

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



**DISEÑO DE UNA MESA SENSORIAL PORTÁTIL PARA AYUDAR A ESTIMULAR
LA CURIOSIDAD EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE LIMA METROPOLITANA**

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller Dirección y Diseño Publicitario

AUTOR:

María Estefany Saldaña López

<https://orcid.org/0000-0001-7666-7571>

Asesor

Leny Amelia Percca Trejo

<https://orcid.org/0000-0002-8363-8354>

Lima-Perú

Enero 2022

● 23% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 23% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 3% 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	mumuchu.com Internet	4%
2	rcientificas.uninorte.edu.co Internet	4%
3	repositorio.tls.edu.pe Internet	4%
4	repositorio.unap.edu.pe Internet	2%
5	idus.us.es Internet	2%
6	repositorio.uladech.edu.pe Internet	1%
7	unomasenlafamilia.com Internet	1%
8	repositorio.uta.edu.ec Internet	1%

9	Mamani, Heidi Magaly Delgado Matta, Carmen Irene Vera Sánchez, ... Publication	<1%
10	repositorio.ug.edu.ec Internet	<1%
11	hdl.handle.net Internet	<1%
12	docplayer.es Internet	<1%
13	publicaciones.iberro.edu.co Internet	<1%
14	takey.com Internet	<1%
15	idehpucp.pucp.edu.pe Internet	<1%
16	Universidad Manuela Beltrán on 2023-05-29 Submitted works	<1%
17	researchgate.net Internet	<1%
18	id.scribd.com Internet	<1%
19	vozcatolica.org Internet	<1%

Resumen del Trabajo de Investigación

El presente trabajo de investigación consiste en diseñar una mesa sensorial portátil para atender el problema de la falta de desarrollo de la curiosidad en los hogares de los niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana, identificado mediante encuestas a padres de familia con menores en este rango de edad. El proceso de investigación es llevado a cabo con la metodología del TLS Thinking, en la cual se identifica el problema, insights, la propuesta de valor, arquetipos, el modelo de negocio, entre otras herramientas propias de la metodología. El diseño del prototipo se realiza mediante la observación de modelos existentes de acuerdo a la metodología Montessori y su posterior integración en una sola propuesta. Esta herramienta consta de diversos materiales con los que el niño podrá ser más curioso a través de los cinco sentidos aprovechando la etapa absorbente que según la metodología Montessori los niños disponen para desarrollar al máximo sus habilidades cognitivas, sociales y motoras. La mesa sensorial es adaptable y ajustable a la ergonomía del niño, está conformada por una mesa de luz; una bandeja de policarbonato; una pizarra de doble cara; una de tiza y otra de acrílico para plumones; una pizarra transparente de policarbonato; aparte de la mesa sensorial se realiza la venta de tableros adicionales que encajan perfectamente en su área de pizarras. El prototipo se encuentra validado por una psicóloga en intervención temprana infantil, con las correcciones observadas y realizadas.

Palabras clave: MESA, SENSORIAL, PORTÁTIL, MONTESORI, CURIOSIDAD

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del trabajo de investigación	
1. Contextualización del problema.....	4
2. Justificación.....	6
3. Reto de Innovación.....	8
4. Sustento teórico.....	9
4.1 Estudios previos.....	9
4.2 Marco teórico.....	12
1. Creación de mesa sensorial portátil.....	12
2. Material.....	13
3. Áreas de aprendizaje Montessori aplicadas en la mesa sensorial Portátil.....	13
4. Importancia de crear una mesa sensorial portátil.....	16
5. Beneficiarios.....	17
6. Propuesta de valor.....	18
6.1 Propuesta de valor.....	18
6.2 Segmento de clientes.....	18
6.3 Canales.....	18
6.4 Relación con los clientes.....	19
6.5 Actividades clave.....	19
Recursos clave.....	19
Aliados clave.....	19
Fuentes de ingreso.....	19
Presupuesto.....	20
7. Resultados.....	20
8. Conclusiones.....	22
9. Bibliografía.....	24
10. Anexos.....	27

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Presupuestos</i>	22
------------------------------------	----

1. Contextualización del Problema

El plano educativo en la formación inicial de nuestro país ha menguado en los últimos años por un descuido del estado, y una falta de interés en los padres por comprometerse más en el desarrollo intelectual y actividades que ayuden a su hijo a desarrollar sus capacidades creativas.

Últimamente, la capacitación docente en la carrera de Formación Inicial se ha visto afectada en número y en calidad educativa, pues no ha sido una prioridad del gobierno hasta ahora. De acuerdo a un estudio publicado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura, el número de estudiantes en esta carrera ha decaído notablemente en los últimos 10 años, aparte de que su malla curricular no es competente a las necesidades actuales y necesita un cambio drástico. Vasquez, C. (2015) anticipó:

Si bien se ha incrementado la cobertura de educación inicial, la calidad de esta educación no es muy buena. Es importante además contar con docentes especializados en educación inicial, porque muchas veces por la escasez de profesores para este nivel educativo se colocan a docentes de primaria. Debemos tener en cuenta que si los docentes de nivel primario no reciben la especialización adecuada no podrán desarrollar todo el potencial de los niños de inicial. En ese sentido, es bueno que el gobierno esté desarrollando capacitaciones para los maestros de educación primaria para que atiendan a los niños de inicial (párr.4).

Con todo esto podemos observar un escenario actual muy crítico en la parte educativa con respecto a los niños en etapa preoperacional. Frente a la mala calidad educativa de docentes poco capacitados, tenemos a los padres como los mayores responsables en esta situación. Las familias deben entender que el centro educativo no puede reemplazar a la enseñanza brindada en el hogar, pues actualmente los padres sobrevaloran las posibilidades del docente, creyendo que este sería incluso mejor que ellos en lo referente a la formación de valores y la construcción de la identidad personal. Parte de esta construcción la resume Arizaca, L. (2019) de la siguiente manera:

Tanto el niño y la niña son arquitectos de su propia práctica cognoscitiva, son epistemológicamente curiosos, para ello es necesario que en conjunto movilizemos el pensamiento y lo llevemos a la curiosidad, búsqueda y expresión; esto nos permitirá ir tomando decisiones en el camino, para la construcción de su autonomía (p.43).

El interés de los niños por el conocimiento nace de la curiosidad, por esto los padres son los responsables de que este interés no se pierda sino que cada vez vaya en aumento.

En la encuesta realizada a veinte padres encontramos que a sus hijos les permiten el deporte, la socialización y el juego al aire libre; sin embargo, en el juego independiente dentro del hogar la mayoría no desarrolla lo didáctico, pues los padres les compran juguetes de carácter comercial o de mercadotecnia, aparte de que también les permiten el uso de tecnologías para su entretenimiento (TV, laptop, PC, smartphone, tablet, etc.) aproximadamente una hora al día, lo que en su lugar podrían invertir en algo más productivo o que les impulse a desarrollar su creatividad y aprendizaje.

Frente a esto, con los datos recopilados y la literatura revisada, tenemos un problema, el cual es que los niños no alcanzan el potencial de desarrollo de su curiosidad, debido a que muchas veces el padre no provee de instrumentos didácticos a su hijo para el desarrollo de su habilidad innata de construir su propio conocimiento. Se estaría desaprovechando la oportunidad de desarrollar al máximo sus habilidades intelectuales y provocando la pérdida de interés por el conocimiento, sobre todo en el hogar, que es un entorno donde el niño puede desenvolverse con mayor libertad al ser un espacio íntimo y un lugar de refuerzo frente al sistema educativo que como anteriormente se ha mencionado tiene falencias en su enseñanza.

Según la investigación de escritorio, existen diversos pedagogos en la historia que apostaban por la exploración y la autonomía del niño. Uno de ellos es la italiana María Montessori, quien estableció una metodología que involucra el análisis del niño en búsqueda de su desarrollo sensorial. Montessori a su vez consideraba importante la

preparación del ambiente, en donde el infante construye su aprendizaje, con un mobiliario

5

adaptado a su ergonomía y herramientas autocorrectivas. Ella sostiene que hasta los 6 años los niños disponen de una mente absorbente por lo que no hay otro momento en la vida para aprovechar al máximo el desarrollo de su curiosidad y aprendizaje.

Basándonos en la metodología Montessori y partiendo de las carreras de Dirección y Diseño Publicitario y Dirección y Diseño Gráfico se propone un servicio que consiste en fabricar una mesa sensorial portátil que nos ayuda a proyectar los métodos de Montessori, haciéndolos más adaptables, lúdicos y accesibles al hogar para el refuerzo de la formación del niño.

En conclusión, para solucionar el problema de la falta de una herramienta didáctica que permita reforzar la curiosidad en los niños de entre 3 y 5 años hemos creado “Playtime”. Este proyecto busca desarrollar esa curiosidad innata de los niños en el hogar, como un apoyo al actual sistema educativo, que involucra a docentes poco capacitados, con la guía y asistencia de sus padres teniendo presente la autonomía del niño dejando que este explore y construya su conocimiento.

2. Justificación

2.1. Justificación práctica

La investigación pretende identificar las dificultades que presentan los niños de entre 3 y 5 años en su desarrollo cognitivo temprano, siendo uno de los principales factores el involucramiento de los padres en este proceso, para así potenciar la autonomía y la curiosidad de estos menores. Montessori postula que el niño debe de ser el protagonista de su educación, debe de tener la posibilidad de decidir cómo y cuándo desea aprender, los maestros pasan a un rol de soporte en este proceso, su metodología busca identificar las individualidades de cada niño mediante la observación y prioriza la educación de los sentidos sobre el intelecto. Los resultados de esta investigación nos permitirán plantear una posible vía de solución a la antes planteada problemática, permitiendo que dichos menores de edad puedan recibir una educación basada en sus individualidades, apoyada

por padres y maestros.

2.2. Justificación social

El objetivo es desarrollar una propuesta que les permita a los padres potenciar la curiosidad y la autonomía de sus niños dentro del hogar. Los niños en edad temprana empiezan a sentir curiosidad por todo lo que les rodea y esto les permite ser capaces de aprender por ellos mismos, según Matthias Groebel (citado en Garrido, J. 2014) a través de su estudio para la Universidad de Chicago menciona que “la curiosidad puede llevar al cerebro a un estado que le permite aprender y retener cualquier tipo de información”(parr.12), los padres deben tener en cuenta que producto de la curiosidad se pueden generar un mayor aprendizaje y potenciar la construcción de nuevos conocimientos en sus hijos. Por otro lado, según Fernández, A. (2016) la autonomía permite “formar individuos que puedan convivir en armonía en la comunidad a la que pertenecen, escuchándose a sí mismos y respetando las decisiones de los demás y las suyas propias”(p. 13). De acuerdo al autor un niño autónomo es capaz de valerse por sí mismo, resolver pequeñas tareas y asumir responsabilidades con entusiasmo.

Nuestra propuesta de solución consiste en una mesa sensorial portátil con diversas funciones y herramientas. Incluye una mesa de luz; una pizarra doble, de tiza y acrílico; y una pizarra transparente con una retícula impresa, para guiarlo en el dibujo. Adicionalmente, se le añadirá un kit de materiales y actividades guiadas con las que el niño podrá dibujar, crear, imaginar e interactuar con texturas mediante el soporte de la mesa sensorial. De acuerdo a un plan semanal se le entregará al usuario un kit con los materiales correspondientes.

2.3. Justificación metodológica

Para esta investigación se utilizaron las siguientes herramientas:

Toulouse Thinking, cuyo propósito es ordenar el proceso creativo, estableciendo un hilo conductor que permite identificar insights o hallazgos interesantes con mayor facilidad, se apoya en herramientas como el mapa de actores, que son todas aquellas personas o

grupos que de manera directa o indirecta afectan el problema.

7

Encuestas a padres de familia, docentes y alumnos que nos permitieron recopilar información relevante para poder definir nuestros arquetipos. La primera enfocada en la manera en la que los padres intervienen y se involucran en la vida de sus hijos en diversas situaciones cotidianas, con la finalidad de determinar si son o no sobre protectores y qué tanto pueden llegar a serlo, ya que esta sobre protección limita de muchas maneras el desarrollo temprano de los menores de edad.

Entrevistas a docentes y especialistas, en este caso cuatro docentes del nivel inicial, constaba de una serie de preguntas que nos ayudó a profundizar en la realidad de la educación inicial en colegios nacionales, así como a brindar luces en cómo el involucramiento de los padres es crucial en el desarrollo temprano de los niños.

Las herramientas de la guía Toulouse Thinking que utilizamos fueron el tema del proyecto, mapa del problema, plan de investigación, contexto DPESTA, arquetipos, ideación y prototipado; estas nos ayudaron a definir el problema, las personas involucradas, nuestro plan de investigación y cómo abordarla.

3. Reto de innovación

Ayudar a estimular la curiosidad en niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana.

3.1. Pregunta General:

¿Cómo podríamos ayudar a estimular la curiosidad en niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana?

3.2. Objetivo General

Diseño de una mesa sensorial portátil que ayude a estimular la curiosidad en niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana.

3.2. Objetivos Específicos:

- Investigar qué áreas sensoriales pueden estimular la curiosidad en niños de 3 a 5 años.
- Determinar los materiales que mejorarán los resultados en la estimulación de la curiosidad de los niños de 3 a 5 años.
- Validar que el diseño de una mesa sensorial portátil va a estimular el desarrollo cognitivo en niños de 3 a 5 años en Lima Metropolitana.

4. Sustento Teórico

4.1. Estudios previos

Sailema, G.(2018). *La curiosidad infantil y el desarrollo en la etapa preoperacional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica ‘Alfonso Ricardo Troya’*”. Para obtener el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Su objetivo fue analizar la incidencia de la curiosidad infantil en el desarrollo de la etapa preoperacional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica “Alfonso Ricardo Troya” del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua. Sailema (2018) concluye que:

Las docentes no desarrollan una metodología adecuada para desarrollar la etapa preoperacional, utilizan estrategias tradicionales que desmotivan al niño y niña, teniendo conocimiento que el desarrollo del niño consiste básicamente en construir experiencias acerca del mundo donde el infante puede representar mentalmente eventos y objetos y participar en el juego simbólico.

La utilidad del estudio de Sailema es para analizar la condición pedagógica en la que se encuentran los jardines y comprobar que las docentes continúan con métodos tradicionales lo que nos da la oportunidad de ofrecer una solución de innovación.

Aguayo, C. Herrera, B. Ortiz, M. Vallejos, C. (2016). *El dibujo infantil: una herramienta para potenciar las diferentes áreas del desarrollo psicoemocional y creativo en niños y niñas de 4 a 6 años*. Para obtener el grado de Licenciada en Educación y al Título de Educadora de Párvulos.

Su objetivo fue valorar las temáticas más recurrentes en la expresión gráfica que influyen en el desarrollo psicoemocional y creativo en niños y niñas de 4 a 6 años de un establecimiento municipal de la comuna de Los Ángeles. Aguayo, Herrera, Ortiz, y Vallejos (2016) concluyen que:

Al conocer las temáticas más recurrentes en el dibujo libre podemos utilizar esto como una herramienta para potenciar las experiencias de aprendizajes, considerando así sus intereses de los niños. Según el estudio realizado por Estrada en 1988 los siete temas más recurrentes son: figura humana, sol, casa, árbol, nubes, pájaros y flor. Lo que pudimos evidenciar en nuestra investigación es que esta tendencia se mantiene intacta en los niños y las niñas de 4 a 6 años, debido a que están expuestos a relacionarse con dichos elementos desde que nacen.

La utilidad de este estudio para nuestro proyecto es para comprobar las ideas de Munari, en las que el niño necesita un soporte que varíe de forma para incentivar su creatividad y pueda dibujar cosas diferentes a las tradicionales.

Sánchez, M. Morales, M. Rodríguez, M.(2017). *Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil*. Para obtener el grado de bachiller de la Universidad del Norte, Colombia.

Su objetivo fue diseñar una propuesta de invención pedagógica orientada por estrategias artísticas y literarias que posibilite el fortalecimiento de los procesos creativos en niños

de educación preescolar de 5 y 6 años, concluyendo que:

10

En cuanto a la curiosidad, los niños en un inicio estuvieron expectantes ante la visita y actividades de interacción con las investigadoras. Durante la realización de la caracterización inicial, realizada de manera personalizada, siempre esperaban su turno y se sorprendían ante los materiales didácticos utilizados. Al finalizar la intervención, la curiosidad se logró mantener en un nivel superior debido al esfuerzo constante por llevar a los niños actividades donde ellos fueran partícipes, descubriendo las cosas por sus propios medios, así como también el material concreto como imágenes, cuentos, accesorios y diverso material de artes plásticas, lo cual fue otro aspecto indispensable para que el niño siempre estuviera deseoso de realizar la actividad. Los logros en cuanto a la curiosidad son los siguientes: la necesidad de realizar preguntas constantemente sobre la dinámica de las actividades y los materiales a utilizar, la atención y exploración activa a cada momento, el deseo de participación constante al momento de cantar, bailar, expresar y realizar las actividades y la expectativa y alegría ante las sorpresas y materiales. Por tanto, se puede concluir que la participación durante la ejecución de actividades interactivas mediadas por el arte y la literatura infantil, permitió que los niños afianzarán aspectos como la flexibilidad del pensamiento, la imaginación y la curiosidad, componentes indispensables de la mente creativa.

La utilidad del presente estudio para nuestra investigación es que se demuestra que el utilizar material pedagógico de apoyo basado en corrientes artísticas y literarias estimula la curiosidad del niño, ayudando a mantener su atención durante el proceso de aprendizaje debido al factor sorpresa.

Fernández, A. (2016). Autonomía, Autoestima y Rendimiento. Para obtener el grado de Bachiller de la Universidad de Sevilla, España. Su objetivo fue profundizar en los constructos de autonomía, autoestima y rendimiento escolar, concluyendo que:

Criar a niños autónomos, que sean libres, requiere de gran esfuerzo y dedicación por parte los familiares. Es necesario un diálogo basado en la confianza y respeto mutuo así como trabajar en paralelo con el centro educativo. No se trata de dejar a los niños/as que hagan lo que quieran sino marcarle unas pautas de

11

actuación desde el principio, ofrecerles ayuda para conseguir sus objetivos y más tarde ir quitando esos recursos para intentar que ellos mismos sean quienes guíen su camino por la senda correcta.

La utilidad de este estudio radica en la importancia que los padres tienen en la interacción con sus hijos, esto es parte de la problemática que corresponde a nuestro proyecto y respalda parte del diseño de nuestro servicio; exigiendo la presencia del padre en el juego del niño como una guía.

4.2. Marco teórico

1. Creación de mesa sensorial portátil

1.1. Conceptualización de mesa sensorial portátil

Para Montessori, M. (citada en Mumuchu, 2017) en los primeros años de su vida es cuando el niño prepara, gracias a su mente absorbente, todas las características del individuo, aunque sea inconsciente de ello. Además, a esta edad se aporta la ayuda educativa gracias al medio. Esta es, pues, la edad en la que el ser humano trabaja sin fatiga y asimila el conocimiento como un alimento vivificante (párr.8).

El material Montessori, el medio que ella menciona, está diseñado para la experimentación y manipulación sensorial con el que a través de la abstracción el niño construye su propio conocimiento. Siguiendo este método, una mesa sensorial sería uno de estos medios que va a ayudar a los niños a desarrollar su cognición a través de sus cinco sentidos. Nicuesa, M.(2021) afirma lo siguiente:

Este tipo de mesa ofrece un ambiente preparado para la investigación, ya que cuenta con varias cubetas en donde se introducen contenidos que los niños tocan directamente. La mesa elegida debe estar a la altura del pequeño. Es posible ir

12

incorporando nuevos elementos en este entorno de juegos para favorecer el descubrimiento de otras sensaciones. Esta mesa puede convertirse en un elemento más de la decoración del hogar. Algunos diseños son sencillos y elegantes. (párr.3)

Con esta conceptualización se busca la idea de una herramienta que sea versátil a la metodología Montesori, es decir, que una sola mesa pueda reunir todo lo necesario para el desarrollo cognitivo del niño incentivando su interés y curiosidad.

Por otro lado, portátil se refiere a “movible y fácil de transportar.”(Real Academia Española,s.f, definición 1). De esta manera la propuesta consiste en una mesa sensorial con la que el niño podrá ser más curioso e investigativo fuera o dentro del aula, en su hogar o en cualquier lugar donde se encuentre. Para eso se requiere del estudio formal de una mesa convencional para sintetizar sus atributos y materiales para hacerla más adaptable a la ergonomía niño y su transporte.

2. Material

Estas mesas suelen ser elaboradas a partir de maderas, como la de pino, debido a su ligereza y resistencia, pero también incluyen otros materiales como plásticos, telas, líquidos y caucho que pueden ser parte de la estructura principal o también ser parte de los elementos intercambiables de la misma.

3. Áreas de aprendizaje Montessori aplicadas en la mesa sensorial portátil A

continuación se establecen las áreas que Montessori buscaba desarrollar en los niños. Las actividades son ejemplos de aplicación y existe la libertad de variarlas o proponer

13

nuevas actividades sin salirse de la definición correspondiente a cada área. Según el portal web Mumuchu (2017) son las siguientes:

3.1. Sensorial

• Definición

Área enfocada en desarrollar los sentidos, permitiéndole al niño(a) tener un mejor conocimiento del mundo que lo rodea, conectando con él a través de sus sentidos. Estas actividades hacen que el niño utilice tanto la cabeza como las manos, favoreciendo el paso de lo concreto hacia lo abstracto.

• Actividades

- Reconocer y emparejar olores.
- Reconocer texturas.
- Emparejar telas.
- Asociar colores con objetos

3.2. Lenguaje

• Definición

Actividades cuyo propósito es que los niños relacionen las letras de un vocablo mediante sonidos, teniendo una experiencia sensorial completa a través del oído, vista y tacto.

- **Actividades**

- Contar historias y cuentos.

14

- Jugar al veo-veo de sonidos.

- Hacer rimas.

- Trazar letras en la arena.

- Reconocer y recomponer su nombre en letras móviles.

3.3. Matemáticas

- **Definición**

Permiten desarrollar lo que María Montessori llamaba la “mente matemática” del niño, convirtiéndola en una mente capaz de realizar análisis, síntesis, ordenaciones, clasificaciones hasta llegar a la abstracción de los conceptos de una forma natural y, sobre todo, vivencial.

- **Actividades**

- Clasificar objetos y contarlos.

- Asociar las cifras con su cantidad correspondiente.

3.4. Geografía

- **Definición**

Estas actividades tienen la finalidad de que el niño ubique en el espacio los diferentes países, regiones y continentes de nuestro planeta, ayudándolos a conocer el mundo en el

que viven así como las diferentes culturas que coexisten en él.

- **Actividades**

- Hacer puzzles de mapas.
- Clasificar animales por continentes.
- Coleccionar monedas y billetes de distintos países del mundo.

15

3.5. Ciencia

- **Definición**

Consisten en actividades que ayuden a entender al niño como funciona el mundo, dándoles un primer acercamiento a conceptos como gravedad, magnetismo y densidad. ●

- Actividades**

- Experimentos manipulativos para comprender la realidad.
- Juegos con imanes.
- Hacer flotar objetos y observar los que se hundan.

3.6. Botánica y Zoología

- **Definición**

Permite a los niños conocer en detalle diferentes aspectos de la naturaleza.

- **Actividades**

- Salir a la naturaleza y recoger hojas, observar insectos con una lupa, buscar.

4. Importancia de crear una mesa sensorial portátil

La importancia de crear una mesa sensorial portátil radica en la versatilidad que se le ofrece al niño en una sola herramienta, reuniendo las principales áreas de desarrollo

Montesori y sus actividades, estas van a plasmarse en diferentes tableros y accesorios que serán adaptables a la mesa sensorial portátil. No requiere mucho espacio y puede utilizarse en cualquier lugar del hogar, por lo que será más fácil para el padre crear un espacio de experimentación para su hijo. Esta herramienta impulsa la

16

experimentación, el desarrollo de la concentración, la sociabilidad, el lenguaje y la motricidad.

5. Beneficiarios

5.1. Directos

El servicio de (nombre) está enfocado a niños entre 3 y 5 años de Lima Metropolitana que necesiten desarrollar su curiosidad mediante el juego didáctico del dibujo y la construcción con la guía y apoyo del padre o madre. Otros beneficiarios directos del servicio son los docentes de educación inicial que a su vez pueden ser padres.

5.2. Arquetipo

Los beneficiarios son padres y madres de entre 28 y 35 años, que se encuentran en Lima Metropolitana. Buscan poder pasar tiempo con sus hijos e involucrarse en su desarrollo creativo, sin embargo, por un tema de tiempo y ocupaciones con el trabajo no logran darse ese espacio de tiempo necesario; le molesta esta situación porque quiere ver crecer a su hijo y no perder esos momentos de calidad. Otros los sobreprotegen haciéndoles creer que no pueden hacer nada por sí mismos y consideran que siempre se encuentran vulnerables por su corta edad, por lo que prefieren que su hijo o hija jueguen dentro del hogar. A ellos les molesta que se distraigan mucho con la tecnología y desean encontrar algún juego productivo para sus hijos.

A continuación se dará un ejemplo del customer journey que se divide en tres etapas:

Etapa 1 “En busca de un juguete nuevo” El padre necesita un juego con el que pueda pasar tiempo con su hijo y busca en Instagram alguna idea de juguetes interesantes e

innovadores para niños, se preocupa que este tenga de base alguna metodología que le asegure que su hijo va a aprender. 17

Etapa 2 “Compara opciones del mercado” Luego de buscar y comparar otros servicios, ve un anuncio de nuestro servicio a través de una *story* de Instagram enlazada a nuestra página web donde podrá encontrar información multimedia sobre la metodología en la que nos basamos y detalles de nuestro servicio.

Etapa 3. “Compra final” Después de observar las aplicaciones de nuestra herramienta se convence de comprar una unidad para su hijo, aprovechando el descuento y envío gratis por lanzamiento.

5.3. Cantidad de beneficiarios

El presente proyecto va enfocado principalmente a niños de 3 a 5 años de edad, que según cifras del INEI son aproximadamente 1 millón.

6. Propuesta de Valor

6.1. Propuesta de valor

Intervenir y co-crear un espacio para potenciar el aprendizaje a través de los materiales que fomenten la curiosidad y el asombro como herramientas de enseñanza. **6.2.**

Segmento de clientes

- Padres de familia entre 28 y 35 años de los sectores B, C y D
- Niños de 3 a 5 años de los sectores B, C y D

- Docentes de jardines de infancia.

6.3. Canales

- E-commerce
- Facebook

18

- Instagram
- WhatsApp Business
- Jardines de Infancia

6.4. Relación con los clientes

- Captación y fidelización de clientes a través de una comunidad

6.5. Actividades clave

- Distribución y logística
- Fabricación y empaquetado del producto
- Comunicación con nuestros públicos a través de nuestros canales

6.6. Recursos clave

- Materias primas: madera, plástico, acrílico, rotuladores y tizas
- Tecnología de fabricación
- Recurso humano

6.7. Aliados clave

- Proveedores de materia prima
- Mantenimiento de maquinarias
- Jardines
- Docentes

6.8. Fuentes de ingresos

- Venta de la mesa sensorial portátil

- Venta de tableros Montessori

6.9. Presupuestos

	En.	Febr.	Mzo.	Ab.	My.	Jun.	Jul.	Ag.	Set.	Oct.	Nov.	Dic.
Ventas	S/. 31.0 0 0	S/. 32.6 0 0	S/. 34.2 0 0	S/. 35.8 0 0	S/. 37.4 0 0	S/. 39.0 0 0	S/. 40.6 0 0	S/. 42.2 0 0	S/. 43.80 0 0	S/. 45.40 0 0	S/. 47.00 0 0	S/. 48.600
Costos Fijos	S/. 14.8 6 8	S/. 14.8 6 8	S/. 14.8 6 8	S/. 14.8 6 8	S/. 14.8 6 8	S/. 14.8 6 8	S/. 14.8 6 8	S/. 14.8 6 8	S/. 14.86 8	S/. 14.86 8	S/. 14.86 8	S/. 14.868
Costos Variables	S/. 17.1 0 0	S/. 18.0 1 5	S/. 18.9 3 0	S/. 19.8 4 5	S/. 20.7 6 0	S/. 21.6 7 5	S/. 22.5 9 0	S/. 23.5 0 5	S/. 24.42 0	S/. 25.33 5	S/. 26.25 0	S/. 27.165
Utilidad	S/. - 968	S/. - 283	S/. 403	S/. 1.08 8	S/. 1.77 3	S/. 2.45 8	S/. 3.14 3	S/. 3.82 8	S/. 4.51 3	S/. 5.198	S/. 5.883	S/. 6.568
Margen	-3%	-1%	1%	3%	5%	6%	8%	9%	10%	11%	13%	14%

Tabla 1. Presupuestos.

7. Resultados

7.1. Resultados

Luego de un estudio de campo se percibió que los niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana no desarrollan su curiosidad en el hogar, afectando su desarrollo cognitivo a temprana edad, de esa manera se propuso diseñar una mesa sensorial portátil basada en la metodología Montessori con el resultado de desarrollar al máximo sus habilidades y destrezas.

7.2. Experimentación

Para llegar a este resultado se diseñó un prototipo de la mesa portátil en un render 3D y sus tableros adicionales mediante la técnica isométrica en 2D junto con todos sus accesorios, dicha propuesta fue presentada a una psicóloga especializada en pedagogía infantil.

20

La validación con la experta se realizó mediante la plataforma de videollamadas Zoom, a través de una presentación que incluía todos los detalles del producto.

Según los comentarios de la psicóloga la propuesta resulta ser muy interesante, pues la encuentra muy provechosa para desarrollar al máximo las habilidades y destrezas de los niños de 3 a 5 años de edad, aparte de su adaptabilidad en su uso pues no requiere de mucho espacio para su aplicación y también señaló que la propuesta es ideal para el desarrollo de las habilidades sociales, la motricidad y el lenguaje.

Demostró también su interés en adquirir el producto cuando este estuviera disponible en el mercado.

7.3. Blue Print:

• Trabajo de campo:

Como resultado de la validación obtuvimos mejoras en el diseño del producto como establecer niveles de dificultad en cada tablero para que el niño pueda adaptarse mejor a las actividades propuestas, cada tablero deberá incluir una guía donde se le explique al padre cuáles son y de qué manera deben aplicarse estos niveles por los que el niño podrá evolucionar su aprendizaje, se hizo énfasis en que al niño no se le puede presentar una actividad complicada en una primera instancia, sino ir introduciéndolo en el juego incentivando su interés. Otro aspecto a considerar por parte de la especialista fue la seguridad en cuanto a los materiales, al existir piezas pequeñas estas podrían ser ingeridas por el niño.

• Mesa sensorial portátil

21

La mesa sensorial portátil es el soporte de toda la propuesta, en ella se van a depositar y experimentar con diversos materiales que los padres podrán escoger libremente, como también se podrá complementar con tableros adicionales que complementan a la mesa.

El producto consta de los siguientes componentes:

- Una mesa de luz.
- Una bandeja de policarbonato.
- Una pizarra de doble cara, una de tiza y otra de acrílico para plumones.
- Una pizarra transparente de policarbonato

• Tableros de acuerdo a las Áreas Montessori

Las áreas Montessori seleccionadas para este proyecto son: la sensorial, matemática, ciencia, lenguaje, geografía y botánica. Cada tablero presentará actividades, piezas y

herramientas correspondientes a cada área. Estos se venderán aparte de la mesa y su medida será la adecuada para que encajen en el lugar ya establecido para las pizarras en la mesa sensorial portátil.

• Guía para padres

Cada tablero contará con una guía donde se le explicará al padre o adulto responsable sobre la actividad y los niveles en que esta se le debe presentar al niño.

8. Conclusiones

El reto de innovación se logró cumplir al 100% concretando en el diseño de una mesa sensorial portátil, que reúne las principales Áreas Montesori para el desarrollo de la curiosidad de los niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana.

22

El cumplimiento del reto se debió a un proceso de investigación bajo la metodología del TLS Thinking que también fue apoyado con otras herramientas como recopilación de fuentes, encuestas a padres de familia y entrevistas a profundidad a docentes de educación inicial.

Luego de esta recopilación de datos, se realizó el estudio formal de una mesa sensorial convencional para su transformación en una herramienta portátil, sintetizando sus atributos principales y añadiendo una amplia variedad de opciones, a través de tableros intercambiables y adaptables a la mesa sensorial portátil, para que el niño pueda experimentar con sus sentidos a través de las actividades propuestas en los tableros, con sus respectivas guías en los niveles de aprendizaje por los que el niño debe avanzar.

Finalmente se validó la herramienta con una psicóloga, especializada en intervención temprana infantil, que nos permitió afinar ciertos detalles de nuestra propuesta en cuanto a materiales, comodidad y seguridad adecuados para el niño. Se cumplieron todas las expectativas planteadas como parte del reto de innovación.

23

9. Bibliografía

Aguayo, C. Herrera, B. Ortiz, M. Vallejos, C. (2016). *El dibujo infantil: una herramienta para potenciar las diferentes áreas del desarrollo psicoemocional y creativo en niños y niñas de 4 a 6 años* [Archivo PDF]. Bibliotecas UDEC Repositorio. Recuperado de <http://repositorio.udec.cl/jspui/bitstream/11594/2287/3/Aguayo%20-%20Herrera%20-%20Ortiz%20-%20Vallejos.pdf>

Arizaca, L.(2019). *El grado de relación de la sobreprotección de los padres de familia en la autonomía del niño y niña de 4 años de la Institución Educativa Inicial Gran Unidad Escolar San Carlos* [Archivo PDF]. Repositorio institucional digital de la Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado de http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11979/Arizaca_Phala_Luz_Mery.pdf?sequence=1&isAllowed=y

BBVA. [AprendemosJuntos](2017). Ocho lecciones de educación emocional. Begoña Ibarrola, psicóloga y escritora. [Video]. Youtube.

Donis, A. Sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España

Droste, M.(2019). Bauhaus. Editorial Taschen. Berlín, Alemania.

Fernández, A. (2016). Autonomía, Autoestima y Rendimiento Académico[Archivo PDF]. Deposito de investigación de la Universidad de Sevilla, Recuperado de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/45074/TFG%20Aroa%20Franca%20Fernandez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garrido, J.(2014). *La curiosidad nos ayuda a recordar y aprender*. Psicopedia.org. Recuperado de <https://psicopedia.org/3887/la-curiosidad-nos-ayuda-aprender-y-recordar/#:~:text=Esta%20teor%C3%ADa%20entiende%20la%20curiosidad,t%C3%A1pico%20de%20las%20personas%20curiosas>.

24

Organización de las Naciones Unidas para la Educación Ciencia y Cultura. (2017). *Revisión de las políticas públicas del sector educación en Perú* [Archivo PDF]. Ministerio de educación. Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5706/Revisi%c3%b3n%20de%20las%20pol%c3%adticas%20p%c3%bablicas%20del%20sector%20de%20educaci%c3%b3n%20en%20Per%c3%ba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, A. López, H. (2006). *Análisis del enfoque actual de la cooperación de padres y escuela*. Murcia, España.

Lupton, E. Miller, A. (2019). *El abc de la Bauhaus y la teoría del diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.

Ministerio de Educación Argentina. [Analia Quiroz] (s.f.). *Síntesis histórica sobre el juego* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZeG5FRHxI9g>

Munari, B. (2018). *Fantasia*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España

Mumuchu. (2017). *El método Montessori para principiantes*. Recuperado de <https://www.mumuchu.com/blog/el-metodo-montessori-que-es/>

Montesori, M.(2014). *El método de la pedagogía científica*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid, España.

Nicuesa, M.(2021). Mesas sensoriales: ¿Qué son y qué beneficios ofrecen?. Recuperado de <https://www.unomasenlafamilia.com/mesas-sensoriales-que-son-y-que-beneficios-ofrecen.html>

PerúEduca. [PerúEduca] (2020). ¿Cómo impactan las emociones en el aprendizaje? [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IAwb1mXhiDo>

25

Piaget, J. Inhelder (2015). *Psicología del niño*. Ediciones Morata. Madrid, España.

Sabater, V.(s.f). *Método Montessori para fomentar la curiosidad entre niños de 3 a 6 años*. Madres Hoy. Recuperado de https://madreshoy.com/metodo-montessori-para-fomentar-la-curiosidad-entre-ninos-de-3-a-6-anos/#Los_ninos_entre_los_3_a_los_6_anos_una_mente_que_absorbe

Sailema G. (2018). *La curiosidad infantil y el desarrollo en la etapa preoperacional en los niños y niñas de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “Alfonso Ricardo Troya”*[Archivo PDF]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. Recuperado de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/27862/1/1804615282%20Gabriela%20Ferna%20nda%20Sailema%20Moyolema.pdf>

Soy Educadora. (5 de enero del 2017). Filosofías de la educación infantil Parte 1. FROEBEL Y MONTESORI[Archivo de Video]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=F5HY4dPEXbc>

Thorne, C. (2005). *Revista de Psicología PUCP*. Contexto sociocultural, desarrollo del niño y lectura inicial en el Perú. Recuperado el 26/09/2021 de
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/989>

Vazquez, C. (2015). *Especialistas opinan sobre la educación inicial en el Perú*. Inversión en la infancia. <https://inversionenlainfancia.net/?blog/entrada/noticia/2652/0>

Wong, W.(2019). *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.

Desarrollo cognitivo del niño

Responder a las preguntas como si no viviéramos en una pandemia.

1. ¿Permite que su niño(a) desarrolle su curiosidad? ¿Sí o No? ¿De qué manera?

21 respuestas

Sí

Juegos grupales, experimentos, preguntas y respuestas,

si, dejo que explore

Sí ...a través de sus juegos.

Sí, dejando que explore objetos nuevos o respondiendo a sus preguntas e inquietudes.

Sí, respondiendo a las preguntas que eventualmente me va formulando y a la vez dejando que el o ella vaya descubriendo por sí mismo/misma.

Sí, dándole fuentes o medios para que recurra a eso.

Sí dejando armar y desarmar un juguete

Sí. haciendo lo que él desee libremente y cuando requiere ayudándole a descubrir cosas nuevas para él.

2. ¿Su niño(a) es capaz de expresar sus deseos y opiniones? ¿Sí o No? ¿Como lo incentiva?

21 respuestas

Sí, preguntándole que es lo que desea

Sí. Permito que escoja entre un objeto u otro. Pregúntale por qué, respetando su opinión y guiándolo si está equivocado, felicitándolo si es asertivo.

Sí, desde los primeros momentos en que sentí que podía hablar, le fui enseñando a que debía decir y pedir lo que quería. Si eventualmente se podía cumplir un deseo, lo hacía, esto le enseñaba a que podía expresarme lo que iba sintiendo.

Sí. Busco métodos y ayuda para saber cómo ayudarlo.

Sí, le sale natural y le permitimos que se exprese con normalidad

Sí siempre le preguntamos que desea. Y le repito que si ella quiere algo lo puede pedir

Sí, preguntándole que necesita o quiere

Sí, diciéndole que si dice lo que piensa obtendrá lo que quiere

3. ¿Toma decisiones por su hijo en una situación que él pueda enfrentar solo(a)? ¿Sí o No? Por qué?

21 respuestas

No, porque trato de buscar su pensamiento crítico frente al problema

no, para que mi hijo pueda enfrentarlo solo y se de cuenta que es capaz de hacerlo sin ayuda

No. respeto su decisión.

No, es importante que conozca las consecuencias de sus decisiones .

Si porque tengo que ver cómo mamá de apoyarlo y enseñarle

No, siempre y cuando realmente él o ella podría enfrentarlo por sí mismo.

Si, porque desde pequeños hay que enseñarle a ser el a ver que es o no lo correcto en su vida.

Si

No, porque necesito que mi hijo sea un niño independiente y que sepa que él puede solucionar lo que se proponga

4. ¿Su hijo(a) se involucra en las tareas del hogar? ¿Sí o No? ¿Cuáles son?

21 respuestas

Si. Lava su plato, limpia la mesa, prepara limonada, hace su sandwich, barre, trapea, alimenta a sus animales

si. tender su cama , ordenar los juguetes pasarme los ganchos de ropa

Si. Ordena sus juguetes. Deberes de acuerdo a su edad.

Si, tareas de acuerdo a su edad, limpiar su habitación, ordenar la mesa , clasificar su ropa de vestir, etc.

Si

No, pero le enseñaría a ordenar sus propios juguetes y espacio.

Si, de vez en cuando barrer o limpiar sus juguetes.

Si ayudan a barrer a lavar etc

Si. le gusta ayudarme a lavar la ropa y la vajilla

5. ¿Cuáles son los juguetes que su hijo le pide que le compre?

21 respuestas

Circuito de carreras

cualquiera que en su momento le guste

Pelota..

Carritos.

Barbie

Todos los juguetes a los que mi hija o hijo tiene afición o cariño.

Carrito, legos, muñecos de los avengers, entre otros.

Carros

Muñecos de súper héroes

29

6. ¿Deja a su hijo jugar sin supervisión? ¿Sí o No? ¿En que ambientes?

21 respuestas

Si. En ambiente familiar con primos o amigos de su edad

No, siempre estoy ahí o alguien de confianza

De pende .. en la calle sólo no.

Si en su habitación o en la sala.

No siempre supervisado

No, siempre está supervisada.

No, siempre tiene mi supervision ya sea con juguetes o aparatos electrónicos.

No

Si, alrededores de la casa (es una zona joven)

7.¿Interviene usted en el juego de su hijo? ¿Sí o No? ¿De qué manera?

21 respuestas

- Si.Como espectador dabdo mi opinion frente a un tema que no me parece seguro.
- si , aveces me pide jugar con el
- Si.soy su fans .a veces juego con él.
- Si , cuando me invita a participar en sus juegos. Como ir al parque o algún otro en casa
- Si cuando es para armar o enseñarle
- Si, porque me gusta compartir tiempo, su compañía me hace feliz.
- Si, de vez en cuando ya que la mayoría de tiempo jugá con su hermano que es contemporáneo de edad.
- Aveces
- No

30

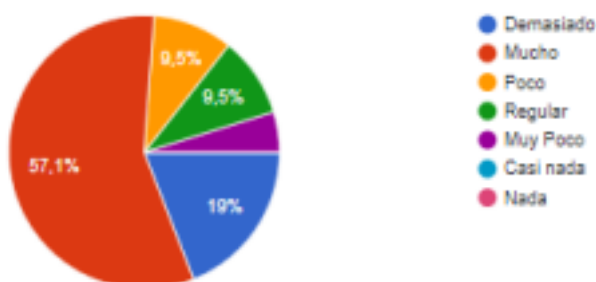
8.¿Cuál de estas actividades motoras permite que su hijo(a) desarrolle?

21 respuestas



9.¿Cuánto tiempo a la semana comparte con su hijo(a)?

21 respuestas



10.¿Qué actividades realiza junto a él(la)?

21 respuestas

Pintar

Actividades del colegio, pasear bicicleta, juegos de mesa,

jugamos, en las tareas, vemos películas

Tarea. Deberes de la casa y juegos.

Salida al parque , juegos en casa como las escondidas , dibujos , manualidades, juegos de mesa, etc

Juegos, caminatas y ver televisión.

Tareas del colegio o del hogar.

Dibujamos juntos salimos a jugar pelota

Todo lo relativo a lo académico , salir al parque (a veces) ir a la iglesia

31

11.¿Le plantea a su hijo oportunidades de juego o experimentación? ¿Si o No? ¿Cómo las describiría?

21 respuestas

No

Si

a veces, le brindo materiales para que cree algún objeto

Si, preparar postres. Competencia de juegos.

Si, combinamos pinturas, líquidos (mezcla de

Si

Sí, porque siento que así se aprende más, uno se da cuenta de lo bueno y lo malo, la enseñanza vale más.

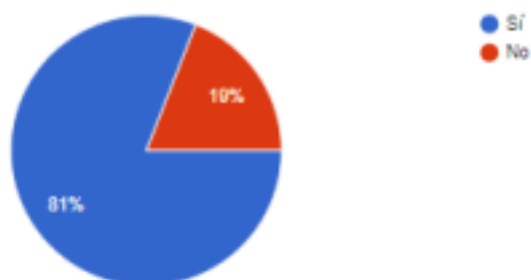
No, el solo aprende.

No , él hace sólo lo que quiere hacer , nunca le he propuesto hacer algo nuevo

12. ¿En su hogar cuenta con un área de juegos para su hijo?

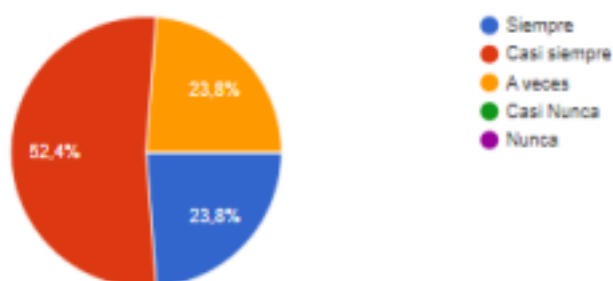


21 respuestas



13. ¿Permite que su hijo tenga momentos de esparcimiento en lugares abiertos, como parques o centros recreativos?

21 respuestas



32

14. Si lleva a su hijo(a) de paseo a un parque, ¿Deja que se ensucie explorando el lugar o prefiere evitarlo?

21 respuestas

Si

Muy poco

si

Que juegue mientras sucio mejor.

Si, porque así aprende y la enseñanza perdura.

Si, ya que de eso se trata que se diviertan y no importa el caso de que se ensucien.

Dejo que explore el lugar

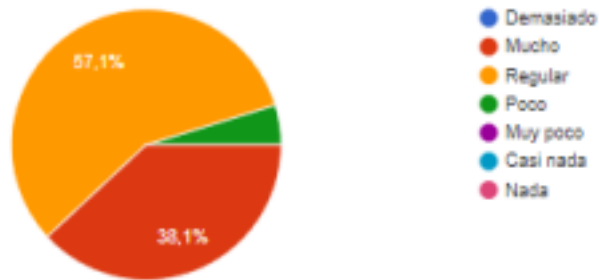
Por su puesto , si no quisiera que se ensucie simplemente no lo llevaría!

Sí. Que se ensucie todo lo que pueda.

15. ¿Cuánto tiempo de esparcimiento le permite a su hijo?

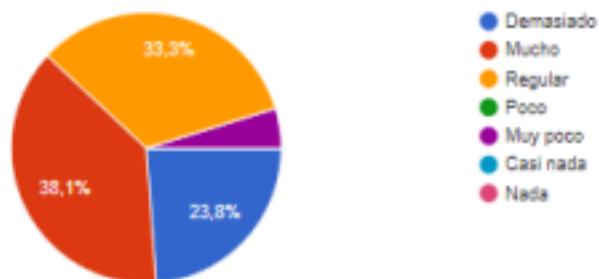


21 respuestas



16. ¿Con qué frecuencia su hijo le hace preguntas de lo que le rodea?

21 respuestas



33



