

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



**PLAYTIME**

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

**AUTORES:**

GUSTAVO MANUEL AUGUSTO QUEVEDO ESTRADA

MIGUEL ÁNGEL RENDON GUZMÁN

**ASESOR(A)**

RIBADENEIRA PESANTES, MANUELA

<https://orcid.org/0009-0000-0320-5990>

Lima-Perú

**2022**

NOMBRE DEL TRABAJO

**PLAYTIME-INNOVCH-GUSTAVO QUEVED****O.pdf**

RECUENTO DE PALABRAS

**4560 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**24139 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**53 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**4.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**Jul 13, 2024 9:56 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Jul 13, 2024 9:57 PM GMT-5****● 20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 19% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 12% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado

# PROYECTO DE INNOVACIÓN

## Resumen

El proyecto de innovación Playtime se desarrolla dentro del área estratégica de Salud y Bienestar Social, así como en el ámbito económico de la Enseñanza. Su objetivo es abordar la falta de estimulación de la curiosidad en niños de 3 a 5 años de Lima Metropolitana en el entorno doméstico, con los padres de familia como principales beneficiarios.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de conflictos utilizando herramientas de Design Thinking para centrarse en el usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados. Estas herramientas incluyen la colaboración y el pensamiento visual, como técnicas personales para desarrollar arquetipos y validar usuarios; un mapa de actores para identificar el contexto y el mercado; un mapa de trayectoria para delinear la mecánica de la propuesta; un Canvas de propuesta de valor para consolidar el concepto innovador; un Canvas de modelo de negocio para evaluar la sostenibilidad de la propuesta; entre otras, que se presentan en detalle en el documento a continuación.

La propuesta de valor innovadora consiste en ofrecer herramientas y materiales que permitan a los párvulos, junto con sus padres o cuidadores, jugar, estimular su curiosidad, facilitar la inspección e inspirar en la enseñanza. Se trata de una mesa sensorial portátil compuesta de un sistema de luz multicolor, bandeja de policarbonato translúcido, pizarra doble cara de color blanca acrílica y negra tiza, y pizarra de policarbonato translúcido. El servicio también incluye la venta de tableros Montessori, una página web e imprimibles digitales.

Para la experimentación se diseñaron prototipos de la mesa sensorial portátil y seis tableros basados en las áreas de aprendizaje Montessori, plasmados en isometría 2D, incluyendo piezas y guías de uso para la validación. Fue realizada mediante la plataforma Zoom con una psicóloga especialista en intervención temprana, dos docentes de nivel inicial y cuatro madres de familia. Las especialistas comentaron que la propuesta resulta ser muy interesante, ya que impulsa el desarrollo de la atención, motricidad fina, habilidades sociales y el lenguaje. Además, que es adaptable en su utilización pues no requiere de mucho espacio para su aplicación y mostraron su interés en adquirir el producto cuando este se encuentre disponible en el mercado. Las madres de familia, a su vez dijeron que era óptimo para el desarrollo sensorial, lo reconocieron como una alternativa al empleo de tecnologías como la TV y el smartphone. Declararon que no habían visto este producto anteriormente y estuvieron interesadas en comprar el producto.

Se concluye que la solución propuesta es óptima para la estimulación temprana de la curiosidad en niños de 3 a 5 años de edad de Lima Metropolitana, y procuramos 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.