierre de fronteras durante 15 días ante la pandemia de covid-19*. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-51902989>

Charry, A. (2013). *Sistema modular multifuncional: mobiliario para niños de 3 a 9 años*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4323937>

Cifuentes, J. (2020). Consecuencias en los Niños del Cierre de Escuelas por Covid-19: El Papel del Gobierno, Profesores y Padres. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9(3e), 12. doi: <https://doi.org/10.15366/riejs>

Detailers (2017). *Diseño de espacios: optimización y sistemas de almacenaje*. Recuperado de <https://www.detailerssimon.com/disenio-de-espacios-optimizacion-y-sistemas-de-almacenaje/>

Diario Gestión (2020). Primer caso de coronavirus en Perú: la historia de contagio en el piloto. Recuperado de: <https://gestion.pe/peru/primer-caso-de-coronavirus-en-peru-los-detalles-del-contagio-del-piloto-noticia/>

Gaitán, E. & Rodríguez, J. (2014). *Aprovechamiento del espacio mediante mobiliario multi-funcional*. Recuperado de <http://bibliotecadigital.usb.edu.co/bitstream/10819/3752/1/A.E.M.F.%20Uncover%20D%20eco.pdf>

Galeano, L. et al. (2013). *Análisis del método Montessori, como promotor de las relaciones interpersonales y la responsabilidad ética y política en los niños*. (Tesis para licenciatura). Recuperado de: <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2543/TE-16616.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Galoustian, G. (2020). *Unintended consequence of covid-19: Cyberbullying could increase*. Recuperado de: <https://www.fau.edu/newsdesk/articles/covid-19-cyberbullying.php>

Gómez, A. (2014). *Optimización de espacios en viviendas de interés social*. (Tesis de maestría) Recuperado de <http://ri-ng.uaq.mx/handle/123456789/1208>

Green, G. (2016). *The best furniture design for children*. HUFFPOST. Recuperado de https://www.huffpost.com/entry/the-best-furniture-design-for-children_b_9863576

Guevara, O. (2013). *Análisis del proceso de enseñanza aprendizaje de la Disciplina Proyecto Arquitectónico, en la carrera de arquitectura, en el contexto del aula*. (Tesis doctoral). Recuperada de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/116191/oega1de1.pdf>

Herrera, P. (2020). *Diseño de un mueble multifuncional para estimular la creatividad en niños de 3 a 6 años*. (Tesis de maestría). Recuperada de http://jupiter.utm.mx/~tesis_dig/14116.pdf

Marquina, R. & Jaramillo, L. (2020). *Impacto de la cuarentena en los peruanos*. Recuperado de: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/452/560>

Ministerio de Salud del Perú. (2021). *Sala situacional. Reporte de casos covid-19 en Perú*. Recuperado de: https://covid19.minsa.gob.pe/sala_situacional.asp

Molina, T. & Banguero, L. (2008). Diseño de un espacio sensorial para la estimulación temprana de niños con multidéficit. *Revista Ingeniería Biomédica*, 2(3), 40-47. doi: ISSN 1909-9762

Pérez, D. (2021). *Mobiliario transformable para el desarrollo de actividades escolares de niños desplazados a carpas de emergencia*. (Tesis de bachiller). Recuperada de: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3128/1/77292.pdf>

Rambla, W. (2007). *Estética y diseño*. Recuperado de: <https://bit.ly/3j8Z8aM>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [15 de junio de 2021].

Recio, R. (2013). *El niño de 3 a 6 años: desarrollo físico, cognitivo y social*. Recuperado de: https://blogs.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/relacion-padres-e-hijos/2013-01-17/el-nino-de-3-a-6-anos-desarrollo-fisico-cognitivo-y-social_205001

Reina, J. (2020). *El SARS-CoV-2, una nueva zoonosis pandémica que amenaza al mundo*. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1576988720300042>

Requena, M. & Sáinz, P. (2009). *Didáctica de la educación infantil*. Recuperado de: <https://bit.ly/3C8BbZU>

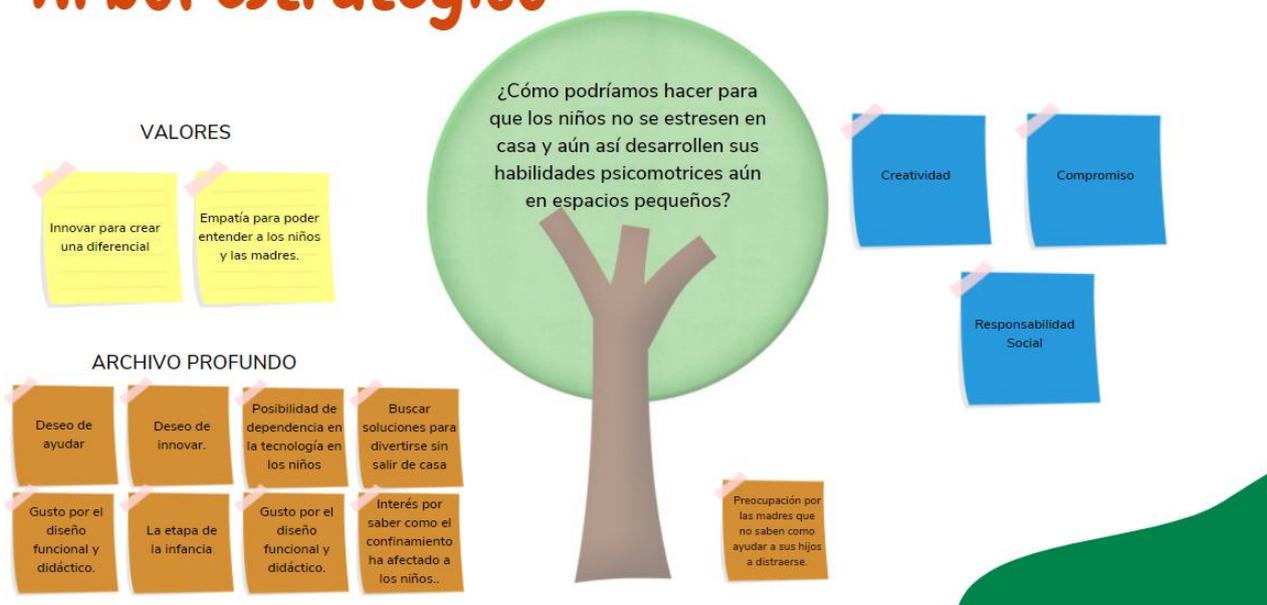
Resolución Viceministerial N°043-2020-MINEDU. (2020). *Proyecto de norma técnica denominada “Criterios de diseño para mobiliario educativo de la educación básica regular”*. Recuperado de https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/533161/rvm-n-043-2020-minedu-proy-nt-_mobiliario.pdf

Sapos y Princesas (s.f). *5 Juguetes Montessori DIY para bebés de 6 a 12 meses*. Recuperado de: <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juguetes-montessori-diy-para-bebes/>

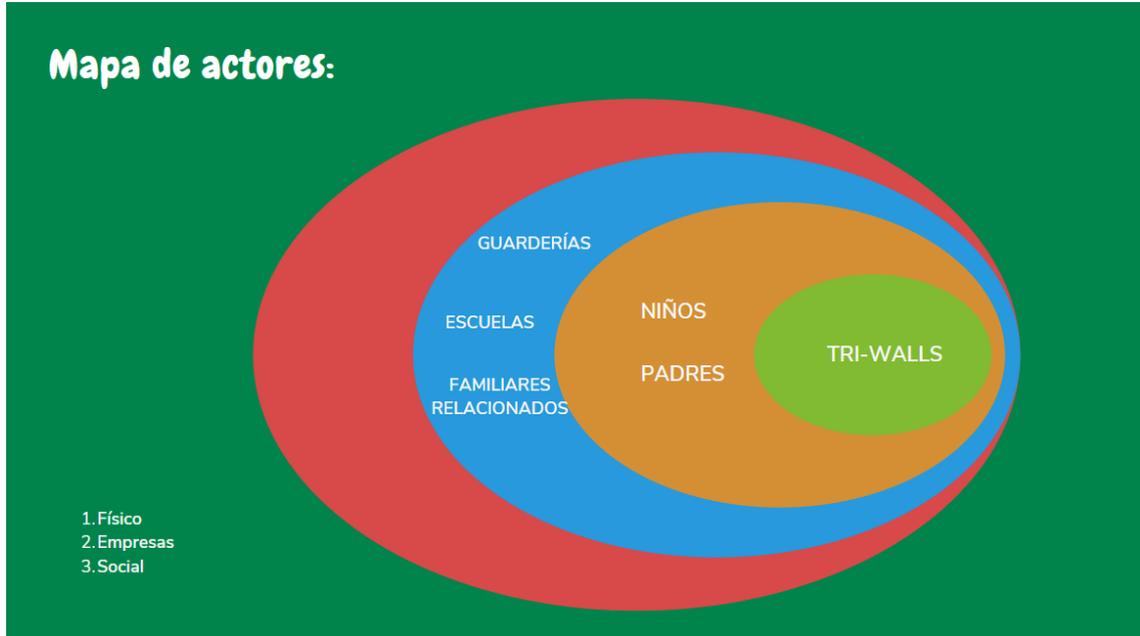
10. Anexos

Anexo 01: Árbol estratégico

Árbol estratégico



Anexo 02: Mapa de actores



ARQUETIPO DE CLIENTE



MANIFIESTA SU ESTRÉS HACIENDO BERRINCHE, LLORANDO Y ENCERRÁNDOSE EN SU CUARTO.
LE MOLESTA QUE SUS PADRES NO QUIERAN JUGAR CON ÉL.
NO HAY ESPACIO EN CASA DONDE PUEDA RECREARSE.
LE REGAÑAN POR DESORDENAR SU CUARTO O LA SALA.

ESPERA PODER REALIZAR ACTIVIDADES Y JUGAR SIN QUE LE REGAÑEN.
PUEDEN INTERACTUAR CON EL ESPACIO, NO SON LOS TÍPICOS JUGUETE

ARQUETIPO DE CLIENTE

**MARIANO MIRANDA
ORTIZ**

TIENE 5 AÑOS
Y ESTÁ EN UNA EDAD
MUY IMPORTANTE PARA
SU DESARROLLO,
POR PANDEMIA COMENZÓ
A PASAR MUCHO
TIEMPO EN CASA
Y SE ABURRE
CON MAYOR FACILIDAD,
LE GUSTA JUGAR,
PERO SE CANSA
RÁPIDO DE SUS JUGUETES

TIEMPO EN EL CELULAR:

CUANDO SE ABURRE
Y NO TIENE TAREA
NI CON QUIEN JUGAR,
LE DAN EL CELULAR
DONDE PASA ENTRE
4 A 5 HORAS.

ACTIVIDAD FÍSICA QUE REALIZA

MUY POCAS, SOLO CUANDO LE QUITAN EL CELULAR CORREN,
BAILE Y SALTAN POR MOMENTOS. ALGUNOS NIÑOS
LA REALIZAN DURANTE CLASES.

Anexo 04: Arquetipo de cliente: Madre de familia y docente respectivamente

ARQUETIPO DE CLIENTE

MARILENA ORTIZ

TIPO DE OCIO: 

TIEMPO DEDICADO A SU HIJO: 2 A 3 HORAS POR DIA




QUEJAS E INCOMODIDADES DE SU HIJO/A POR EL ESPACIO PEQUEÑO DE RECREACIÓN.

EL ESTRÉS Y ABURRIMIENTO DEL NIÑO

EL NIÑO NO LE DEJA DESCANSAR PORQUE QUIERE SEGUIR JUGANDO.

EL NIÑO ESTÁ MUCHO TIEMPO EN EL TELÉFONO / TABLET.

GASTA MUCHO DINERO EN JUGUETES PARA SU HIJO QUE LUEGO SON TIRADOS.

ESPERA QUE SU HIJO SE DESARROLLE EXITOSAMENTE.

REDUCIR LA COMPRA INNECESARIA DE PRODUCTOS QUE PROMETEN AYUDAR A LOS NIÑOS.

ARQUETIPO DE CLIENTE

NATHALY ORTIZ

PROFESION: MAESTRA DE INICIAL Y PRIMARIA

QUE DICE

LOS NIÑOS APRENDEN A TRAVÉS DEL JUEGO

LA EDUCACION ES IMPORTANTE

LOS NIÑOS ESTAN EN UNA ETAPA MUY IMPORTANTE PARA ADQUIRIR CONOCIMIENTOS

ENTORNO

ALUMNOS COLEGAS PADRES DE FAMILIA

RELACION CON LOS NIÑOS

SE COMUNICA CON SUS ALUMNOS POR VIDEO LLAMADA

LOS INVITA A REALIZAR ACTIVIDADES EN CASA QUE PUEDA ESTIMULAR SU DESARROLLO




COMO FOMENTA EL DINAMISMO EN LOS NIÑOS DURANTE LA CLASE

CREA MATERIAL DIDACTICO PARA QUE LOS ALUMNOS PUEDAN APRENDER EN CLASE

HACE QUE SUS CLASES SEAN 50% VIRTUAL Y 50% FISICAS

QUE LE DUELE Y LE MOLESTA

POCOS NIÑOS PARTICIPAN MÁS EN CLASE

ESTRÉS EN LOS NIÑOS

FRUSTRACIÓN DE LOS ALUMNOS

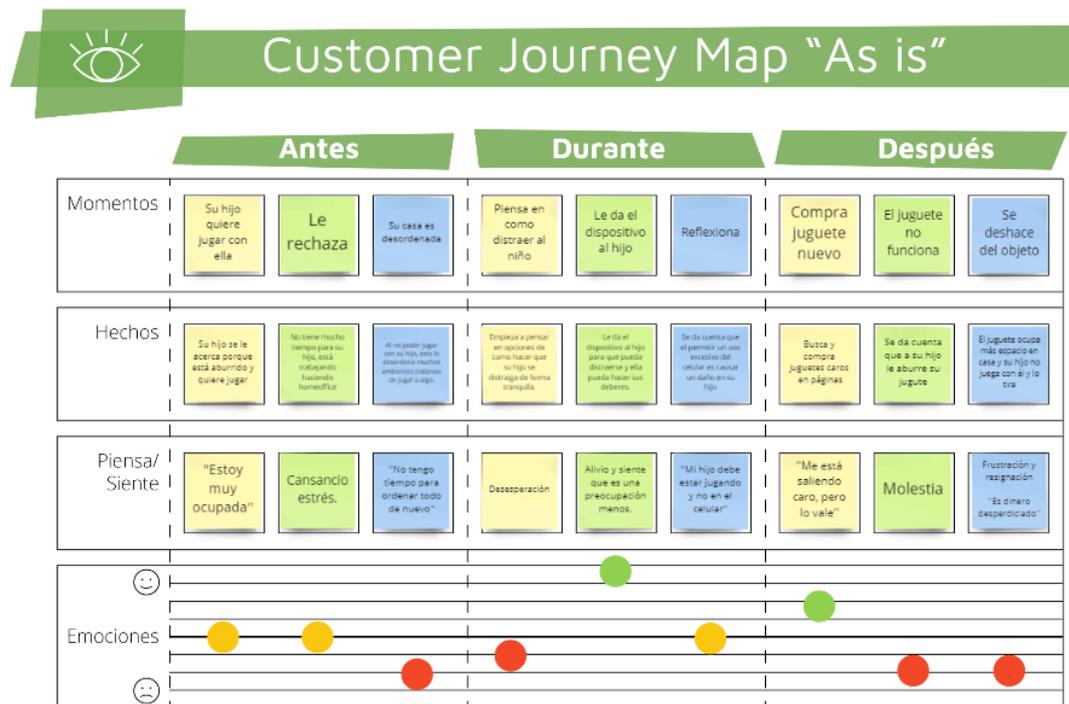
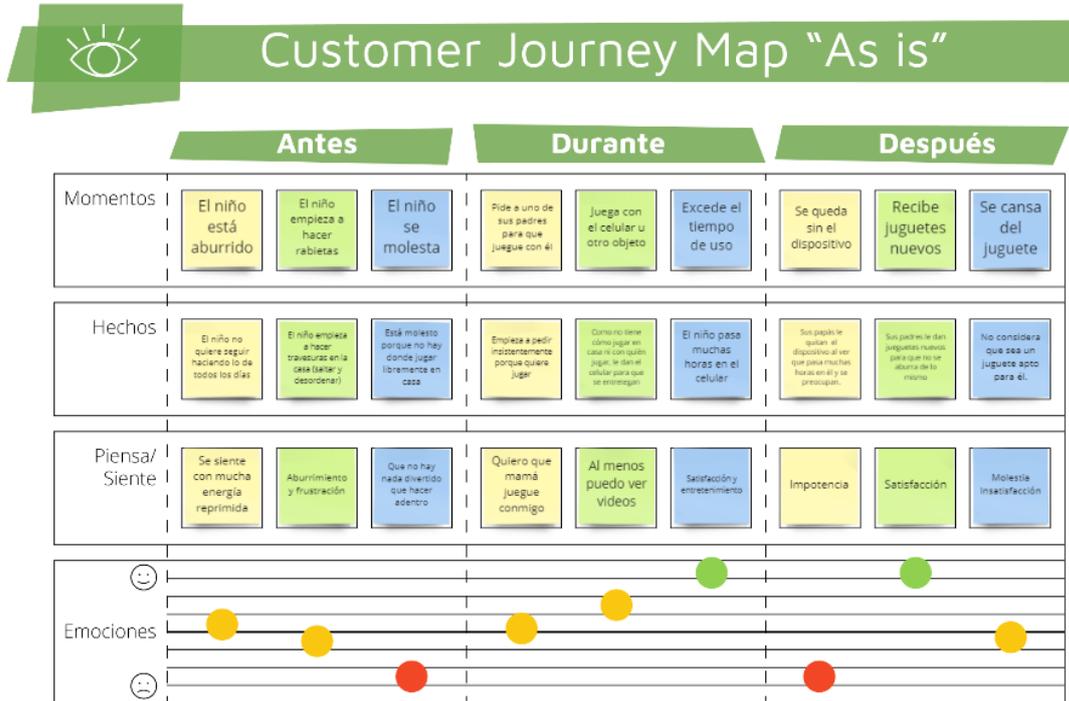
QUE NECESITA Y ESPERA

MAY PARTICIPACIÓN EN LOS NIÑOS

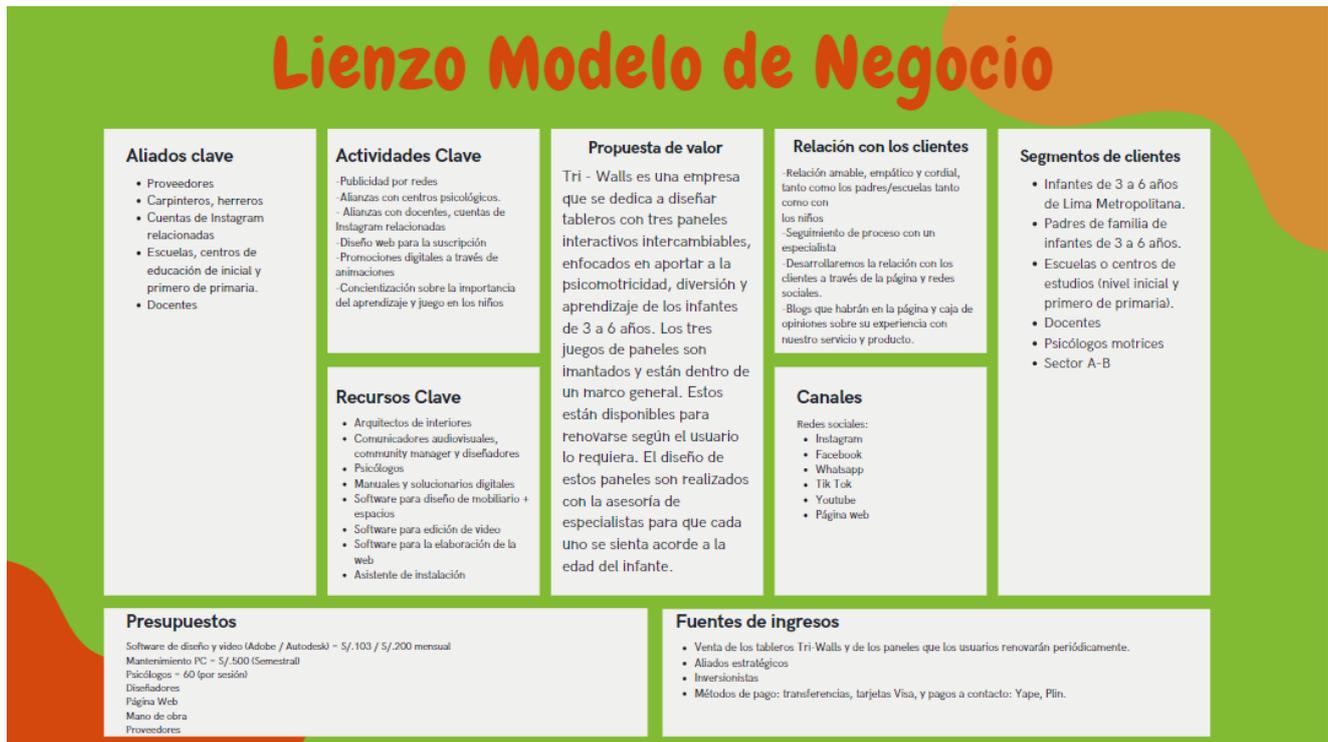
FOMENTACIÓN DE AUTONOMÍA

MEJORES ESPACIOS PARA SUS ALUMNOS

Anexo 05: Customer Journey Map “As is” de infante de 3 a 6 años y madre de familia respectivamente

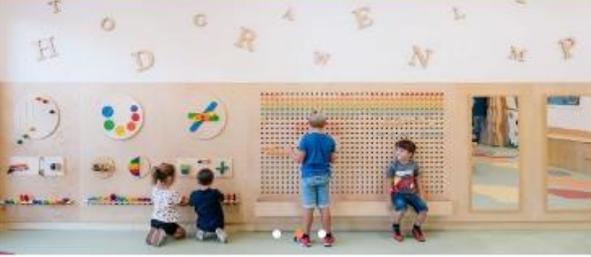


Anexo 06: Lienzo del Modelo de Negocio



Anexo 08: Diseño de página web

Nosotros Proyectos Servicios Blog Contacto





Diversión y aprendizaje en casa



Confort y funcionalidad



Niños felices



NOSOTROS

Somos un estudio de arquitectura de interiores, dedicado al diseño y construcción de espacios residenciales, comerciales y educativos, con el fin de crear espacios lúdicos, óptimos e integrados para niños.

Contamos con especialistas que nos acompañarán en el inicio del proceso de diseño para que el resultado final funcione en el desenvolvimiento de sus actividades diarias y cognitivas.

NUESTROS PROYECTOS

"Diversión y desarrollo en un solo lugar"



RESIDENCIALES

En un proyecto de residencias y áreas recreativas, es esencial contar con un diseño personalizado basado en cómo las zonas y particularidades del área se conectan y relacionan.

[Ver más](#)



COMERCIALES

Las empresas buscan construir su identidad y cultura corporativa alrededor de una línea de acción que represente su objetivo de negocio, reduciendo el espacio físico donde operan por parte del cliente.

[Ver más](#)



EDUCATIVOS

Los arquitectos y diseñadores trabajan como aliados, creando espacios comerciales que tengan como objetivo la integración pedagógica, con tendencias innovadoras.

[Ver más](#)

Nosotros

¿Quiénes somos?

¿Por qué elegimos?

¿Cómo trabajamos?

Proyectos

Residenciales

Comerciales

Educativos

Servicios

Paquetes

Reservas

Blog

Artículos





© Copyright 2021. Reservados todos los derechos. Reservados
 +51 999 999 999

Nosotros Proyectos Servicios Blog Contacto

CONTACTO

¡Comunícate con nuestro equipo!

Si quieres información sobre cualquiera de nuestros servicios, rellena nuestro formulario y nos pondremos en contacto contigo lo más antes posible.

.....





Mensaje

ENVIAR

© Copyright 2021. Reservados todos los derechos. Reservados
 ESCRIBENOS
 +51 999 999 999

Nosotros Proyectos Servicios Blog Contacto

BLOG

.....



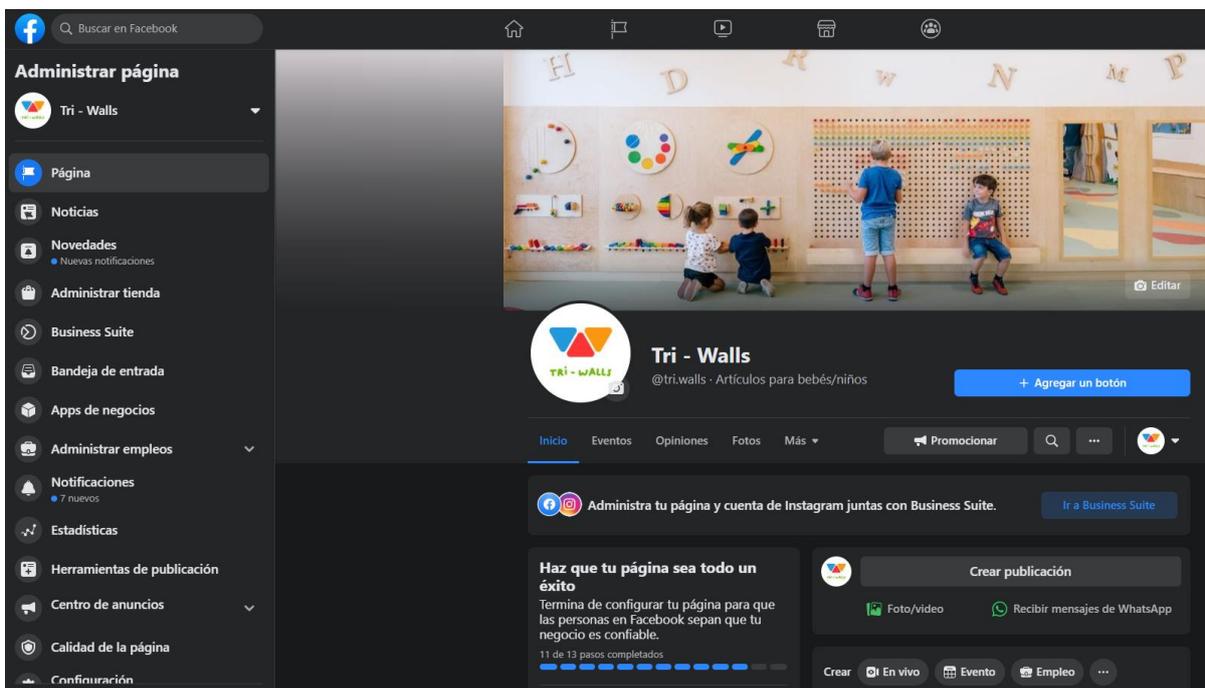
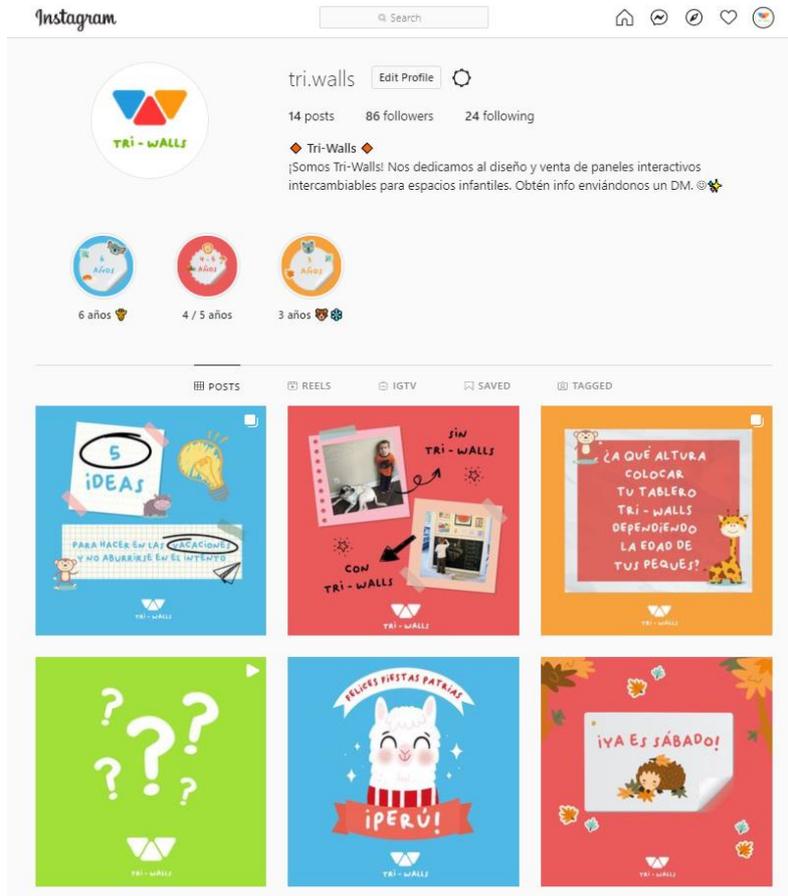
Cómo los espacios influyen en el desarrollo de nuestros hijos.



Aborra espacio optimizando tus ambientes.

© Copyright 2021. Reservados todos los derechos. Reservados
 ESCRIBENOS
 +51 999 999 999

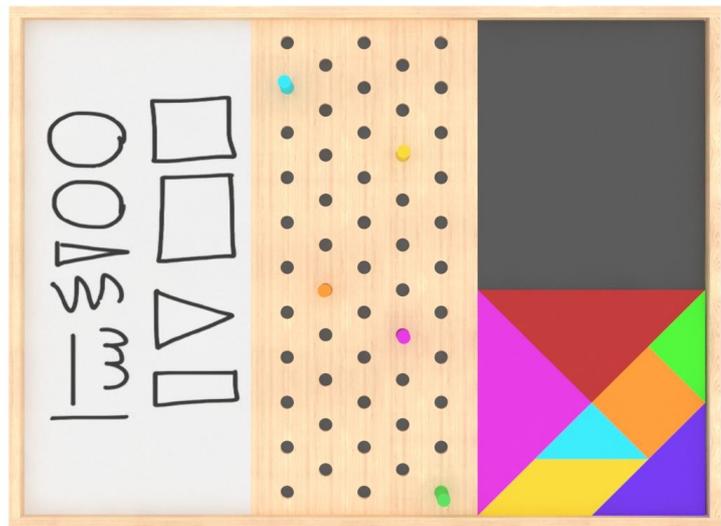
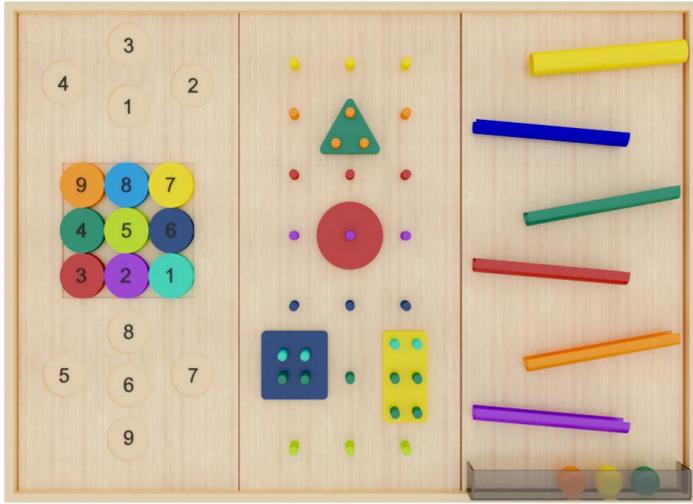
Anexo 09: Redes sociales Instagram y Facebook



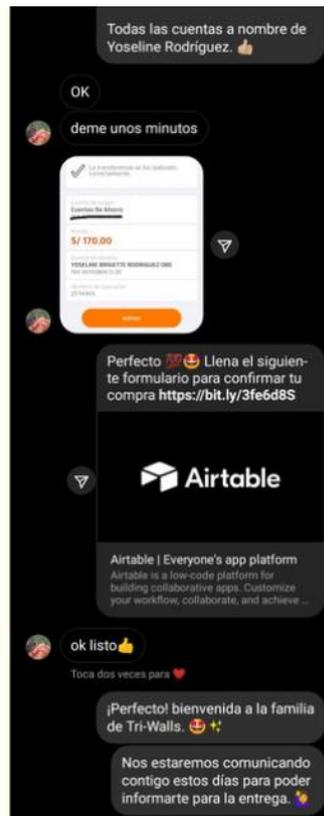
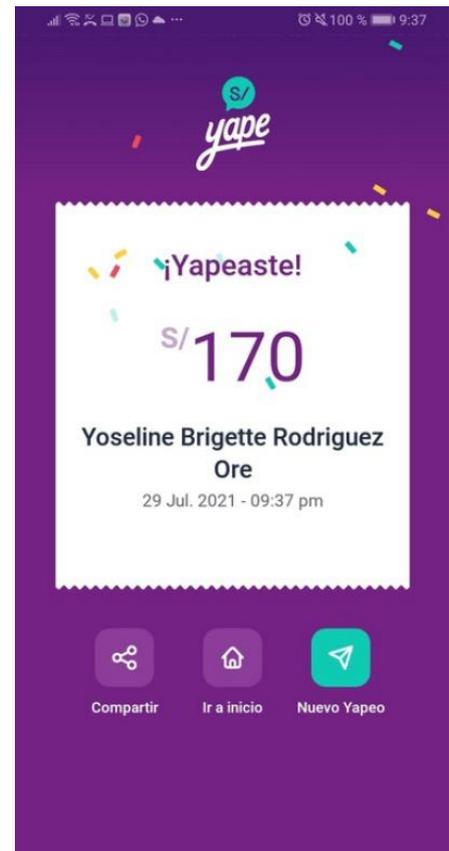
Anexo 10: Manuales y Solucionarios



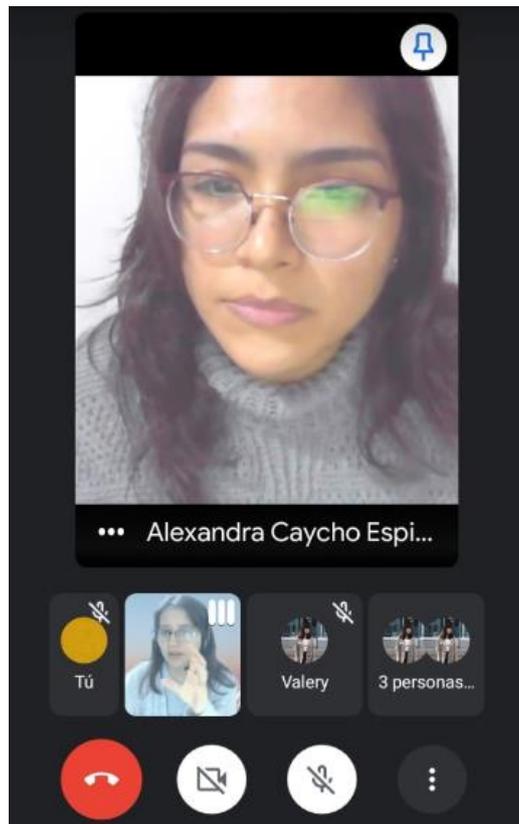
Anexo 11: Tableros Tri-Walls para 3, 4-5 y 6 años respectivamente



Anexo 12: Boletas de ventas realizadas



Anexo 13: Sesiones virtuales por Zoom, Google Meet.



Anexo 14: Entregas de tableros Tri-Walls

