ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PRIVADA TOULOUSE LAUTREC



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

GUSTAVO MANUEL AUGUSTO QUEVEDO ESTRADA

MIGUEL ANGEL RENDON GUZMÁN

2.1. Tema del proyecto



2.2. Mapa del problema

TODO LO QUE SI FUNCIONA

- Autonomía
- Método Montessori
- Método Frobelianos
- Probar texturas
- Interacción entre niños
- Juegos al aire libre
- Experimentar con nuevos materiales
- Ejercicios de motricidad
- Espacios recreativos
- Aprender del error
- Mentes absorbentes
- Guía
- Deportes
- Canciones

TODO LO QUE NO FUNCIONA

- Juguetes comerciales
- Distracción
- Falta de juguetes didácticos en el hogar
- Apego a los profesores
- Poca imaginación por influencia de la tecnología
- Sobreprotección de los padres
- Los niños no estimulan su curiosidad en el hogar

MATRIZ DE PRIORIZACIÓN

Apego a los profesores → Sobreprotección de los padres → Distracción → Poca imaginación por influencia de la tecnología → Los niños de 3 a 5 de Lima Metropolitana no estimulan su curiosidad en el hogar

2.3.

Reto de diseño

ARQUETIPO	DOLOR / NECESIDAD	INSIGHT
Padres de niños de 3 a 5 años	Los juguetes de hoy están más orientados al entretenimiento, en lugar del juego creativo y uso de la imaginación	Los niños no juegan para aprender, aprenden jugando

¿Cómo podríamos ayudar a los padres a estimular la curiosidad de sus hijos de 3 a 5 años?

2.4.

Contexto DPESTA

INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
La mayoría de la población peruana se encuentra entre los 0 y 25 años. El departamento más poblado es Lima , concentrando el 30% de la población del Perú, mientras que el 70 % se reparte entre los demás departamentos. **Distribución económica del Perú:** NSE A: 2% NSE B: 10% NSE C: 27% NSE D: 27% NSE E: 34% **Fuentes:** INEI • IPSOS. • educacionalfuturo.com •	1. Responsabilidad social. 2. Mejores propuestas accesibles en el 3. Inversiones en el sector educativo.	1. Bajo nivel de aprendizaje. 2. Desempleo. 3. Delincuencia. 4. Adicciones.

2.4.

Contexto DPESTA

INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
La educación inicial, así como los procesos de formación y desarrollo, no han sido una prioridad en las agendas educativas, lo que ha resultado en una gestión deficiente de la capacitación docente. **Gestión educativa descentralizada:** La ausencia, de condiciones y capacidades de gestión que se dieron Desde un primer momento ,ha servido para generar un estado de opinión generalizada en donde las instancias descentralizadas del sector no tienen la capacidad para lleva acabo las funciones y competencias (algunas veces superpuestas) que le son asignadas por nivel administrativo. **Fuentes:** inversionenlainfancia.net repositorio.minedu,gob.pe pacarinadelsur.com	1. Cerrar las brechas entre la educación pública y privada. 2. Impulsar al sector privado. 3. Seguimiento a las políticas educativas asumidas por el Estado peruano. 4.. Reducir las diferencias entre la educación pública y privada. 5. Impulsar la acreditación de las instituciones prestadoras de servicio educativo.	1. Sistema educativo inicial deficiente. 2. Docentes mal capacitados. 3. No se valora la estimulación temprana. 4. Corrupción. 5. Gestión educativa incapaz.

2.4.

Contexto DPESTA

INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
A partir de la pandemia, aproximadamente un millón y medio de individuos quedaron desempleadas, la pobreza aumentó en un 30%, el déficit fiscal se incrementó a 89 y el PIB cayó un 11%. Sin embargo, el saliente ministerio de Economía afirma que la economía podría recuperarse con un crecimiento del 10% en 202 Proteccionismo para la agricultura y mayores impuestos a las minerías. Dudas sobre el futuro de las inversiones y el crecimiento en el país. efe.com • INEI • ipe.org.pe • oecd.org •	1. Generación de emprendimientos. 2. Reducir los niveles de pobreza. 3. Investigación a políticas de enseñanza representadas por el estado en el Perú. 4.Eliminar las distancias que existe entre la educationn del campo y la de la ciudad. 5.Impulsar la acreditación de las instituciones prestadoras de servicio educativo.	1.El aumento de los impuestos. 2. Cierre de negocios. 3. Burocracia. 4. No hay inversión.

2.4.

Contexto DPESTA

INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Perú todavía continúa siendo un país donde toda vía exisyten demasidas brechas sociales y enfrentamientos pendientes en materia de inclusión social y equidad de género. Sin embargo, se ha podido ver una notable mejora en el desempeño de aprendizajes, principalmente en cuanto a educación primaria, pero que a pesar de todo resulta inferior a la gran mayoría de los países sudamericanos. En el Perú, los maestros que enseñan en colegios estatales y en áreas rurales se encuentran confrontados con aulas caracterizadas por la diversidad, lo cual puede complicar la enseñanza y por ende, la educación resulta no tan efectiva. Los niños que tienen que basar su aprendizaje en medios tradicionales (televisión y radio) no se encuentran explotando sus habilidades digitales, tan im portante en el mundo en el que vivimos. **Fuentes:** Revista de Psicología PUCP ◆ UNESCO. ◆ cne.gob.pe ◆ conectas.org ◆ grade.org ◆	1. Inclusión lingüística en el país. 2. Responsabilidad social del sector privado. 3. Ejercicios y plan de estudios para cada uno, adaptando los ejercicios al perfil de cada niño o niña. 4. Implementar espacios de escucha y participación para recoger las necesidades de los niños. 5. Desarrollar el emprendimiento social.	1. División lingüística. 2. Falta de empatía. 3. Burocracia. 4. No hay inversión.

2.4.

Contexto DPESTA

INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
Las TICs Han creado coyuntura para que los párvulos logren desarrollarse , participen y evolucionen así mismos. Sin embargo, el reparto igualitario de estos logros aún es un fin muy lejos ya que las oportunidades y beneficios utilizables para los párvulos no son equitativos en todas las regiones del mundo. Influencia del exceso del uso de TICs en los niños: - Desarrollo cerebral perjudicado - Retraso en su desarrollo - Alteración de sueño - Hiperactividad **Fuentes:** cepal.org • unicef.org •	1.Aplicaciones, herramientas y fuentes de información que complementen el aprendizaje del Niño con guía supervisada de padres o educadores. 2.Desarrollar las habilidades digitales en los alumnos. 3.Fortificar de las capacidades de los educadores y auxiliares de educación para la aplicación de las tecnologías. 4. Desarrollar plataformas digitales	1.Dificultad inicial sobre el uso de dispositivos y herramientas tecnológicas 2.Ausencia de entornos virtuales de aprendizaje, seguimiento a los estudiantes y la falta de coordinación con los padres de familia 3. Brechas de aprendizaje. 4. Equipos tecnológicos obsoletos. 5. Planes de datos costosos y limitados.

2.4.

Contexto DPESTA

INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
En el Perú, Problemas como la tala de arboles, la minería ilegal y la inseguridad de los pueblos indígenas en la Amazonía han exacerbado con el tiempo. Solo en nuestro país, se disminuyeron A pesar de haber aumentado a más de 395,000 toneladas de gases de Co2 por medio de la elaboración de corriente no se ha logrado disminuir mínimamente las emisiones de dióxido de carbono en la atmósfera. Esto resalta la necesidad primordial de una educación ambiental más enriquecedora y mayor empatía hacia nuestro medio ambiente **Fuentes:** • efe.com • INEI • ipe.org.pe • oecd.org •	1.Contenidos pedagógicos con enfoque de sensibilización ambiental. 2.Enseñar al menor a racionalizar los recursos para luchar contra el cambio climático.	1.Enfoque localista de la educación ambiental. 2.Exposición del menor a una urbanización creciente que muy a menudo es desordenada. 3.Falta de sentido de pertenencia y concientización de las comunidades.

2.5.

Relación con Objetivo ODS y Triple Balance



Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos

La etapa preescolar es, según María Montessori, la más significativa en el aprendizaje de una persona a lo largo de su vida, comprende una mente absorbente y llena de curiosidad que debe estimularse con la guía no sobreprotectora de un adulto.

Playtime, se relaciona con este objetivo porque ofrece una oportunidad de aprendizaje, ya que es en esta etapa, muchos padres no cuentan o no conocen una alternativa educativa con la cual estimular y acrecentar la educación del infante.

Además, nuestra propuesta, cumple de manera particular, con la meta 4.4 de esta ODS: que busca asegurar que todos los niños y niñas tengan acceso a servicios de desarrollo en la primera infancia y educación preescolar, a fin de que estén preparados para continuar con el aprendizaje en su siguiente etapa.

El Objetivo de Educación de Calidad busca responder temporalmente a la pandemia, preocupándose por la educación a distancia buscando implementar soluciones innovadoras dentro del hogar. Playtime también resuelve este problema al ser un producto portátil y adaptable a cualquier espacio y lugar, lo cual brinda un valor agregado al ser un gran aporte y solución para la actual coyuntura.

3.1. Arquetipos



La controladora

Es muy autoritaria y exigente, no suele tener en cuenta el punto de vista de su hijo.

"Mi hijo pierde interés por sus juguetes, incluso llega aburrirse a pesar de estar rodeado de ellos."

COMPORTAMIENTO: Adora a su hijo, pero considera que las reglas estrictas son importantes. Si su hijo no hace las tareas, no le permitirá jugar.

PAINS: Que su hijo muestre desinterés por aprender.
GAINS: Herramientas que motiven a su hijo a aprender.



El complaciente

Es muy cariñoso, pero no ejerce ningún control sobre su hija, para la pequeña no hay reglas.

"Mi hija pasa más tiempo delante de las pantallas de lo que me gustaría"

COMPORTAMIENTO: Le da plena libertad a su hija y no suele decirle "no". Si quiere juegos y pantallas, se le permiten incluso durante la noche.

PAINS: Que su hija prefiera las TICs y no desarrolle su intelecto.
GAINS: Despertar el interés de su hija por algo más beneficioso que las TICs.

3.1. Arquetipos



El evasivo

No tiene mucho tiempo para dedicarle a su hijo, por lo tanto no suelen compartir actividades juntos.

"Hago lo que puedo, a veces veces me gustaría hacer las cosas mejor o de otra manera, pero no sé cómo hacerlo."

COMPORTAMIENTO: En muchas ocasiones ha tenido que delegar el cuidado de su hijo a terceros. No le exige mucho y le cuesta mostrarse afectuoso.

PAINS: No tener tiempo de calidad con su hijo.
GAINS: Tener más oportunidades de conexión con su hijo.



La obsesiva

Es desconfiada, evita que su hijo enfrente una situación difícil. Responde inmediatamente a las necesidades de su hijo de manera exagerada.

"¡Cuidado! Que te caes, que te vas a hacer daño..."

COMPORTAMIENTO: Aunque su hijo ya está perfectamente capacitado para hacer sus cosas solo, sigue haciéndoselo todo, limitando su independencia y/o autonomía. No permite que su hijo se caiga o se ensucie.

PAINS: Que su hijo no esté seguro.
GAINS: Actividades que durante su desarrollo le permitan estar presente.

3.1.

Arquetipos



La Diplomática

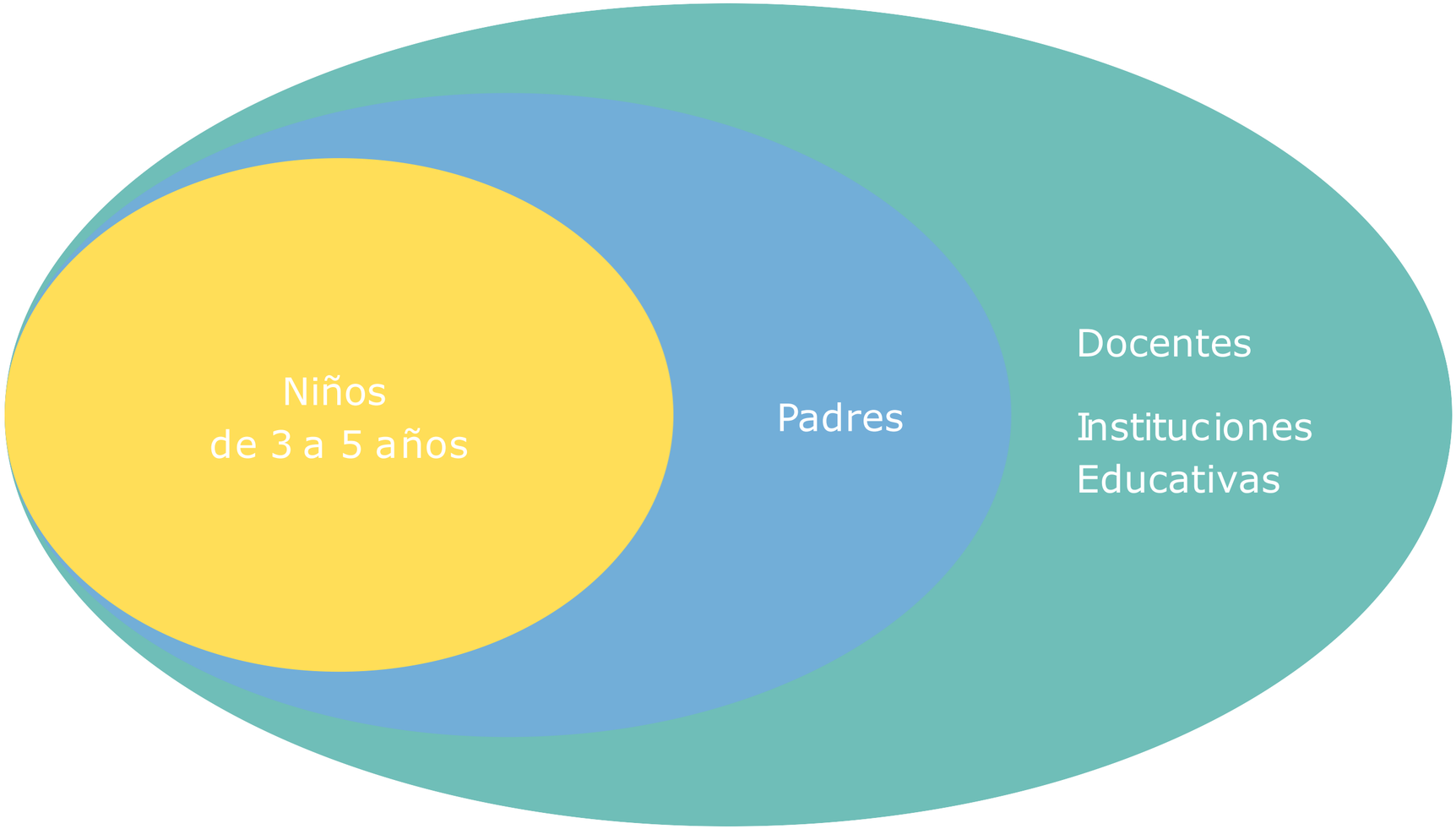
Es firme pero afectuosa y cercana. Fomenta la independencia y autonomía, dentro de unos límites.

"Llega un momento en el que se me acaban las ideas y ya no se qué proponer o a qué jugar"

COMPORTAMIENTO: Establece reglas apropiadas y utiliza premios o castigos de manera razonable. Sus hijos puede jugar libremente, pero cuando terminan, tiene que ayudar a ordenar.

PAINS: No tener herramientas que expandan el potencial de sus hijos.
GAINS: Objetos o materiales versátiles que puedan ser usados por sus hijos.

3.2. Mapa de actores



Central

Directos

Indirectos

3.3. Hallazgos entrevistas: Especialistas



Ivon Estrada



Mónica Soto



Giovana Solórzano



Katherine Guerra

Se entrevistó a 4 pedagogas licenciadas y especializadas en Educación Básica Regular (EBR) con el fin de comprender el comportamiento y se concluyo, en conjunto, que:

- Los niños de 3 a 5 están en la etapa de exploración.
- Los niños buscan el aprecio de los adultos que los rodean.
- Se tiende a la sobreexigencia en centros particulares.
- Encontramos con mayor presencia padres sobreprotectores en centros particulares.
- No se le puede exigir a todos los niños de la misma manera porque cada uno tiene su tiempo y proceso de aprendizaje distinto, de acuerdo a sus talentos.
- Normalmente, los padres no tienen tiempo y sobrevaloran el trabajo del docente creyendo que puede suplir el deber del padre.
- Todavía existe la crianza que aplaude la competencia, la recompensa inmediata, la hiperfelicidad y el individualismo; lo cual repercute negativamente en los niños, ya que tienen dificultades como ser presionados y exigidos de más.

3.3. Hallazgos entrevistas: Padres

Se entrevistó a dos padres de familia con el objetivo de entender el comportamiento de los niños en el espacio de juego y afinidades, se concluyó que:

- El dormitorio es un ambiente para vestirse y dormir.
- El dormitorio no está relacionado con el momento de jugar.
- El dormitorio también pueden servir para almacenar los juguetes que se utilizaron a lo largo del día.
- El territorio infantil puede extenderse por toda la casa.
- Los niños se apoderan del espacio de la sala de estar para jugar, la razón principal es la proximidad con los padres o los responsables.
- Para que los niños realicen alguna actividad primero son motivados por los padres (para sentirse seguros) y luego la hacen por su cuenta.
- Se usan armarios, estantes, cajas de plástico para guardar los juguetes que se llevan por toda la casa.
- Los padres son los que interactúan con estos muebles, pero los niños también lo hacen para recoger u ordenar los juguetes que se emplearon durante el día.
- Los padres buscan optimizar el espacio para almacenar los juguetes.
- Los padres siempre supervisan a sus hijos y están pendientes de sus necesidades.

Gloria Ramos
Mamá de Adriana
(4 años)



Marcos Carranza
Papá de Andrés
(4 años)



3.3. Hallazgos: Encuestas

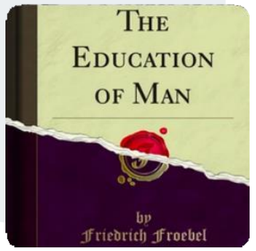


Se encuestó a 20 padres mediante la plataforma de Google Forms, se concluyó que:

- Los padres incentivan el juego físico y esparcimiento, pero no la imaginación, creatividad, curiosidad, etc.
- Los padres les compran mayor cantidad de juguetes comerciales que pedagógicos a sus hijos.
- Los padres no tienen conocimiento de materiales didácticos para el hogar.
- Antes de tomar una decisión en torno al menor primero se preocupan por su seguridad.
- Las TICs son parte imprescindible de los hogares.
- Reconocen los logros personales y educativos a través de muestras afectivas.

3.3. Hallazgos: Investigación de escritorio

Encontramos diversos pedagogos que dieron un aporte significativo a la enseñanza preescolar, estableciendo un punto de partida y referencia para la creación de nuevas herramientas pedagógicas:



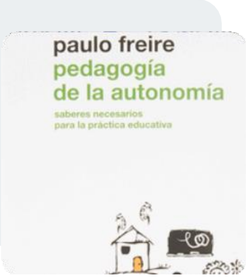
Friedrich Froebel

Pedagogo y botánico alemán, fue fundador de los kindergarten o jardines de infancia como los conocemos actualmente. Fue pionero en la aplicación de las ideas de Rousseau en la pedagogía infantil, defendiendo la autonomía del aprendizaje mediante métodos constructivos de dibujo y de bloques.



Maria Montessori

Doctora y pedagoga italiana, destaca la etapa preescolar como la más importante en la vida cognitiva de un individuo, pues en solo en este momento nuestra mente es absorbente en su máxima capacidad. Montessori le presta mucha atención al juego autocorrectivo, al espacio y mobiliario que el niño va a utilizar para aprender. Sus métodos son sensoriales y parten de la propia experiencia.



Paulo Freire

Pedagogo brasileño, reconocido internacionalmente; aboga por la autonomía del educando y que el docente debe ser la guía de su propio aprendizaje. El conocimiento según el autor, es generado por una curiosidad epistemológica, la cual se concentra en el interés por entender la realidad para construir nuevo conocimiento. El pedagogo señala que esta cualidad es más destacada durante la primera infancia y que es deber del docente o el padre el llevar la mente del niño hacia la curiosidad.

3.4. Insights

"Hago lo que puedo, a veces veces me gustaría hacer las cosas mejor o de otra manera, pero no sé cómo hacerlo."

Los padres quieren rescatar el tiempo perdido con sus hijos.

"Los niños no juegan para aprender, aprenden jugando."

Cuando activas la curiosidad de un niño, ellos se concentran, siguen intentándolo, incluso cuando encuentran dificultades, disfrutan del proceso y de sus propios logros.

"¡Cuidado! Que te caes, que te vas a hacer daño..."

Los padres se sienten mejor cuando observan a sus hijos cuando estos deciden pasar el rato jugando solos, así se aseguran que el pequeño no corra ningún peligro.

"Llega un momento en el que se me acaban las ideas y ya no se qué proponer o a qué jugar."

Muchos papás, o se le acaban las ideas o no saben cómo jugar y conectar con sus hijos, pero están dispuestos a aprender como hacerlo.

"Mi hijo pierde interés por sus juguetes, incluso llega aburrirse a pesar de estar rodeado de ellos."

Los padres son conscientes del valor que aportan los juegos y juguetes en el aprendizaje de sus hijos.

"Mi hija pasa más tiempo delante de las pantallas de lo que me gustaría."

Las TICs son parte imprescindible de los hogares, es por eso que los niños pasan a desplazar otro tipo de actividades por su uso excesivo.

3.4. Mercado

Existe una necesidad no explorada por una solución pedagógica en el hogar. La demanda se encuentra en los padres que buscan una alternativa a las TICs o al juguete comercial sin ningún fin didáctico, y así poder crear un espacio donde el niño pueda aprovechar su tiempo libre en el desarrollo cognitivo.

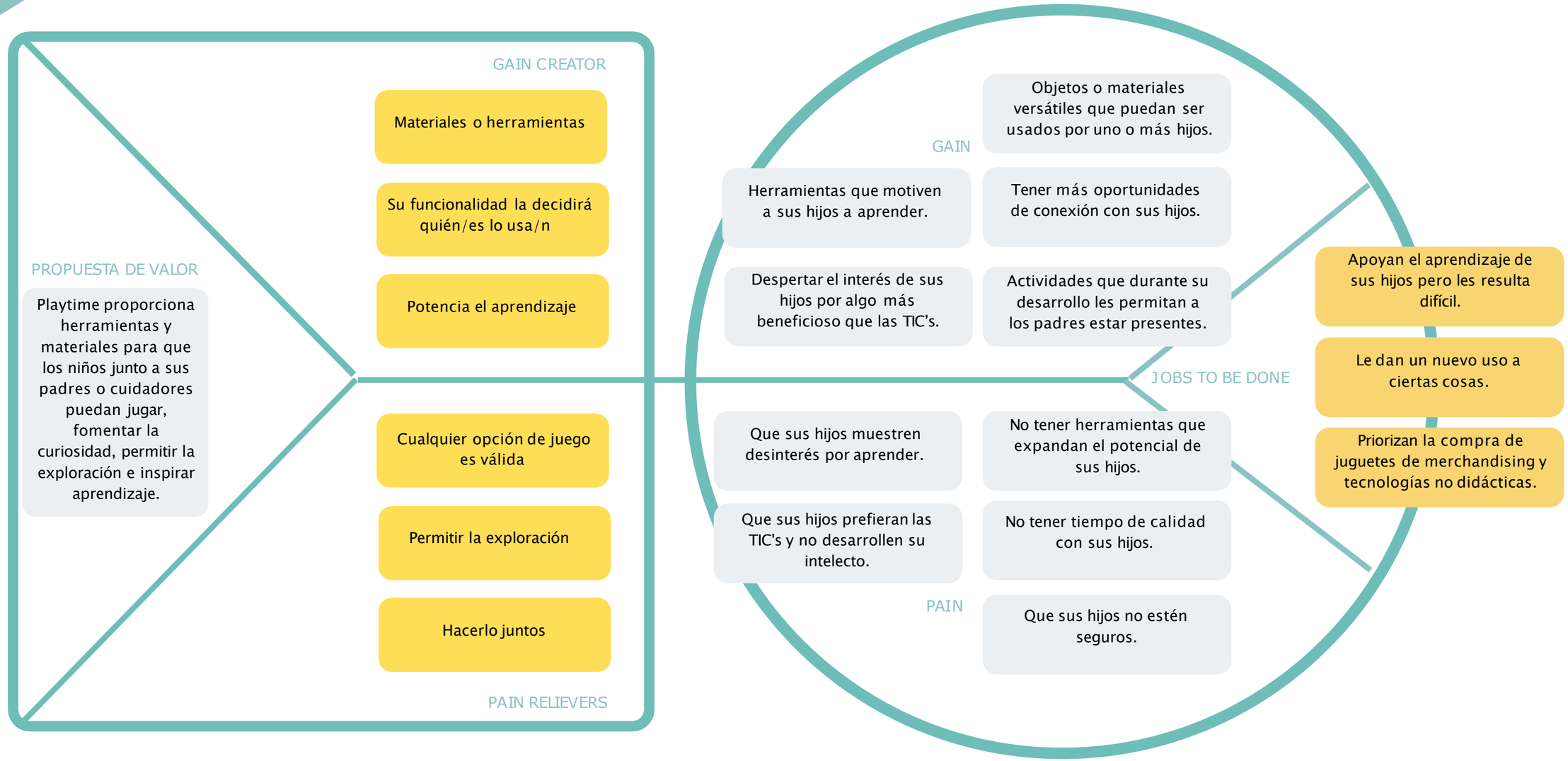
5.1

Solución: ¿Qué es?

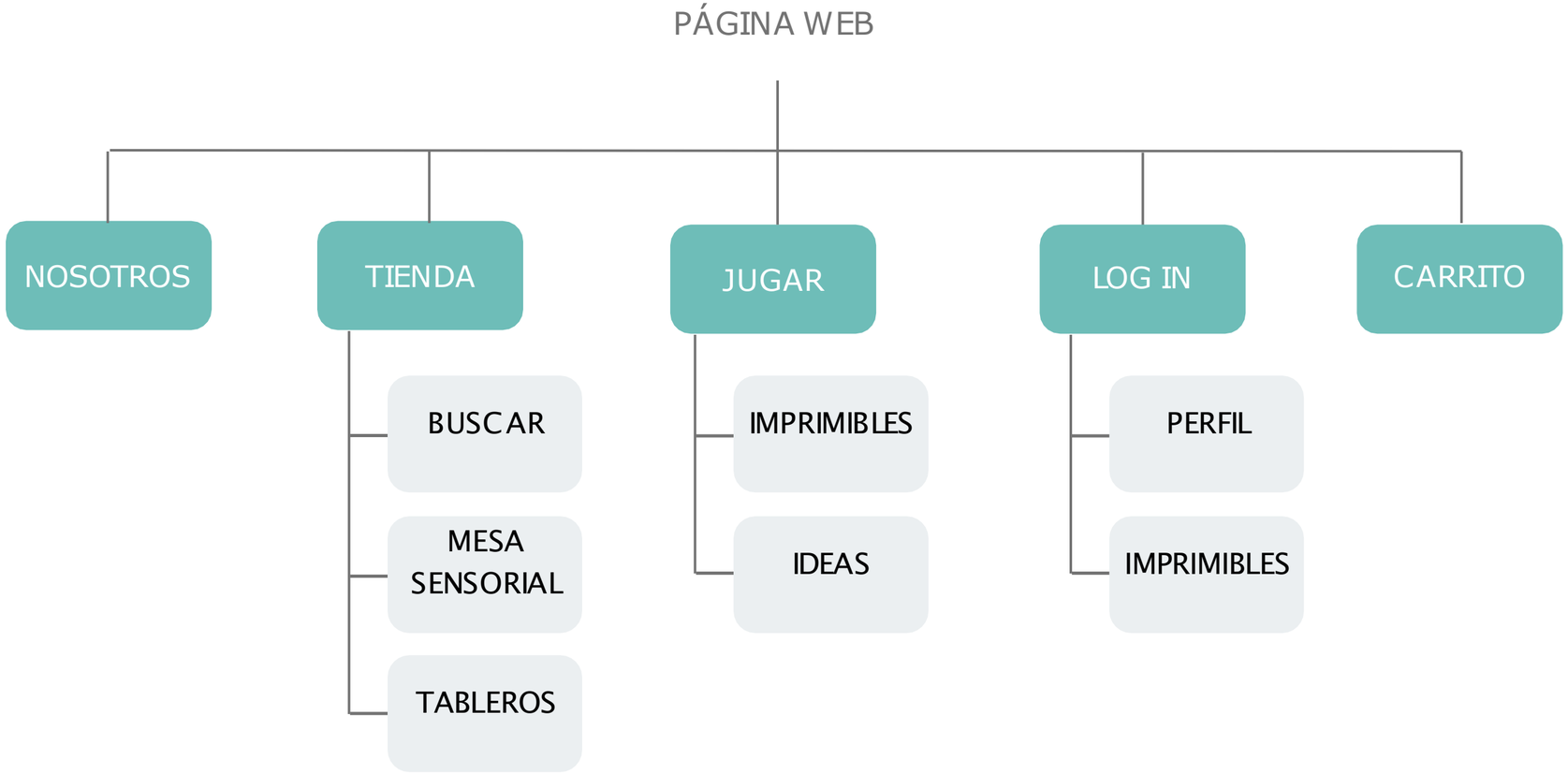
playtime

Playtime busca ayudar a los padres a estimular la curiosidad de sus hijos entre 3 a 5 años a través de la metodología Montessori. Lo que hace única a la solución es que proporciona herramientas y materiales para que los niños junto a sus padres o cuidadores puedan jugar, fomentar la curiosidad, permitir la exploración e inspirar aprendizaje.

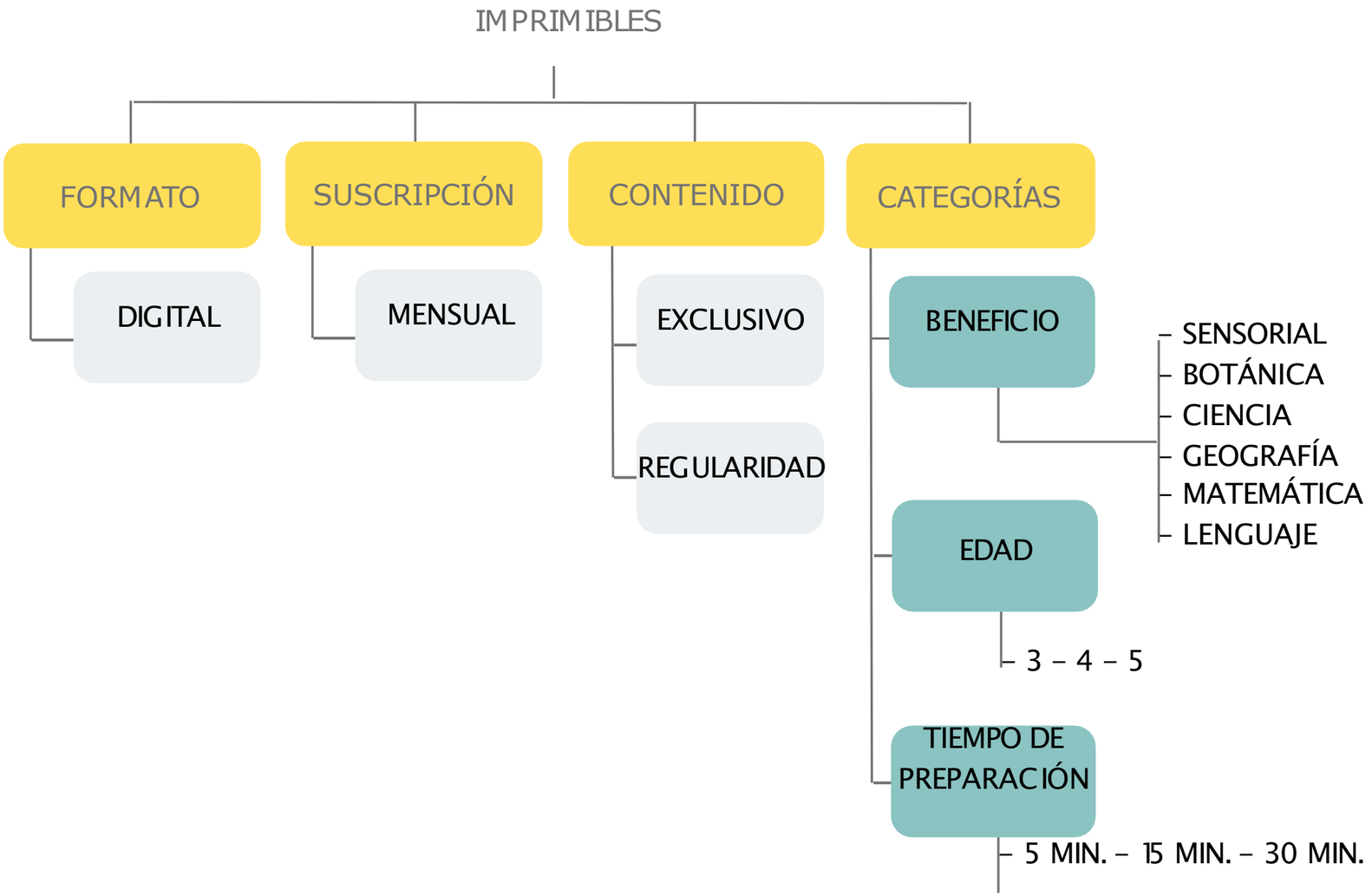
5.2. Solución: Propuesta de valor



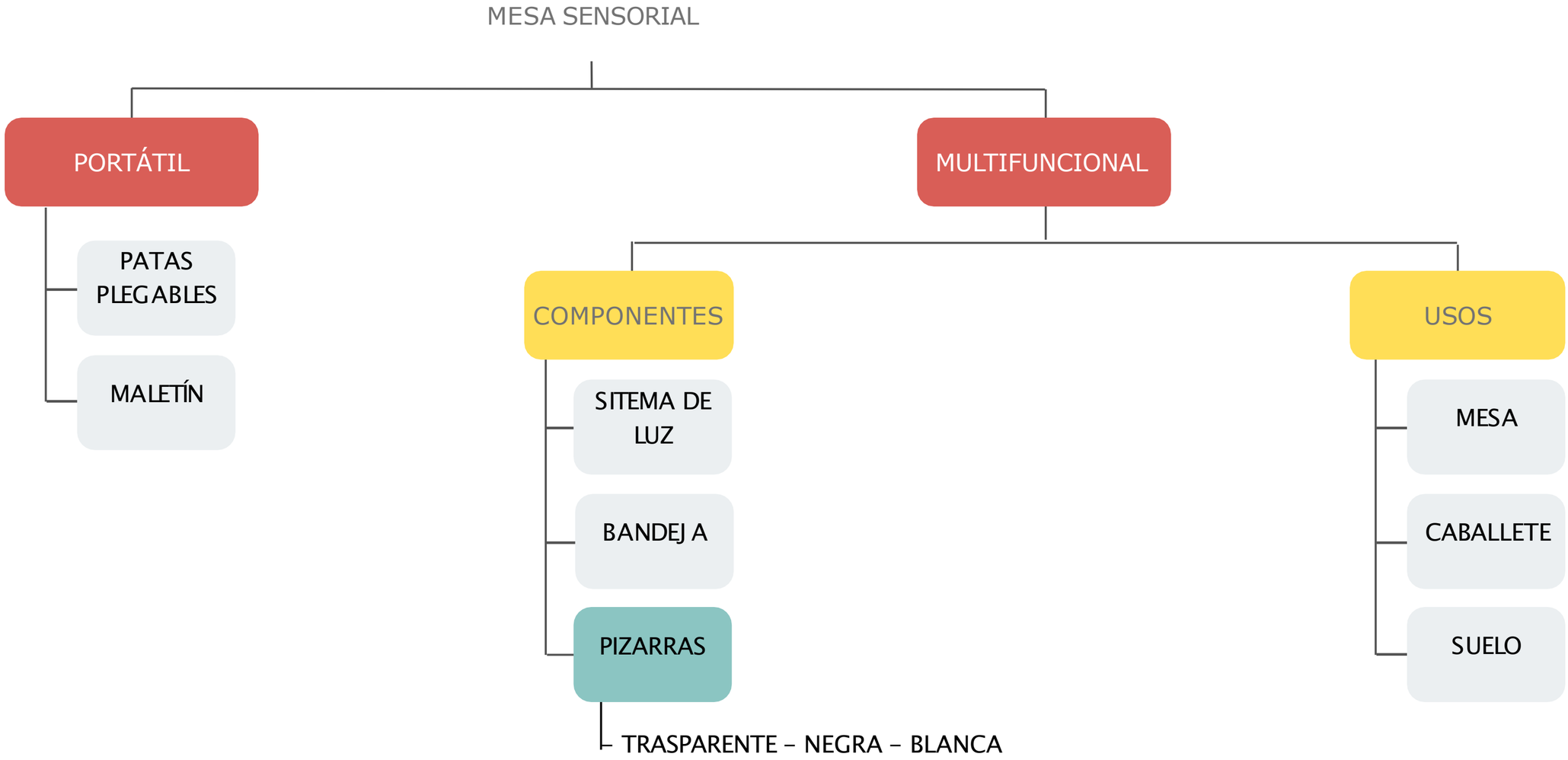
6.0. Diseño de servicio



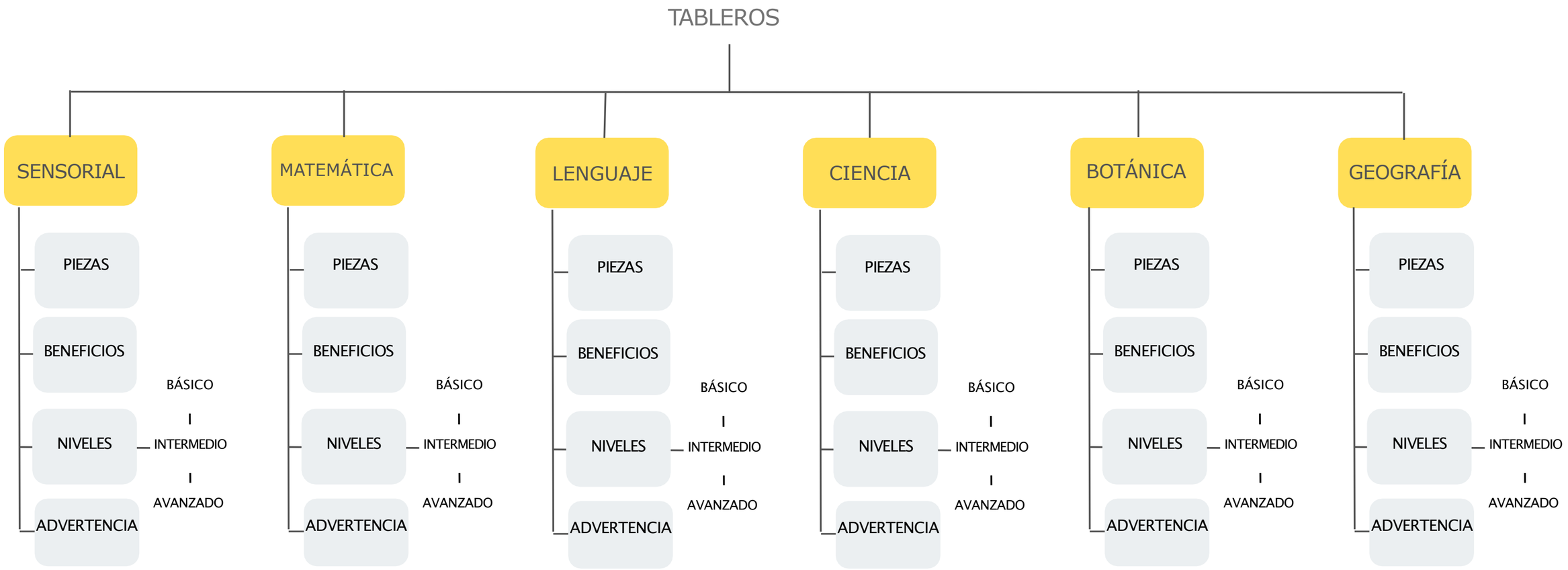
6.0. Diseño de producto



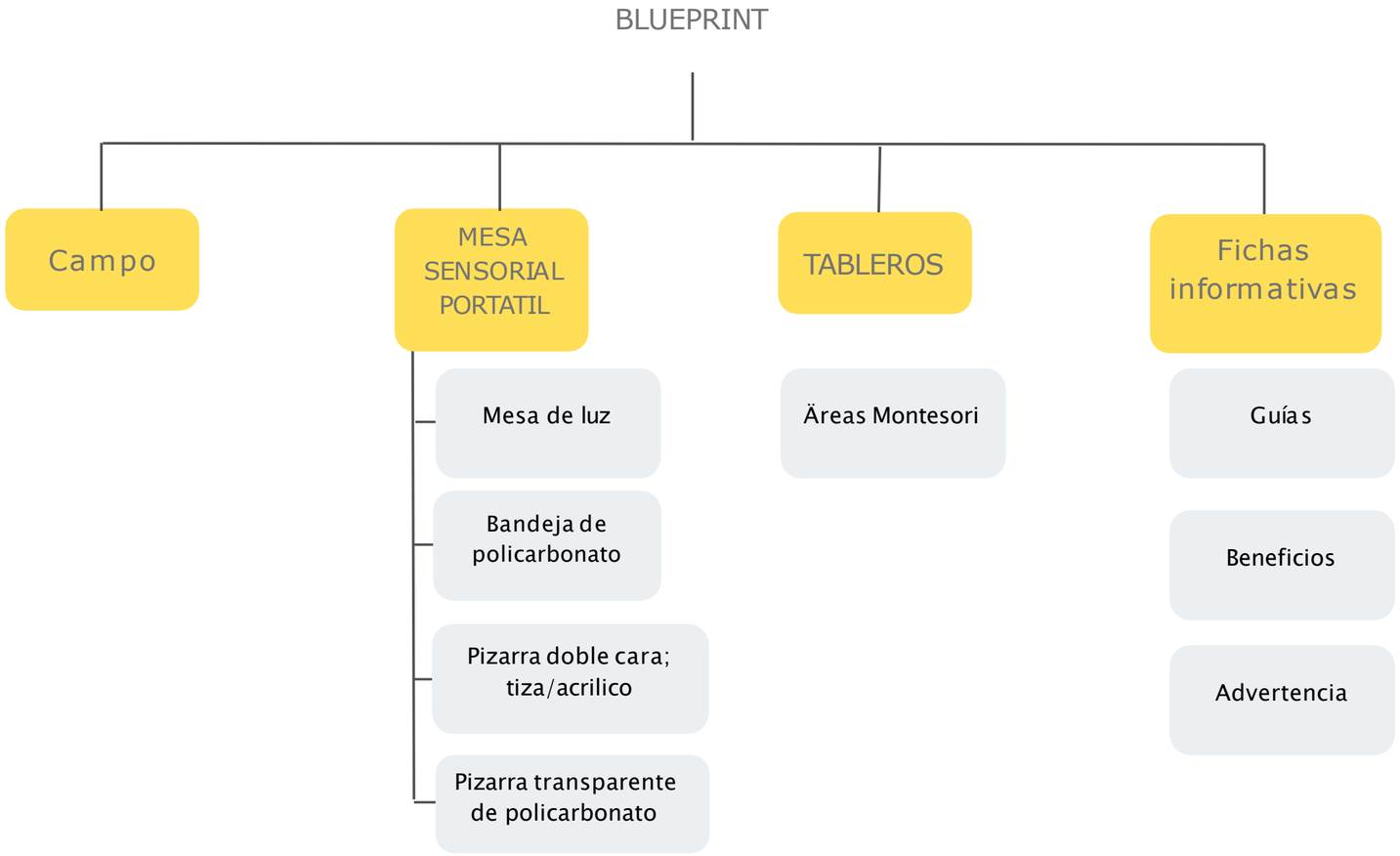
6.0. Diseño de producto



6.0. Diseño de producto



6.0. Diseño de producto



7.0. Modelo de negocio

ALIADOS CLAVE

Distribución

Docente

Psicólogos

Supermercados

Instituciones Educativas

Ministerio de Educación

ACTIVIDADES CLAVE

Diseño de imprimibles

Diseño de packaging

Diseño de guías de uso

Diseño de tableros

Diseño de mesa sensorial

Contenido digital

RECURSOS CLAVE

Packaging y papelería
Gabylu

Servicio de carpintería
D'Angelo

Tableros
Creatingenia

E-commerce

PROPUESTA DE VALOR

Playtime proporciona herramientas y materiales para que los niños junto a sus padres o cuidadores puedan jugar, fomentar la curiosidad, permitir la exploración e inspirar aprendizaje.

RELACIÓN CON LOS CLIENTES

Estrategia de comunicación omnicanal

CANALES

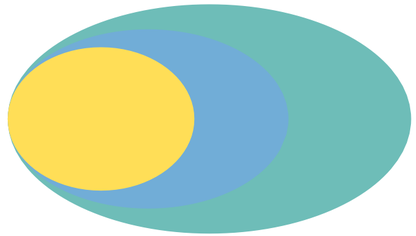
E- commerce

Facebook

Correo

Instagram

SEGMENTO DE CLIENTES



Central: Niños de 3 a 5 años

Directos: Padres

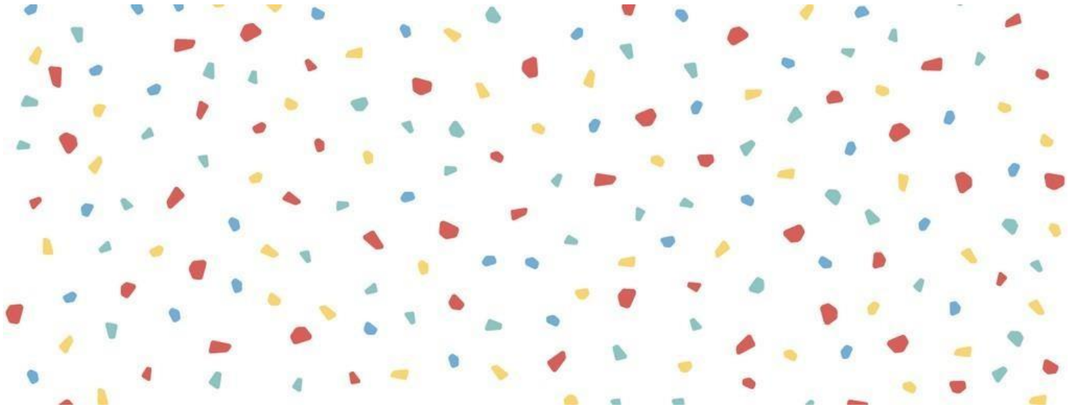
Indirectos: Docentes e Instituciones Educativas

8.1

Prototipo: Identidad

playtime™

Logotipo



Textura

Baloo 2 Regular
ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ
1234567890

#D95F59

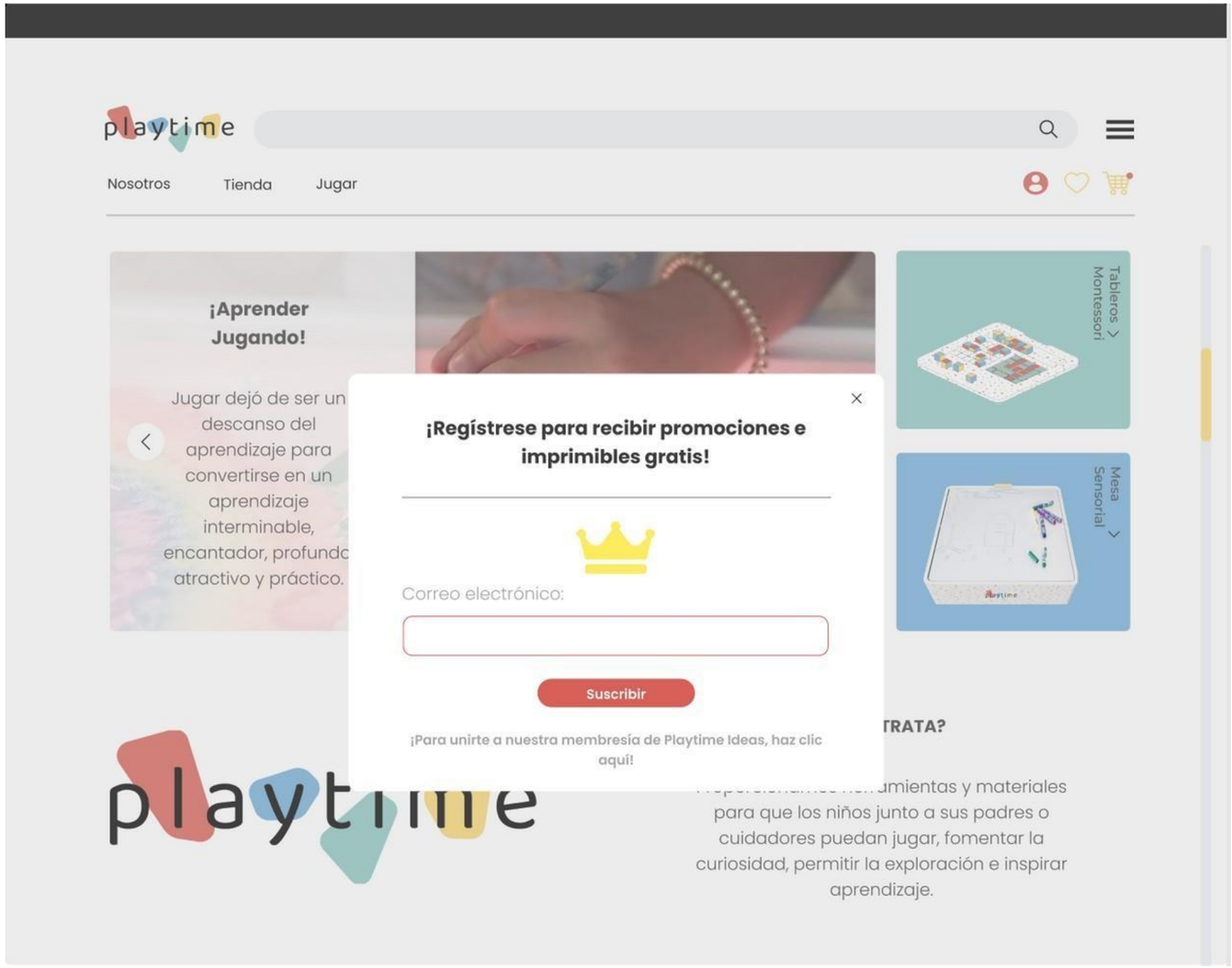
#FAD772

72AED8

#8DC6C2

8.1.

Prototipo: Web

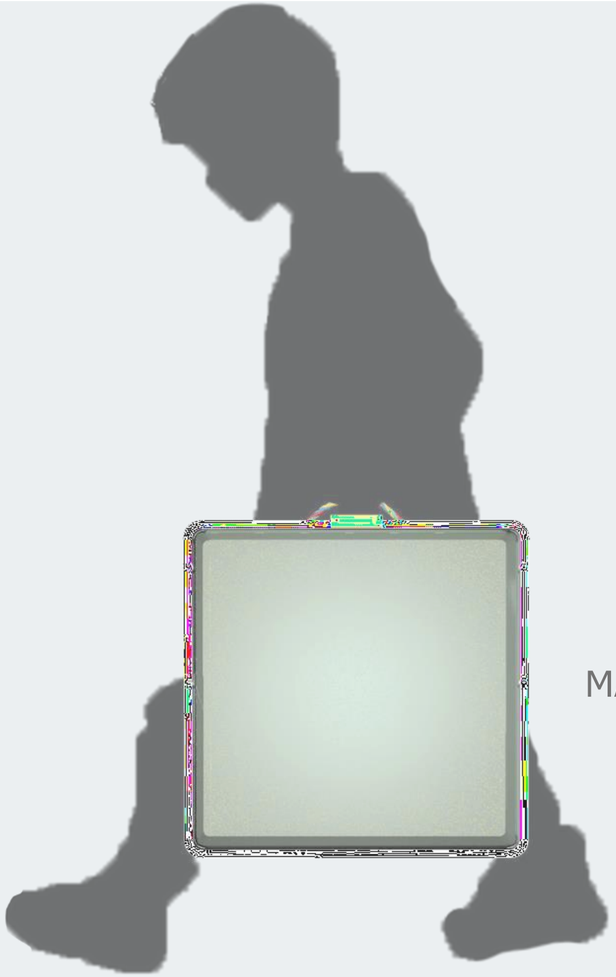


https://www.figma.com/proto/36yFyUzLI7BKD0Nso0hWlx/Untitled?node-id=1%3A433&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=1%3A433

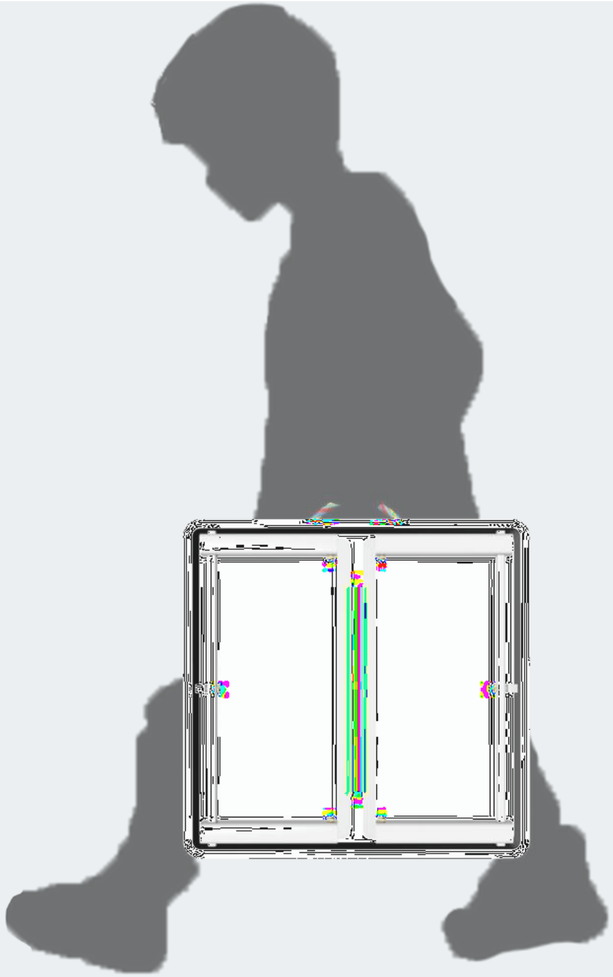
8.1

Prototipo: Mesa sensorial

PORTÁTIL



MALETÍN

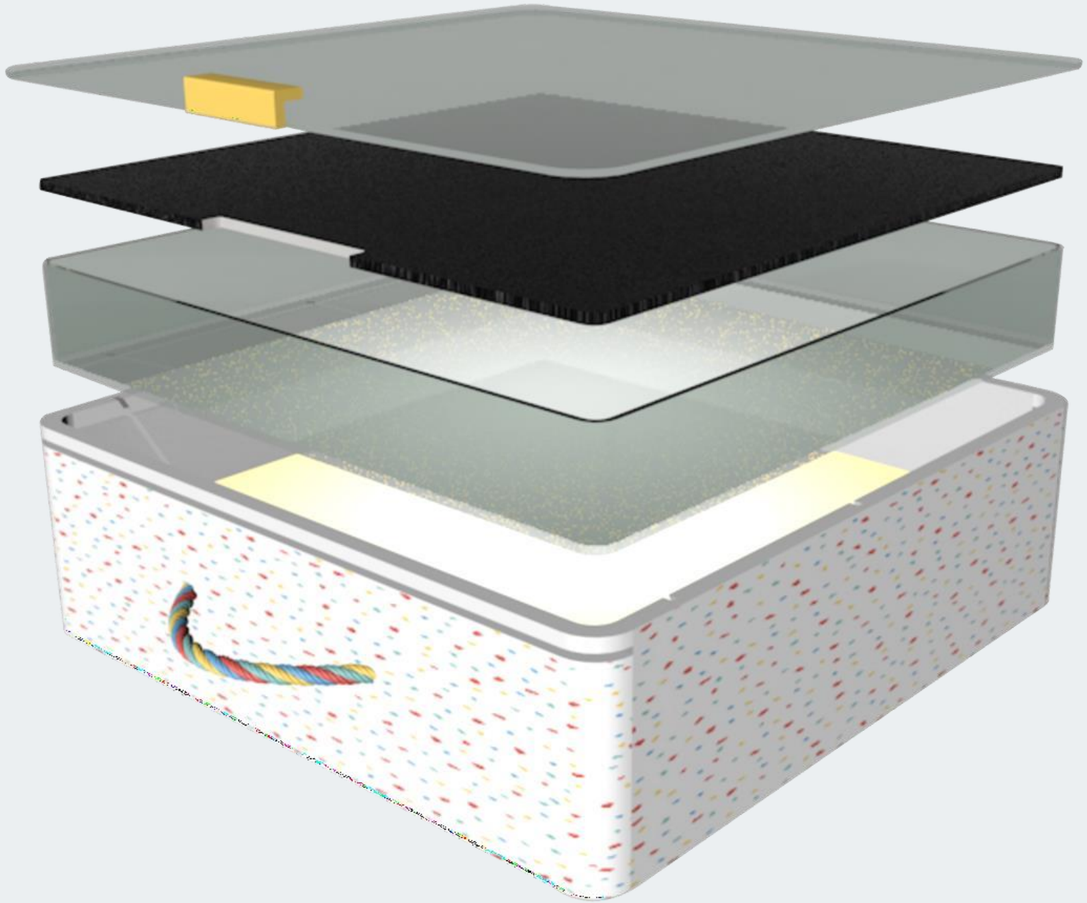


PATAS
PLEGABLES

8.1

Prototipo: Mesa sensorial

MULTIFUNCIONAL



Pizarra de policarbonato translucido

Pizarra doble cara blanca (acrílica) y negra (tiza)

Bandeja de policarbonato translucido

Sistema de luz multicolor

8.1 Prototipo: Mesa sensorial

COMPONENTES



Pizarra de policarbonato translucido



Pizarra blanca (acrílica)

+



Pizarra negra (tiza)

8.1 Prototipo: Mesa sensorial

COMPONENTES

Húmedos



Líquidos



Sólidos



Bandeja de policarbonato

Bandeja de policarbonato translucido

8.1

Prototipo: Mesa sensorial

COMPONENTES



Sistema de luz multicolor

8.1 Prototipo: Mesa sensorial

USOS



Mesa



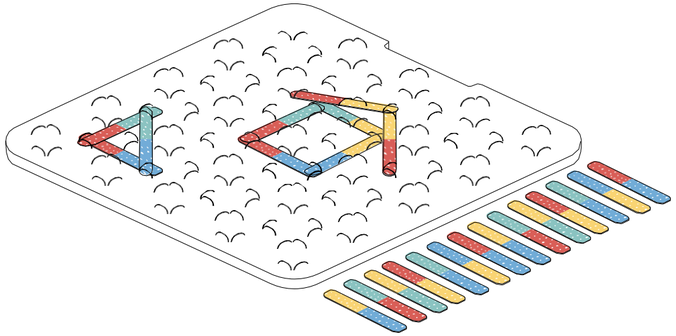
Caballete



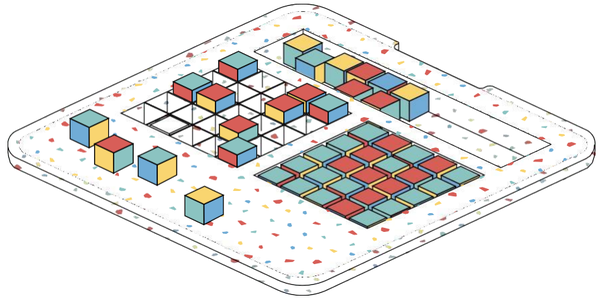
Suelo

8.1

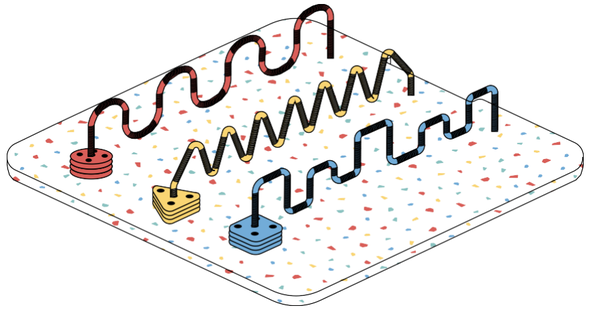
Prototipo: Tableros Montessori



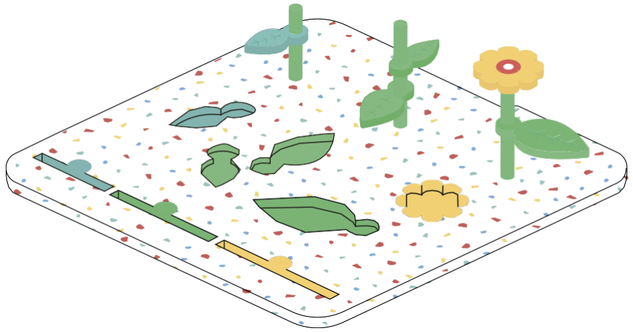
Área sensorial



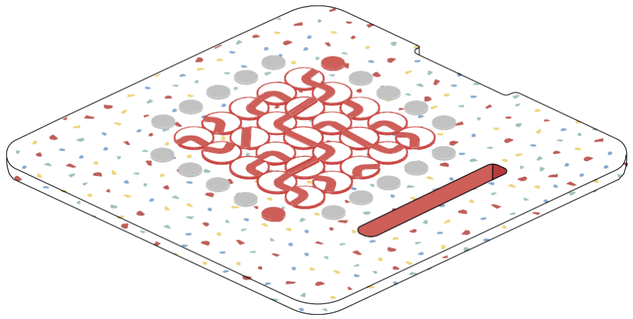
Área Matemática



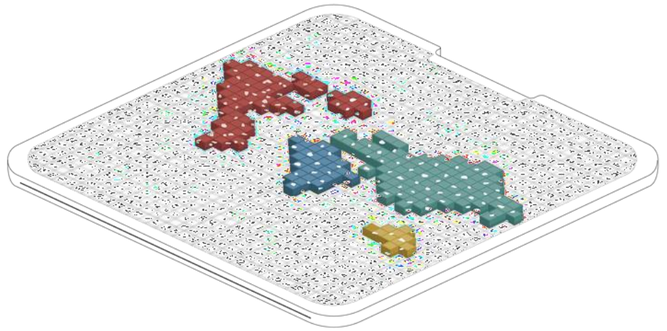
Área de Ciencia



Área Botànica



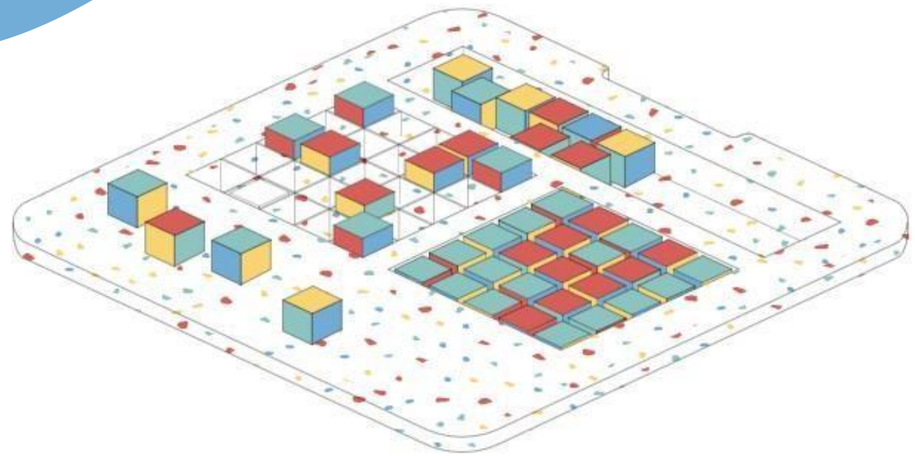
Área de Comunicaciòn



Área de Geografìa

8.1.

Prototipo: Guías de uso



Beneficios

playtime

1. Clasificación de colores por contraste .

2. Aprende a escribir los números de una forma cartesiana.

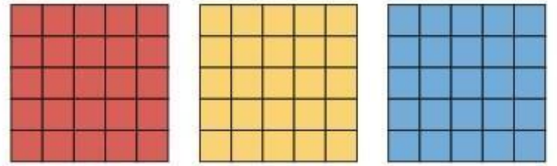
3. Nociones de forma, fondo, posición, dirección, y contraste aprendidas naturalmente en la propia experiencia.

4. La estructura de 5 x 5 módulos ayuda al niño a construir con mayor facilidad incentivando su interés en avanzar por cada nivel.

Nivel básico

playtime

El primer paso de este nivel es llenar el área de cubos rotatorios de un solo color correspondiente a cada lado de los cubos. Luego el niño llenará los casilleros con los cubos móviles imitando el color que se le proponga.



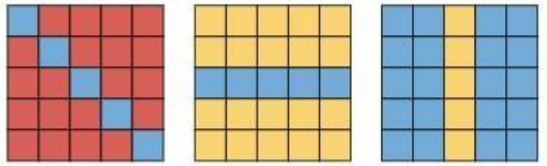
ADVERTENCIA

El tablero incluye piezas pequeñas, las actividades deben llevarse a cabo siempre en la presencia de un adulto responsable.

Nivel intermedio

playtime

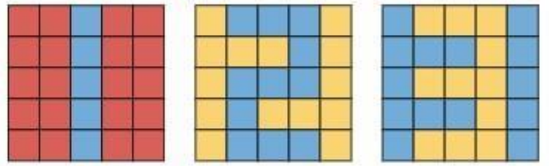
Para el siguiente nivel el padre debera trazar líneas en diagonal, horizontal y vertical. Ahora el niño imitará cada tipo de linea contrastando los colores.



Nivel avanzado

playtime

En este último nivel hay que construir los números como se muestra en el ejemplo, todos los números del 1 al 9 caben dentro de la misma estructura.



8.3. Experimentos: Validaciones con expertos



IKatty Velarde



Ivon Estrada



Giovana Solórzano

Comentarios:

- La propuesta resulta ser muy interesante.
- Impulsa el desarrollo de la atención, motricidad fina, habilidades sociales y el lenguaje.
- Es adaptable en su uso pues no requiere de mucho espacio para su aplicación.
- Mostró su interés en adquirir el producto cuando esté disponible en el mercado.

Observaciones:

- Establecer niveles de dificultad en cada tablero.
- Guías para los padres.
- Advertencia para piezas pequeñas.
- Material que aligere el peso.

8.3.

Experimentos: Validaciones con potenciales clientes


Angela Alvarez


Karla Tavara


Melania Valverde


Dalia de la Mata

Comentarios:

- La propuesta resulta ser muy interesante.
- Es óptimo para el desarrollo sensorial
- Calificativos de "innovador" y "creativo".
- Reconocieron su utilidad en el hogar y una alternativa al uso de tecnologías como la TV y el smartphone.
- Declararon no haber visto este producto anteriormente.
- Estuvieron interesadas en comprar el producto.

9.0. Presupuestos

INVERSIONES

Materiales	Cantidad	Precio	Total
Registro del Diseño Industrial	1	3.600	3.600
Diseño Web	1	2.650	2.650
Laptops	2	2.500	5.000
Estantes de metal	4	400	1.600
Impresora	2	599	1.198
Escritorios plegables	2	300	600
Sillas de escritorio	2	139	278
Carretilla manual de carga	1	210	210
Laptops	4	4.200	16.800
Librero estante	1	180	180
Mesa	4	299	1.196
Sistema de Seguridad y prevenció	1	200	200
Útiles de oficina	1	1.564	1.564
Accesorios tecnológicos de oficina	6	220	1.320
TOTAL			**S/. 36.396**

9.0. Presupuestos

ALQUILER

Gastos de Alquiler	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Alquiler oficina coworking	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00	1.020,00
Alquiler de almacén	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00	940,00
	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00	1.960,00

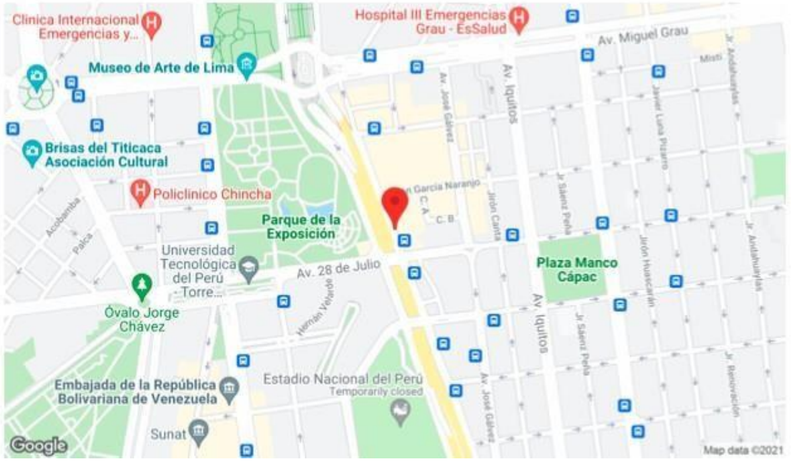
https://www.limacoworking.com/tarifas.html Coworking

Foto:



https://urbania.pe/inmueble/alquiler-de-oficina-en-la-victoria-la-victoria-62499213 Almacén

Foto:



9.0. Presupuestos

SUELDOS GERENCIALES

Directora de Producto - Maria Estefany	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/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual)	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00
Total Mes	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00

Director de Branding - Gustavo	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/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual)	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00
Total Mes	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00

Director de Marketing - Miguel Angel	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/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00	S/. 2.600,00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual)	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00
Total Mes	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00	S/. 3.250,00

TOTAL SALARIOS GERENCIA	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**	**S/. 9.750,00**

9.0. Presupuestos

SUELDOS ADMINISTRATIVOS

Jefe de Logística	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/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00	S/. 1.800,00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual) x	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00
Total Mes	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00	S/. 2.250,00

Asistente de logística	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/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00	S/. 1.050,00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual) x	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50
Total Mes	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50	S/. 1.312,50

TOTAL SALARIOS ADMINISTRATIVOS	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50	13.312,50

9.0. Presupuestos: Gastos

GASTOS MENSUALES												
Ítem \ Año	**Enero**	**Febrero**	**Marzo**	**Abril**	**Mayo**	**Junio**	**Julio**	**Agosto**	**Setiembre**	**Octubre**	**Noviembre**	**Diciembre**
Luz - Almacen												
Facturacion mensual	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230	S/230
Agua - Almacen												
Facturacion mensual	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120	S/120
Telefono e Internet - Almacen												
Facturación mensual	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300	S/300
Gasto servicios basicos	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**	**S/650**
Hosting - Web	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50
Servicio de limpieza	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470	S/470
Microsoft 365	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40	S/40
Publicidad	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320	S/320
Mantenimiento del Sistema de Seguridad y Prev	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50	S/50
Asesoria Pedagógica	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500	S/2.500
Outsourcing Contable Integral	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200	S/200
Costo de producción - Mesa Sensorial Portátil	S/18.300	S/19.215	S/20.130	S/21.045	S/21.960	S/22.875	S/23.790	S/24.705	S/25.620	S/26.535	S/27.450	S/28.365
Costo de producción - Tablero Sensorial	S/1.740	S/1.885	S/1.885	S/2.030	S/2.030	S/2.175	S/2.320	S/2.320	S/2.465	S/2.465	S/2.610	S/2.755
Costo de producción - Tablero de Ciencia	S/1.860	S/2.015	S/2.015	S/2.170	S/2.170	S/2.325	S/2.480	S/2.480	S/2.635	S/2.635	S/2.790	S/2.945
Costo de producción - Tablero de Botánica	S/1.860	S/2.015	S/2.015	S/2.170	S/2.170	S/2.325	S/2.480	S/2.480	S/2.635	S/2.635	S/2.790	S/2.945
Costo de producción - Tablero de Geografía	S/1.860	S/2.015	S/2.015	S/2.170	S/2.170	S/2.325	S/2.480	S/2.480	S/2.635	S/2.635	S/2.790	S/2.945
Costo de producción - Tablero de Matemática	S/1.740	S/1.885	S/1.885	S/2.030	S/2.030	S/2.175	S/2.320	S/2.320	S/2.465	S/2.465	S/2.610	S/2.755
Costo de producción - Tablero de Lenguaje	S/1.740	S/1.885	S/1.885	S/2.030	S/2.030	S/2.175	S/2.320	S/2.320	S/2.465	S/2.465	S/2.610	S/2.755
Costo de producción - Imprimibles Digitales	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0	S/0
Otros gastos mensuales	**S/32.730**	**S/34.545**	**S/35.460**	**S/37.275**	**S/38.190**	**S/40.005**	**S/41.820**	**S/42.735**	**S/44.550**	**S/45.465**	**S/47.280**	**S/49.095**

9.0. Presupuestos: Ventas

VENTAS												
Rubro/Mes	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Mesa Sensorial Portatil:	32.000	33.600	35.200	36.800	38.400	40.000	41.600	43.200	44.800	46.400	48.000	49.600
Precio estimado	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600	1.600
Cantidad estimada:	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Tablero Sensorial:	3.588	3.887	3.887	4.186	4.186	4.485	4.784	4.784	5.083	5.083	5.382	5.681
Precio estimado	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299
Cantidad estimada:	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19
Tablero de Ciencia:	3.588	3.887	3.887	4.186	4.186	4.485	4.784	4.784	5.083	5.083	5.382	5.681
Precio estimado	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299
Cantidad estimada:	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19
Tablero de Botánica:	3.588	3.887	3.887	4.186	4.186	4.485	4.784	4.784	5.083	5.083	5.382	5.681
Precio estimado	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299
Cantidad estimada:	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19
Tablero de Geografía:	3.588	3.887	3.887	4.186	4.186	4.485	4.784	4.784	5.083	5.083	5.382	5.681
Precio estimado	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299
Cantidad estimada:	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19
Tablero de Mátematica:	3.588	3.887	tel:299%20299%20299%20299%20299			4.485	4.784	4.784	5.083	5.083	5.382	5.681
Precio estimado	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299
Cantidad estimada:	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19
Tablero de Lenguaje:	3.588	3.887	3.887	4.186	4.186	4.485	4.784	4.784	5.083	5.083	5.382	5.681
Precio estimado	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299	299
Cantidad estimada:	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19
Suscripción Mensual:	480	510	540	570	600	630	660	690	720	750	780	810
Precio estimado	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Cantidad estimada:	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Ingreso total	**54.008**	**57.432**	**59.062**	**62.486**	**64.116**	**67.540**	**70.964**	**72.594**	**76.018**	**77.648**	**81.072**	**84.496**

Factor crecimiento mensual: 4%

9.0. Presupuestos: Costos

RESULTADOS												
	Enero	**Febrero**	**Marzo**	**Abril**	**Mayo**	**Junio**	**Julio**	**Agosto**	**Setiembre**	**Octubre**	**Noviembre**	**Diciembre**
Ventas	S/. 54.008	S/. 57.432	S/. 59.062	S/. 62.486	S/. 64.116	S/. 67.540	S/. 70.964	S/. 72.594	S/. 76.018	S/. 77.648	S/. 81.072	S/. 84.496
Costos Fijos	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573	S/. 15.573
Costos Variables	S/. 33.080	S/. 34.895	S/. 35.810	S/. 37.625	S/. 38.540	S/. 40.355	S/. 42.170	S/. 43.085	S/. 44.900	S/. 45.815	S/. 47.630	S/. 49.445
Utilidad	**S/. 5.356**	**S/. 6.965**	**S/. 7.680**	**S/. 9.289**	**S/. 10.004**	**S/. 11.613**	**S/. 13.222**	**S/. 13.937**	**S/. 15.546**	**S/. 16.261**	**S/. 17.870**	**S/. 19.479**
Margen	**10%**	**12%**	**13%**	**15%**	**16%**	**17%**	**19%**	**19%**	**20%**	**21%**	**22%**	**23%**

Periodo de recuperación de la inversión: 5 meses

10. Conclusiones y recomendaciones

Aprendizajes

- El desarrollar nuestra curiosidad innata de manera temprana, es de vital importancia para nuestro crecimiento como personas y entendimiento del mundo que nos rodea.
- El aprender no tiene que necesariamente conllevar una connotación negativa de aburrida si se plantea desde el juego.

Hallazgos

- La propuesta también podría modificarse para ser aplicada por un docente, brindándole una herramienta de trabajo conveniente.

Próximos pasos

- Desarrollar una adaptación del producto con un enfoque a maestros.
- Recopilar información por parte de los usuarios que nos permitan mejorar la propuesta y ver el impacto que ha tenido en la educación temprana de los niños.

playtime

"Jugar dejó de ser un descanso del aprendizaje para convertirse en un aprendizaje interminable, encantador, profundo, atractivo y práctico. Además de ser una excelente oportunidad para volver a conectarnos jugando, creando vínculos fuertes y para toda la vida."

Desarrollado por:

GUSTAVO QUEVEDO

global·minds

MIGUEL RENDON

MARIA SALDAÑA