

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

## **Cuento instalación y cuento en cubo**

Diseño y creación de un sistema producto basado en la estimulación sensorial, que sirva como una herramienta educativa y recreativa para niños y niñas.

**Producto**

**María Soledad Naranjo**

**Diseño Comunicacional**

Trabajo de titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciada en Diseño Comunicacional

Quito, 16 de diciembre del 2015

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ  
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Cuento instalación y cuento en cubo  
Diseño y creación de un sistema producto basado en la estimulación sensorial ,  
que sirva como una herramienta educativa y recreativa para niños y niñas.

María Soledad Naranjo

Calificación:

Iván Burbano M.a

Firma del profesor

---

Quito, 16 de diciembre del 2015



## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:

---

Nombres y apellidos:

María Soledad Naranjo

Código:

00113030

Cédula de Identidad:

1721493219

Lugar y fecha:

Quito, diciembre del 2015



## **AGRADECIMIENTOS**

A mi familia y seres queridos quienes me apoyaron todo el tiempo durante mis estudios;

A mi tutor de Tesis Iván Burbano por su gran apoyo y motivación para siempre llevar un paso más adelante mis proyectos;

Y entre varias personas más que fueron clave para la culminación de esta etapa, agradezco especialmente a mi madre quien muchas veces dejó de lado mucho por apoyar mis ideas y a mi hermano Israel, por estar siempre dispuesto a ayudarme y ser mi guía y soporte durante la ejecución de esta Tesis.

# Índice

## 1 INTRODUCCIÓN 8

- 1.1 Resumen 10
  - 1.2 Problemática 10
  - 1.3 Objetivo general de diseño 10
  - 1.4 Personas Clave 10
- 

## 2 INVESTIGACIÓN 12

- 2.1 Objetivos de la investigación 13
  - 2.2 Metodología 13
  - 2.3 Marco Teórico 14
    - a. Percepción 14
    - b. Sensación 15
    - c. Procesamiento multisensorial 15
    - d. Aprendizaje y procesos cognitivos de Jean Piaget 16
    - e. Estimulación Sensorial 16
  - 2.4 Teorías Del Juego 17
    - a. El juego y la educación 17
    - b. Juego y desarrollo cognitivo 18
    - c. Pedagogía Interactiva 19
  - 2.5 Conceptos de diseño 21
    - a. Design Thinking 21
- 

## 3 INVESTIGACIÓN CUALITATIVA 22

- 3.1 Entrevista 23
  - 3.2 Entrevistas abiertas 24
  - 3.3 Investigación de campo y observación 26
  - 3.4 Entrevistas abiertas agentes externos 28
- 

## 4 ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN Y CONCLUSIONES 29

5	PROPUESTA DE DISEÑO	32
	5.1 Objetivos generales	33
	5.2 Objetivos específicos	33
	5.3 Solución	33
	5.4 Partida de diseño del cuento instalación	34
	a. Ciclo del servicio	35
	5.5 Partida De Diseño Del Cuento Cubo De Los Sentidos	36

---

6	PROCESO DE DISEÑO	37
	6.1 Guión	38
	6.2 Creación y explicación de la marca	40
	6.3 Trabajo de ilustración	42
	6.4 Cuento instalación	46
	6.5 Cubo sensorial	50
	6.6 Estrategia de Comunicación	60
	a. Objetivo:	60
	b. Grupo objetivo	60
	c. Canales	60
	d. Piezas	61

---

7	SESIÓN DE PRUEBA (TESTEO)	65
---	---------------------------	----

---

8	CONCLUSIONES	69
---	--------------	----

---

9	REFERENCIAS	71
---	-------------	----



# 1. Introducción

Por un momento imaginémonos que estamos sentados en una piedra a la orilla de un río. Es un lugar callado, pero podemos distinguir pájaros revoloteando; dos jóvenes que mantienen una conversación y escuchamos hasta el correr del agua... En este punto, la información de lo que nos rodea es percibida mediante los cinco sentidos, así, por medio de la vista observamos a dos jóvenes conversando y vemos los pájaros volar; mediante el oído escuchamos el cantar de los pájaros, la brisa sobre el río y el fluir de sus aguas; el tacto nos informa sobre la superficie donde nos encontramos sentados y pisando; y, el olfato nos permite percibir una idea de aire fresco y olor a naturaleza. Todos estos estímulos en conjunto, nos permiten crear una imagen precisa de lo que sucede a nuestro alrededor, esta realidad, como se muestra, es esencialmente multisensorial.

Es importante desde esta perspectiva entender que para construir la realidad que nos rodea es importante la combinación e integración de la información, que los distintos canales sensoriales aportan; la imagen es más clara si integramos la imagen de los jóvenes con el sonido de sus voces y no con el canto de los pájaros; así como es más claro, si integramos el sonido de la corriente del río con éste y no con otro elemento. El estudio de la integración de la información que llega a nuestro cerebro por medio de los canales sensoriales diferenciados, se denomina procesamiento multisensorial y, es el concepto clave detrás de este proyecto de diseño que busca crear un servicio y un producto, que sirva como herramienta para el aprendizaje y experimentación sensorial a edades tempranas.

# 1.1 RESUMEN

El ser humano siempre está percibiendo el mundo que le rodea por medio de sensaciones, la información que guardamos en nuestras mentes es producto de estas percepciones, relacionadas entre sí y con otros conceptos preconcebidos. Nuestra forma natural de entender el mundo, más que por un exacto entendimiento y decodificación de símbolos gráficos, lingüísticos y de lógica, se da desde los primeros años de vida, por la percepción y gracias a los canales sensoriales, mientras más sensaciones sean experimentadas, la imagen que tendremos del mundo que nos rodea será más clara, ya que más recuerdos y aprendizaje vamos a tener sobre un evento.

La estimulación de los sentidos a edades tempranas es muy importante ya que no solamente tiene consecuencias a corto plazo, como brindar facilidad para percibir un mensaje o entorno y permitir una mejor memorización o entendimiento de éste, sino también a largo plazo, ya que el estímulo de experiencias sensoriales interviene en los procesos cognitivos de desarrollo del ser humano. Es por estas razones, que éste proyecto se enfoca en los niños y propone mediante una investigación y análisis, el diseño de un espacio y un producto con características multisensoriales que favorezcan el aprendizaje experimental en niños y niñas de entre 4 a 6 años de edad, de una forma lúdica y recreativa.

## ABSTRACT

As human beings we are always perceiving the world that surrounds us through sensations, the information we store in our minds is a product of these perceptions, connected between them as well as other preconceived concepts. Our natural way of understanding the world is given by the first years of our lives, by our perceptions and our sensory channels more so than by the understanding and decoding of graphic, linguistic and logical symbols. The more sensations we experiment, the image of our surrounding world will be clearer since we'll learn and have more memories from an event.

Stimulating the senses from an early age is very important, not only that it has short term benefits like facilitating the perception of a message or environment and allowing a better understanding and recall of these, but also long term benefits, since the stimulation of the sensorial experiences intervenes in the cognitive process of human development. It is because of these reasons that this project focuses on kids and proposes, through investigation and analysis, the design of a space and a product with multisensory characteristics that benefit the experimental learning in 4-6 year old boys and girls, in a ludic and recreational way.

## 1.2 PROBLEMÁTICA

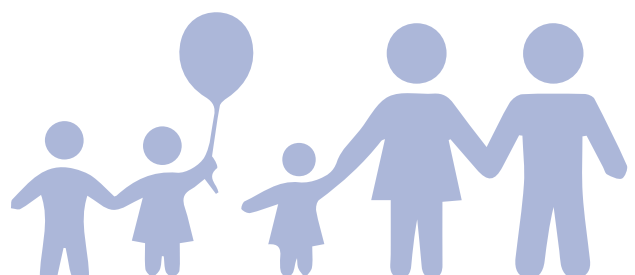
Estimular el aprendizaje por medio de los canales de los sentidos, de una forma lúdica y natural, resulta importante para desarrollar las capacidades sensoriales y de recepción en los niños; así como también, para potencializar el desarrollo cognitivo a largo plazo. En el Ecuador son escasas las actividades recreativas y educacionales que plantean la experiencia multisensorial integrada como su base, y las otras que existen, no están enfocadas desde la visión del diseño. Es por esto, que diseñar un servicio/producto con características multisensoriales, será una muy útil herramienta para educadores y padres de familia, que quieran brindar a niños y niñas de 4 a 6 años la oportunidad de potencializar su creatividad, imaginación e intelecto, de una manera lúdica y apegada a sus necesidades y comportamiento natural de la edad.

## 1.3 OBJETIVO GENERAL DE DISEÑO

Con este trabajo se busca plantear al diseño como un intermediario de dos maneras; primero, entre las obligaciones de los educadores y padres de familia de proveer a los infantes de actividades y objetos que les ayuden a desarrollar sus capacidades intelectuales y creativas, con las necesidades de los niños de experimentación, entretenimiento y el juego. Segundo, como intermediario entre un producto/servicio educativo y recreativo que estimule el desarrollo de los menores, con el modus operandi de los niños, proveyéndoles con un material didáctico que sea pensado en las habilidades e intereses de su edad y no rompa con su entorno natural de juego, diversión y exploración independiente.

## 1.4 PERSONAS CLAVE

- \* Niños de 4 a 6 años
- \* Niños de diferentes edades que generen otros puntos de vista
- \* Profesores y educadores
- \* Psicólogos
- \* Padres de familia.
- \* Agentes no vinculados con el tema



# 2. INVESTIGACIÓN

## 2.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

- \* Identificar el papel que cumple la estimulación sensorial en el desarrollo infantil.
- \* Conocer el desarrollo y estado psicomotor y cognitivo de los niños y niñas de 4 a 5 años para entender y poder dar solución a la problemática encontrada.
- \* Conocer en qué aspectos puede favorecer a los niños y niñas tener un producto con las características expuestas.
- \* Comprender cual es una alternativa de solución física, que proponga un espacio que integre la experimentación por medio de los sentidos de una manera eficiente.
- \* Entender que papel cumple el diseño dentro de la problemática y cuál es su rol como intermediario
- \* Alcanzar un producto que sea innovador, atractivo e interesante para el grupo objetivo.
- \* Probar si la propuesta satisface una necesidad de nuestra sociedad y si resulta ser una alternativa que aporte al desarrollo tanto infantil como al de la sociedad.

## 2.2 METODOLOGÍA

Será utilizado el Design Thinking como metodología de diseño; para encontrar la información que favorezca el cumplimiento de los objetivos de investigación nos basaremos en la recopilación y análisis de textos e información; para reforzar conocimientos se realizará una investigación cualitativa recurrente así como también nos apoyaremos en la observación e inmersión en el campo de estudio, que en este caso es un ambiente educativo preescolar; para finalizar con una fase de prueba o testeo, con un prototipo final del producto y una maqueta del servicio a realizar; para recibir el último feedback y llegar a las conclusiones finales.

## 2.3 MARCO TEÓRICO

Es importante antes de continuar con el proceso de solución entender el enfoque y ciertos conceptos que son significativos para la implementación de un espacio y un producto con características multisensoriales.

### a. Percepción

Para empezar, es importante tener en cuenta un concepto clave para este proyecto, la idea de percepción, ya que es una de las guías de la presente investigación. Para definir este término me basaré en la teoría de la Gestalt, ya que hay un consenso científico que considera a éste movimiento como uno de los más importantes y sistemáticos en la definición y explicación de los principios de percepción.

El Gestalt, fue un movimiento que nació en Alemania durante las primeras décadas del siglo XX integrado por 3 investigadores, Wertheimer, Koffka y Köhler quienes proponen ver a la percepción como "el proceso fundamental de la actividad mental, y suponen que las demás actividades psicológicas como el aprendizaje, la memoria, el pensamiento, entre otros, dependen del adecuado funcionamiento del proceso de organización perceptual." (Oviedo, 2004) Estos autores entonces, cambian la idea de la psicología de la percepción que había antiguamente, que suponía que la percepción era el resultado de cierta actividad orgánica y ciertos procesos corporales como es la actividad sensorial. La Gestalt hace una revolución en este sentido y separa a la percepción de los sentidos, para plantear a la percep-



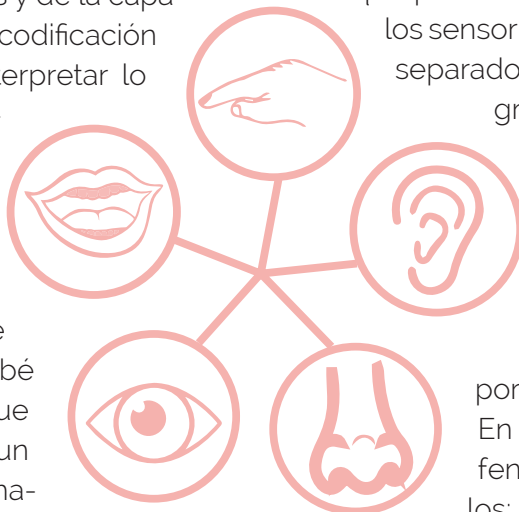
ción como el proceso inicial de las sensaciones, más no, a la capacidad sensorial como proceso principal y estímulo de la percepción. Oviedo nos dice que la teoría propuesta es "...arraigada en la tradición filosófica de Kant (Wertheimer en Carterette y Friedman, 1982), se consideró a la percepción como un estado subjetivo, a través del cual se realiza una abstracción del mundo externo o de hechos relevantes." (2004) Es decir lo que propone la Gestalt, es que la actividad mental no es una copia de lo que se percibe, como la luz, el calor, el sonido o la impresión táctil; sino un grupo o pedazos de información que parecieron relevantes, encargados de dar claridad y lucidez a las ideas y permite la mayor coherencia posible con el mundo que nos rodea. "La percepción, según la Gestalt, no está sometida a la información proveniente de los órganos sensoriales, sino que es, la encargada de regular y modular la sensorialidad." (Oviedo, 2004)

La Gestal entonces, define a la percepción como algo que produce una ordenación mental. Primero la percepción determina la entrada de la información y segundo, ésta garantiza que la información que tomó del entorno, produzca la formación de abstracciones como juicios, categorías y conceptos. En resumen, la percepción es tomada como el acto primordial antes de la actividad de requerimiento sensorial (actividad que no está desvinculada pero no es el punto de partida de la percepción) y es entendida, como un acto primero de organización y, después, de conceptualización. "Los eventos del mundo externo son organizados a través de juicios categoriales que se encargan de encontrar una cualidad que represente de la mejor manera posible a los objetos" (Oviedo, 2004)

## b. Sensación

Siguiendo con el mismo hilo, las sensaciones son las energías que provienen de distintos canales y receptores sensoriales específicos e independientes que son: el tacto, la vista, el olfato, el oído y el gusto y, dirigen la información obtenida del mundo que nos rodea hacia el sistema nervioso central para ser asimiladas. Éstas áreas a las que llega la información son asimismo especializadas y, asumen o interpretan las energías en orden de importancia; no todos los estímulos se interpretan significativamente, ya que depende de algunos factores como: "la eficiencia de los centros receptores en el cerebro, de los caminos o las conexiones entre los diversos canales sensoriales y de la capacidad de los centros de codificación y procesamiento para interpretar lo recibido dándole un sentido" (Bárraga, 1992)

Bárraga también nos explica que esta diferenciación de las sensaciones de las que habla, se empiezan a dar en el bebé de una forma ligera, porque puede discriminar entre un sonido y un olor o una imagen y un sabor, lo que se llama discriminación gruesa, ya que el bebé tiene muy pocas experiencias almacenadas, pero a medida que va teniendo más información en el cerebro para comparar, la discriminación se hace más fina. Es decir, cuando el niño recurre a sus recuerdos y memoria de sensaciones y discriminaciones para decodificar lo que le dicen los sentidos, se evidencia que existe un aprendizaje; y este se da, gracias a las sensaciones que pueden producirse, individualmente por medio de un canal sensorial o, de forma conjunta en gran proporción, por medio de algunos canales sensoriales que es lo que explica el procesamiento multisensorial.



## c. Procesamiento multisensorial

Son los procesos por los cuales la información o energía de un mismo evento, emitida por múltiples sentidos, se combinan en el cerebro y conforman una imagen perceptiva.

La neurociencia estudia a este procesamiento de una forma estructural, de cómo las reacciones de distintos canales se conjuntan para formar un todo en el cerebro y, por otro lado, las características comportamentales que producen estas uniones. En la parte biológica estructural, los estudios se han centrado en la diferencia de respuesta que producen las neuronas a estímulos sensoriales que se presentan por separado, con los que se dan integradamente; presentándose una mayor suma de respuestas a los estímulos multisensoriales o, una menor, tomando en cuenta la suma de las reacciones por estímulos unisensoriales.

En lo conductual, se dan dos fenómenos entre los estímulos; el uno es de facilitación, que habla de la mejora de entendimiento o ejecución de una acción gracias a la presencia simultánea de estímulos e información de diferentes canales sensoriales, como por ejemplo, la mejora en el tiempo de reacción al momento de detectar un estímulo visual si viene acompañado de un estímulo auditivo simultáneo. El otro fenómeno es el de competición, que es lo contrario al anterior, es cómo la capacidad de recepción de información de un canal, se ve afectada y disminuida por el peso de otro estímulo sensorial. (Rodríguez, 2014)

Estas diferentes respuestas ante los estímulos sensoriales también se deben a varios factores físicos y externos. Por un lado, las características naturales de nuestros



sentidos juegan un rol muy importante, por ejemplo, la modalidad visual es la que predomina sobre las otras en cuanto al procesamiento espacial, ya que tiene una mayor resolución, mientras que el campo auditivo, tomará predominancia sobre la vista si nos movemos en un procesamiento temporal. Ahora bien, la dominancia de cada canal sensorial está estrechamente regulada por la calidad de la información que se recibe, así, a pesar de que el canal visual tenga predominancia, si hay interferencia en el campo visual y vemos una imagen borrosa entonces nuestro cerebro prestará más atención a lo que escucha y, el oído dominará al otro. (Rodríguez, 2014)

Como vemos, el procesamiento multisensorial y todo lo que éste incluye, interviene y modifica la percepción de lo que nos rodea, así como nuestras acciones, por lo que también influye y está relacionado, con procesos cognitivos del ser humano, como el aprendizaje y la memoria.

## d. Aprendizaje y procesos cognitivos de Jean Piaget

Las teorías de aprendizaje de Piaget, tienen un enfoque constructivista, es decir que basa sus teorías dando gran importancia al papel de la persona en desarrollo "el agente que en última instancia es el motor de su propio aprendizaje." (B. Regader, 2015) La teoría de Piaget habla de tomar a la inteligencia como un proceso natural, que viene con una descendencia biológica del humano, entonces lo define a éste como el principal responsable de su desarrollo y procesamiento cognitivo; los educadores y padres por ejemplo, solo son facilitadores, que proporcionan herramientas para la transformación que ocurre en la mente del aprendiz, pero no es el agente principal; nuestra conformación biológica define lo que somos capaces de entender o cómo percibir, desembocando en las diferentes capacidades de aprendizaje que se dan en las diferentes

etapas del ser humano. En cuanto a los infantes, Piaget habla de algunos principios de aprendizaje, como centrarse en el niño y las actividades naturales de éste cuando se trata de pedagogía; pensar en los contenidos como herramientas al pie para el desarrollo natural del niño, no como el fin principal; brindar espacios para la interacción social ya que favorece el aprendizaje y, tomar al descubrimiento como método principal de aprendizaje. (Pozo, 2006)

Jean Piaget fue el primer psicólogo pedagógico en desarrollar un estudio sistemático del desarrollo cognitivo. De acuerdo a Piaget, el intelecto humano se compone de esquemas que una persona utiliza para experimentar nuevos acontecimientos y adquirir otras ideas, es decir, nos dice que las cosas se aprenden o se aprecian, dependiendo de las ideas previas que se tiene en la mente. Piaget nos dice que el proceso de relación entre las ideas viejas y nuevas es una parte esencial de todo aprendizaje e identificó dos procesos que todo el mundo comparte, que son los que ayudan a formar nuevos esquemas o cambiarlos: la adaptación y la organización; que consisten en tomar la nueva información y adaptar las estructuras cognitivas preconcebidas a ésta. (Piaget, 1981)

## e. Estimulación sensorial

Según la Enciclopedia Autodidáctica Interactiva OCEANO, "bajo la expresión estimulación sensorial se incluye, cualquier entrada de información al sistema nervioso a través de los diferentes sentidos" (Pag.1011) Desde los recién nacidos hasta las personas maduras conocen el mundo por medio de la interpretación de los estímulos provenientes de los sentidos, mientras mas actividad sensorial, mayor cantidad y reserva de información mental. Los estímulos sensoriales son los que enriquecen nuestros pensamientos, la inteligencia y el lenguaje, desde pequeños.

## 2.4 TEORÍAS DEL JUEGO



### a. El juego y la educación

Alrededor de los años muchos estudios e investigaciones nos dan a conocer que el juego es un acto que ha existido a través de los tiempos desde las más antiguas civilizaciones hasta la actualidad, hecho que nos invita a pensar en la importancia que tiene. Séguin [1895] había escrito: "Los libros no pueden enseñar a los niños lo que los juguetes les inculcan. Las naciones que tienen más juguetes son también las que tienen más individualidad, idealismo y heroísmo." Séguin afirmaba que el juego es "el acto más espontáneo de la infancia y mucho más aún: es para el niño la realización libre y voluntaria de una función fisiológica y psicológica; es algo sagrado". (En Michelet 1986)

Según Ortega, los infantes tienen una tendencia y ansia natural hacia el juego, todos pasamos por esa etapa y sabemos que el juego es intrínseco a nuestra infancia, nos da tres términos que no pueden separarse del niño, estos son: juego, libertad y actividad. (1992) A lo que se refiere con esto es que, el juego permite al niño desarrollar el pensamiento independiente y poner a prueba sus conocimientos y desarrollo,

dentro de una actividad en la que compartirá con iguales o con su propio intelecto.

Meneses por otro lado también expone:

"El juego, además de contribuir en su desarrollo físico, también favorece su desarrollo cultural y emocional. Para el niño con actitudes y conductas inadecuadas, tales como el mal manejo de la frustración, desesperación o rabia, el juego es una salida para liberar esos sentimientos." (2001)

Lo que nos dice, es que el juego induce a cierto crecimiento tanto físico como psicológico desde la infancia, e influye en el desarrollo de muchas destrezas que servirán a cualquier individuo en su vida futura.

Ahora bien, aceptando que es un acto de bastante importancia en el desarrollo humano y de la sociedad, empieza un nuevo dilema el momento en el que se piensa al juego como un método educativo. Dentro de esta idea surgen dos tendencias o paradigmas, la primera es aquella que, cree que el juego y la educación son términos opuestos, puesto que el juego es un acto libre y educación significa trabajo (escolar) y que por lo tanto no son compatibles, como nos dice Michelet, para explicarnos el pensamiento de esta postura "el juego no es

trabajo, puesto que el trabajo no es libertad, luego trabajo (escolar) y juego son incompatibles." La segunda tendencia, es la que dice que el juego es el camino real de auto-educación de un niño y la única forma en la que la verdadera educación personal puede darse, como dice el mismo autor citado anteriormente

"Han afirmado sin matiz alguno que todo intento de inmiscuirse en el juego del niño constituye una violación de su personalidad, que jugando libremente aprende solo, aprende todo y que la única verdadera educación consiste en reivindicar su derecho al juego, en proteger su juego, pero sin ocuparse nunca de él" (1986)

Pero después de plantear estos dos extremos, se llega a un consenso, en el que se acuerda que debe haber la utilización del juego en la educación y que debe ser orientado mas no manipulado, para de igual forma dejar que la libertad, característica mas importante del juego no desaparezca.

Las actividades lúdicas se fueron separando de la educación a través de la historia, cuando se institucionalizó la educación se la separó del juego y, se enfocó en la transmisión de información, del razonamiento del maestro y, más pertinentemente del razonamiento de una sociedad adulta, quitando así la libertad del pensamiento infantil e individual. La educación se convirtió en un medio de transmisión de palabras, números, imágenes y símbolos que no daban mucho espacio a la experimentación natural. Sin embargo, nos dice Michelet, para que un símbolo se haga real, para que una palabra o imagen tenga sentido en el cerebro del ser humano, hace falta una interacción mas directa con lo que esta aprendiendo, y nos dice, que esta experiencia o acción, puede tomar sentido a través del juego, ya que éste brinda una experiencia vivencial y personal sobre un hecho, símbolo, número o imagen. "El sentido de una palabra, de un número a incluso de una imagen sólo puede darse mediante una experiencia directa y una operación de la inteligencia. La escuela

considera que el niño ya ha experimentado el mundo y se limita a hablar de él." (1986) Aparte de esto también nos dice que es verdad, que no todo tiene que ser necesariamente vivenciado previamente para que haya aprendizaje, pero dentro de lo que se pueda es ventajoso, ya que en caso de que se haya experimentado algo de lo que se esta aprendiendo, será más fácil ejecutar y resolver lo que se requiera con una iniciativa personal y no solo por conocimiento proporcionado.

Tradicionalmente, si no se insertan en los centros de educación distintas actividades mas dinámicas y, si se quiere decir de una vez lúdicas, lo que estará sucediendo es que el educador estaría aportando a la vida del estudiante con nada más que información, que como bien sabemos hoy, la podemos encontrar en todo lado, ya que estamos sobreexpuestos a ésta, en realidad se necesita proveer un valor agregado. Si se mezcla con el juego dentro de lo que se pueda, el educador estará complementando la experiencia del conocimiento con algo vivencial, experimental y de decisión personal que superará "la memorización, el reflejo y lo convencional" y llegará mas lejos que eso, al punto de grabarse en un ser humano de forma intensa en su pensamiento y sus actos. En palabras de Michelet:

"Para apropiarse algo tiene que haber algo que tomar; para crear, algo que transformar. Así, el juego no excluye, ni mucho menos, el ejemplo, la palabra o las aportaciones didácticas, sino que modifica su aspecto. Lejos de suplantar a la enseñanza, aparece como el elemento de una simbiosis necesaria con su contenido para aumentar su eficacia." (1986)

## b. Juego y desarrollo cognitivo

Al hablar del juego no solo como una herramienta para el aprendizaje, sino como un desarrollador de actividades cognitivas en el ser humano, es importante tomar a los dos autores más pertinentes para el tema, Piaget y Vygotski.

Por un lado tenemos a Piaget:

"Piaget estudió el comportamiento natural y lo relacionó con las formas espontáneas de construcción de estructuras de conocimiento, interpretando y explicando el origen del juego de acuerdo con las líneas conceptuales con las que había explicado el funcionamiento inteligente de los sujetos y aportando una teoría sistemática y evolutiva del juego infantil (1945). En su obra, Piaget nos ha explicado la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así, hoy sabemos que la acción lúdica supone una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. Las reglas de los juegos suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse los intercambios y los procesos interactivos entre jugadores" (Ortega 1992)

Para completar y dar otro giro a esta tesis esta el postulado de Vygotski, una eminencia en la psicología educativa soviética, más específicamente, de la teoría socio-cognitiva, éste autor consideró:

"el juego como una forma particular de actividad cognitiva espontánea que refleja hasta qué punto el proceso de construcción de conocimiento y de organización de la mente tiene su origen en la influencia que el entorno social e histórico ejerce sobre la propia evolución psicológica del sujeto." (Ortega 1992)

Estas dos teorías son tan importantes como complementarias, ya que las dos plantean al juego como una acción, pero difieren en que, para Piaget "la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo" y para Vygotski "es el sentido social de la acción (que comienza a ser orientada desde el exterior en un sentido concreto) lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos." Es decir que además de que el juego puede

dar paso a la comprensión de las cosas de una forma más intuitiva y personal, también hay un factor social que determina cierta relación "Los juegos adquieren su valor socializante y de transmisores de la cultura al ser moldeados socialmente en su propia naturaleza y función." (Ortega 1992) De esta forma, el juego puede ser también un educador sobre los valores morales, culturales y emocionales de las personas, y por lo tanto, ser más que una interacción entre el juego y un yo, sino que es también una forma más dinámica y entretenida de interactuar con los otros yos, con las demás realidades.

## c. Pedagogía Interactiva

En la actualidad se está criticando el modelo de enseñanza en el que el estudiante no tiene mayor participación en lo que aprende y, de aquí nace la idea de una educación más interactiva en donde mediante un proceso más complejo de experimentación y decisión personal, se llegue a un conocimiento verdadero. Tapscott, a fines del siglo XX e inicios del siglo XXI, hace una calificación y nos habla de las diferencias entre un aprendizaje de masas y un aprendizaje interactivo:

Aprendizaje de masas
Centrado en el profesor
Estandarizado, masivo
Instrucción: aprender sobre algo
Aprendizaje individualista
Aprendizaje interactivo
Centrado en el estudiante
Personalizado
Descubrimiento: aprender a ser
Aprendizaje colaborativo

(En Silva y Aparici, 2011)

Existen muchos autores que han desarrollado algunas teorías sobre el juego que varían dependiendo del método y forma de investigar, así como también, con las diferentes formas de jugar, pero todos concuerdan en demostrar a la acción de jugar como una "expresión natural, una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar." Algunos hablan de cómo el juego desarrolla los instintos libremente, lo que lo convierte en una actividad educativa natural y, otros insisten en que la educación debe promover las actividades lúdicas y juegos infantiles como un medio, pero sin condicionarlo a un fin educativo cerrado, es decir sin que se pierda la libertad. Pero una de las autoras más nombradas y quien ha desarrollado algunos programas educativos que se utilizan en la actualidad, es María Montessori, (1870-1952)

"Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal. Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son la libertad, actividad, vitalidad, individualidad."

(Meneses M. Y Monge M, 2006)

Esto hace mención a que el niño va a educarse de una forma personal y autodidacta, ya que deja que el niño sea el principal autor de su aprendizaje, en donde realiza actividades prácticas reales y no hay una intervención directa del educador, es decir se deja que el niño haga el trabajo a su manera, y aprenda por si mismo.

Esta autora hace bastante énfasis en la educación a través de los sentidos y así propone material didáctico útil para la educación; tales como:

- \* Encastrables: material para ejercitar la educación y comparación de las cosas.
- \* Material para ejercitar el sentido del tacto (texturas y pesos).
- \* Ejercicios para el sentido aromático.

\* Planos encastrables de figuras geométricas.

\* Cuerpos geométricos para el desarrollo del sentido estereognóstico.

\* Cajas sonoras.

Otros materiales básicos son: el barro, la arena, el agua, los cuentos, el papel blanco, el material para colorear y cualquier material artístico

En conclusión se puede entender, que es importante el manejo del juego y actividades lúdicas dentro de la educación, ya que tiene varias ventajas y desarrolla en muchos sentidos el crecimiento del ser humano. El juego le da un factor espontáneo a la educación y le hace salir del método clásico en la que la educación era simplemente impartir información y que los estudiantes la asimilen y la memoricen; esto es de suma importancia ya que en la actualidad la información abunda y las escuelas no pueden educar solo de esa forma. Todos los conceptos y teorías habladas y citadas anteriormente, abren un campo de información para la realización de un trabajo enfocado en el diseño de un juego infantil y da las pautas necesarias para entender sobre el tema que se está tratando y que se va a desarrollar.

## 2.4 CONCEPTOS DE DISEÑO

### a. Design Thinking

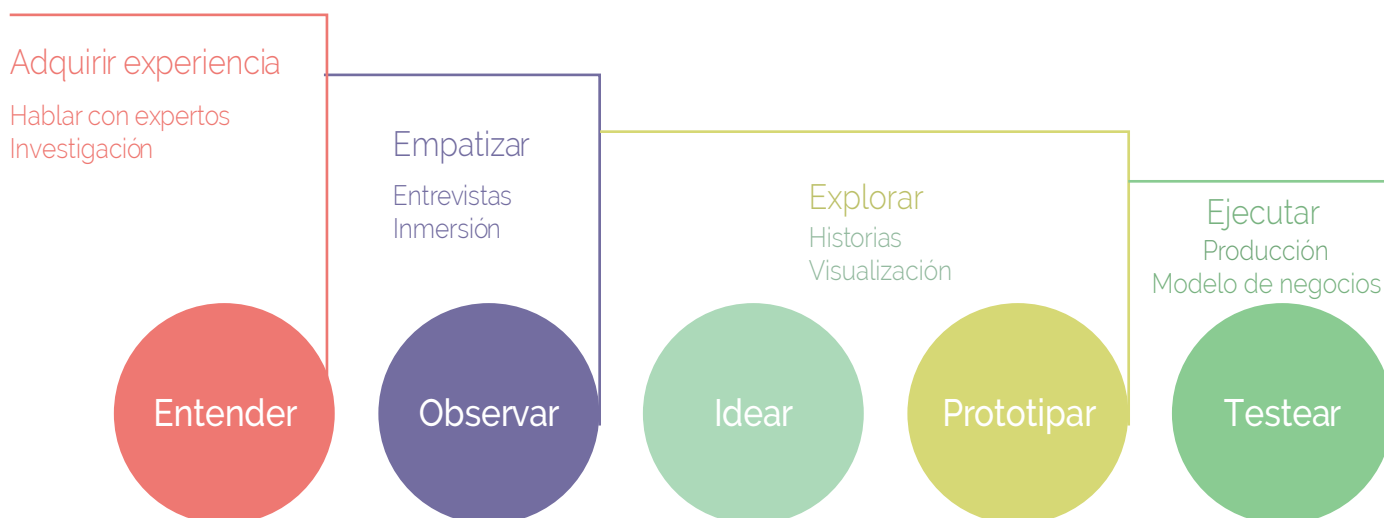
Es una metodología de diseño que se centra en la observación y entendimiento de las necesidades y deseos del consumidor para crear valor. Su objetivo es, mediante métodos de diseño, lograr unir y tener un acercamiento más sensible entre un producto o servicio con el público.

El Design Thinking sigue un proceso de creación, en donde la conexión con las emociones del consumidor y la empatía, es lo que va a hacer interesante a un producto y, pensando en la experiencia a transmitir, le dará una forma deseable.

Éste proceso sigue una serie de pasos que son: entender, observar, definir, idear, prototipar, testear e implementar; estos pasos no son lineales ya que en el transcurso se podrá volver y reevaluarlos.

Como vemos, lo primero que toma en cuenta el Design Thinking, es el entendimiento;

aquí se encuentra la investigación y experiencia, pero previo a esto, esta la inspiración que nace de una problemática encontrada, que motiva al diseñador a buscar soluciones y emprender un viaje de creación. Después está la fase de observación, en donde ya con un problema e información en la mente, se sale a buscar respuestas y a tratar de entender el comportamiento de las personas frente al fenómeno encontrado. En tercer lugar esta definir, que es el paso en el que se redefinirá y enfocará la problemática, basada en los nuevos insights e información dada en las anteriores fases. A continuación esta la fase de ideación, en donde se generan y desarrollan las ideas, se piensa en soluciones, y se aceptan toda clase de posibilidades hasta encontrar la más certera. Una vez encontrada la mejor opción, enfocándose en el consumidor, se prosigue a la fase de prototipo, en donde se construirá una representación física de ésta idea, que después será puesta a prueba y recibirá el feedback necesario para la creación e implementación de un producto final.





La investigación cualitativa empezó con una entrevista abierta a la psicóloga clínica Florencia Cadena y, fue continuando con entrevistas, conversatorios y preguntas recurrentes a educadoras del Centro Infantil Londres, San Rafael; así como también, la observación e inmersión en el ambiente educativo con niños de 4 a 6 años. Así también De igual forma, con el objetivo de tener puntos de vista diferentes, se hicieron preguntas abiertas a agentes externos al proyecto y, se terminó con la realización de una sesión de prueba o testeo en una institución educativa, con el motivo de conseguir feedback para mejorar y perfeccionar el producto, así como, para conocer la reacción de futuros clientes.

## 3.1 ENTREVISTA

Empezando con la entrevista a la psicóloga clínica Florencia Cadena, se nos explica que dentro de nuestra psicología, todos tenemos una curiosidad innata y, hay muchos para quienes aun cuando crecen, es placentero experimentar y aprender cosas. Por ejemplo, cita el libro *Un recuerdo infantil de Leonardo da Vinci* escrito por Sigmund Freud, en donde el autor demuestra cómo el placer por aprender e investigar que es conocido en la psicología como la facultad de sublimación, llevó a un hombre a convertirse en un genio. Nos explica que uno de los posibles destinos de la pulsión (representación psíquica de una fuente de estímulos intrasomática, "Tres ensayos para una teoría sexual" 1905) es la sublimación, que a la vez es transformar la energía libidinal (que para Freud se da desde que nacemos) en un contenido, producto en beneficio externo, en un nuevo fin ya no sexual. Nos cuenta que después de las etapas psico-sexuales primarias, donde todo es erógeno y libidinal, asociado a las zonas erógenas del cuerpo como la boca (lactancia) y el ano, viene la etapa de la latencia, que va de los 4 a 6 años, en la cual el placer se torna en el área de experimentación, ya no es chupando o succionando como en el estado oral por ejemplo, sino posiciona esta energía en un intento de conocimiento de-sexualizado. Nos explica entonces, que a partir de esta etapa en



adelante, tenemos la tendencia a poner nuestro placer en aprender y experimentar, pero muchas veces en menor proporción porque muchos elementos de la sociedad nos pueden estar cuarteando o reprimiendo como es en el caso de los adultos, o puede estarse dejando de lado y no poniendo suficiente énfasis, como es en la etapa de educación temprana de los niños. Cadena nos lee una parte de un libro que explica de manera mas concreta lo que dice,

"La pulsión sexual, mejor dicho: las pulsiones sexuales, pues una indagación analítica enseña que está compuesta por muchas pulsiones parciales- es probablemente de más vigorosa plasmación en el hombre que en la mayoría de los animales superiores; en todo caso es más continua, puesto que ha superado casi por completo la periodicidad a que está ligada en los animales. Pone



a disposición del trabajo cultural unos volúmenes de fuerza enormemente grandes, y esto sin ninguna duda se debe a la peculiaridad, que ella presenta con particular relieve, de poder desplazar su meta sin sufrir un menoscabo esencial en cuanto a intensidad. A esta facultad de permutar la meta sexual originaria por otra, ya no sexual, pero psíquicamente emparentada con ella, se le llama la facultad para la sublimación.”

(Freud, 1908 pp4)

Es interesante tener estos conceptos en cuenta aunque solo para tener otro punto de vista, desde la teoría psicoanalista Freudiana, se entiende que, dentro de nosotros existe la tendencia natural a investigar y experimentar

cosas, existe esa capacidad de sublimación, pero puede verse un deterioro, como está dicho antes, cuando crecemos y ponemos esa energía en otras cosas y cuando no se le da mucha importancia a reforzar la experimentación sensorial. Cadena nos explica que, crear un espacio en donde se pueda poner en marcha o reforzar una forma experimental/sensorial de aprender solamente por placer o interés propio entonces, es un tema que si puede tener beneficios tanto en un adulto como en los niños ya que estimularía esa capacidad de sublimación, es decir, se daría un tiempo y un espacio para ésta capacidad innata de aprender por uno mismo por medio de la experimentación de sensaciones y nuevas cosas.

## 3.2 ENTREVISTAS ABIERTAS



Para tener información de primera mano también se realizó entrevistas abiertas en grupos, se tomo a 3 educadoras de niños de etapa inicial para que conversaran lo que conocen de los niños de esta edad, Geoconda Carrillo, Flor Espinoza y Mónica Espín. Separándolas por temas las conclusiones más representativas para el estudio fueron las presentadas a continuación:

### LENGUAJE

- \* A los 4 años los niños comprenden y reaccionan mejor a un lenguaje simple, similar al que ellos hablan, las conjugaciones de los verbos en tiempos extraños?? suelen confundirlos pero ya hablan en presente y pasado.
- \* El tono ideal de voz que se debe emplear es uno medio, generalmente, no muy suave y nunca muy alto. Suelen escuchar más a sus compañeros que a voces adultas y graves porque se identifican más.

## MOTOR

- \* A los 4 años su equilibrio y músculos son estables y tienen la capacidad de correr, saltar, trepar, jalar empujar sin problema.
- \* La coordinación de todo el cuerpo aún tiene falencias como en el baile y coordinación de este tipo.

## COGNITIVO

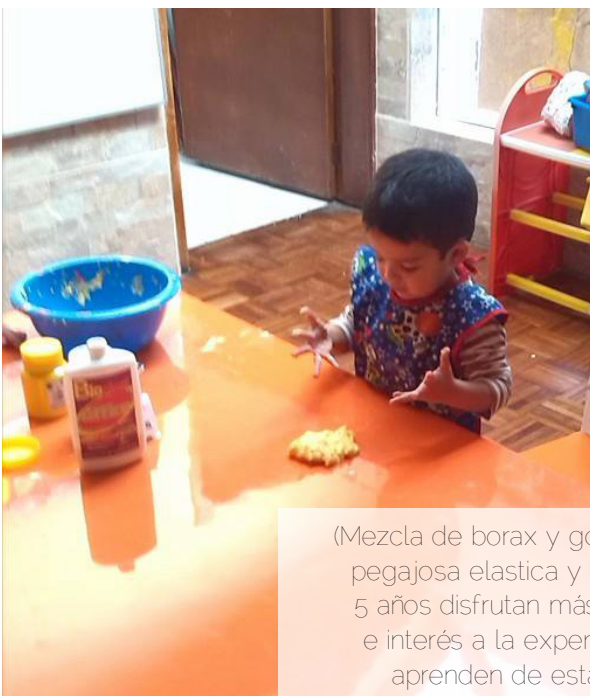
- \* Recuerdan más de 1 objeto de una ilustración, 3 o 4.
- \* Relacionan el tiempo del día con las actividades y horarios, ya tienen una rutina en su mente.
- \* Son bastante intuitivos pero siempre ligado a lo que perciben y experimentan directamente.
- \* No entienden el doble sentido.
- \* Ya hacen diferencia entre lo real y lo imaginario.
- \* Hacen diferenciaciones por tamaño, forma, color o textura.
- \* Identifican y conocen los colores primarios y secundarios.
- \* Identifican de qué color son las cosas dependiendo su experiencia vivencial.
- \* Mejoran la representación gráfica del ser, cabeza, extremidades y partes de la cara.
- \* Copian dibujos y son bastante creativos.
- \* Nombran lo que dibujan, le ponen un concepto, no solo garabatos
- \* Entienden figuras más abstractas.
- \* Manejan conceptos espaciales simples como subir, bajar, acercar, alejar, adentro y afuera.
- \* Tienen mejor atención y capacidad de memorizar las cosas, almacenan y recuerdan la información al día siguiente.
- \* Mejoran en resolución de problemas, dan respuestas a los conflictos casuales.
- \* El tiempo de atención en una actividad es de 15 a 20 minutos.

# 3.3 INVESTIGACIÓN DE CAMPO Y OBSERVACIÓN

Por otro lado, también se hizo un análisis de la observación y tiempo de inmersión en el campo de estudio que se realizó con niños de 4 a 6 años donde se reconoció:



Niños de 4 años, arriba. Niños de 2 años abajo



(Mezcla de borax y goma con colorante, textura pegajosa elastica y mojada) Los niños de 4 a 5 años disfrutaron más y tienen mejor reacción e interés a la experimentación con texturas, aprenden de estas y tienen curiosidad.



Desde los niños más pequeños la experimentación táctil no solo con las manos es una herramienta lúdica de gran interés y aprendizaje.



Los niños menores a 3 años aún no logran saltar ni moverse coordinadamente, no tienen equilibrio. Los niños de 4 años son coordinados y se sienten seguros de hacer diferentes actividades motoras.



Niños de 4 años a la derecha. Niños de 2 años a la izquierda.

Se pudo observar que los niños de 4 a 5 años son mas desarrollados en el área motora así como cognitiva, por lo que se puede ya jugar con la integración de una actividad más compleja. También se puede decir que todas las actividades cuando se les presentó de forma lúdica les parecía más interesante y había más participación, por medio de los sentidos se puede jugar con estos elementos y lograr que los niños tengan más interés en el aprendizaje de cualquier tema.

## 3.4 ENTREVISTAS ABIERTAS AGENTES EXTERNOS

Por otro lado y para finalizar, se hicieron preguntas abiertas a agentes no relacionados con el público objetivo. Y se les habló del producto objetivo, el cuento cubo de los sentidos. Primero a Mateo Naranjo y Micaela Mancheno de 15 años de edad y luego al publicista José Ross de 28 años.

¿Qué crees que es lo más interesante de esta idea/producto?



Respuestas de Micaela y Mateo:

Que les hace interactuar y eso es interesante, que no es solo un cuento que lees o un audio-libro sino que tú eres parte de quien lo cuenta y actúa.

Les va a llamar la atención y quizá les motive para querer saber más historias y por lo tanto aprender a leer.

Es curioso pensar en que tienes algo que ver adentro de un cubo, esto lo hace intrigante hasta para alguien de 15 años.

Las texturas le hacen diferente a que no sea algo plano y, de pequeño es interesante tocar las cosas cuando tienen texturas extrañas, suaves o duras.



Respuestas de Jose Ross:

¿Qué piensas tú de crear un producto que un niño pueda, sin saber leer, contarse un cuento y que pueda ver, oler, tocar, y sentir texturas? ¿En qué aspecto te parece importante o sería interesante?


Me parece interesante que se pueda crear un producto para niños, en el que no solo puedan ellos interactuar con el mismo experimentando texturas, olores, sonidos, etc. y así estimular sus sentidos y al mismo tiempo, al haber una historia de fondo, puedan interesarse en el cuento y quedarse con un mensaje. Creo que sería una experiencia sensorial y estimulante bastante completa.


Tendría que ser desarrollado e implementado de forma amigable para el niño, que sea fácil de usar. En cuanto a materiales deberían ser duros, puede ser de plástico, o un material que si se cae no se dañe fácilmente pero lo suficientemente liviano para que sea amigable con los niños, así como, evitar las esquinas y acabados en punta.








 De la revisión de textos y la investigación de campo que se hizo se puede relacionar y concluir en lo siguiente:


 El aprendizaje por medio de los canales sensoriales es el método por el que todos aprendemos a reconocer lo que nos rodea y nos hace entender y relacionarnos con el medio.


 Reforzar este tipo de aprendizaje es indispensable, ya que significa un gran aporte para el desarrollo del niño tanto en la etapa de 4 a 6 años como a futuro en temas cognitivos, sensoriales y motores.


 Experimentar con las sensaciones, refuerza lo que Freud llamaba la pulsión de sublimación, que es comparable con la necesidad básica pero indispensable de todo ser humano de la experimentación e investigación.

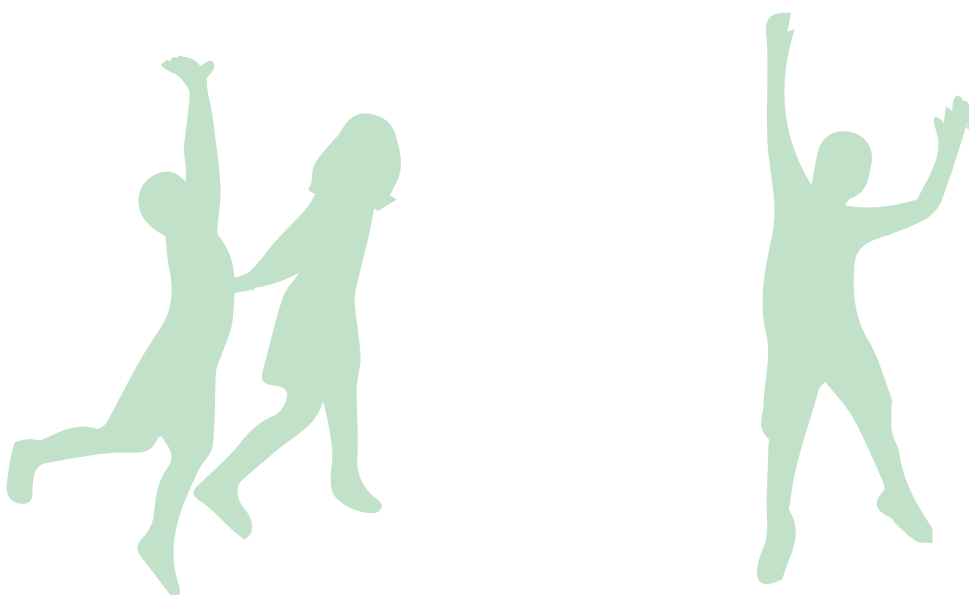
 El integrar los sentidos en una actividad, hace que ésta sea inclusiva para los infantes quienes poseen alguna deficiencia sensorial o, a los cuales el proceso de integración sensorial les resulta no natural.

 Dejar de lado la experimentación integrada de los sentidos puede causar problemas cognitivos como de reconocimiento y percepción, lo cual puede causar problemas de inestabilidad en el desarrollo del niño.

 La edad de 4 a 5 años es donde empieza el niño a tener características de cognición más desarrolladas, un mayor interés por el juego y la experimentación independiente que debe ser aprovechada para el aprendizaje.

 A la edad de 4 a 6 años los niños aún son bastante fantasiosos, utilizan mucho la imaginación y creatividad, les gusta representar personajes o relacionarse con ellos.

 A la edad de 4 a 6 años los niños tienen un buen equilibrio y destreza motora por lo que pueden disfrutar de actividades con movimiento y cambio de posturas.







- ✿ Las actividades lúdicas siempre son más interesantes, y en la edad del sujeto estudiado es cuando mas rendimiento hay al respecto, por lo que se debe aprovechar en el aprendizaje.
- ✿ Crear un espacio y sistema que les permita a los niños de esta edad aprender, jugar, y experimentar por medio de la integración de los sentidos, aportaría a su rendimiento académico y social.
- ✿ Crear experiencias de aprendizaje por medio de los sentidos integradamente, es una propuesta de inclusión, ya que proporcionaría a los niños con alguna deficiencia, lograr un avance de aprendizaje. Al estar las experiencias por medio de los 5 sentidos presentes, se podrá reforzar por lo menos uno de los sentidos que se encuentra con buena funcionalidad y se haría uso de éste.
- ✿ La propuesta resulta una idea interesante para los educadores y los niños, ya que brinda una alternativa de soporte a las enseñanzas sensoriales que se imparten en los centros de enseñanza y puede incluirse como actividad educativa.
- ✿ La propuesta les resulta interesante a personas no educadoras y, también a niños de mayor edad, ya que es algo innovador el tener un juego así y que además sea algo educacional.
- ✿ El interior del cubo es una parte bastante importante, ya que parece ser lo que crea más expectativa de cómo va a ser y que se va a encontrar dentro de éste.
- ✿ Se tiene que pensar bien en el audio que va a narrar el cuento, ya que hay muchos detalles que considerar, desde tono de voz, hasta incluir descripciones de los personajes de una manera simple; ya que posiblemente no tienen referencias anteriores.
- ✿ En cuestión de funcionalidad y forma, tiene que ser un diseño simple pero atractivo y sobre todo, que sea fácil de manejar para los niños y niñas de 4 a 6 años y, que sea resistente y duradero.










## 5.1 OBJETIVOS GENERALES

-  Sociales: Proporcionar un espacio alternativo lúdico y educacional que refuerce el aprendizaje de los niños por medio de la experimentación sensorial integrada. Así como, que proponga un sistema inclusivo lúdico de aprendizaje.
-  Crear un objeto que encapsule estas características y especificaciones en un producto de escala pequeña para fácil manipulación por los niños.
-  Académicos: Realizar un proyecto que cumpla con los requerimientos de la clase, pero que a la vez, logre salir de la academia en algún momento para convertirse en un proyecto viable real.
-  Personales: Crear un sistema o un espacio atractivo que vaya de la mano con mis intereses y satisfaga algunas aspiraciones personales.

## 5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-  Sociales: crear una herramienta y sistema educacional que proporcione por medio de la estimulación de los sentidos, un espacio interesante y de experimentación que aporte al fortalecimiento y desarrollo tanto de habilidades cognitivas y motoras como de socialización en niños de 4 a 6 años.
-  Académicos: Realizar un proyecto que me proporcione una experiencia enriquecedora intelectualmente en temas de diseño y creatividad, de la que pueda sacar mucho conocimiento y, que pueda ser reconocido académicamente.
-  Personales: Diseñar un proyecto que ahonde en mis creencias y aspiraciones para que pueda dar frutos inextinguibles, los cuales me lleven a una superación personal tanto intelectual como psicológica y sentimental.

## 5.3 SOLUCIÓN

CUENTO  
INSTALACIÓN



CUBO  
SENSORIAL



ESTRATEGIA DE  
COMUNICACIÓN



**Diseño de sistema producto**

características multisensoriales  
Herramienta educativa y recreacional

Se diseñará un sistema producto que sirva como herramienta educativa y recreativa para niños y niñas de 4 a 6 años y les brinde una experiencia multisensorial.

El cuento instalación brindará un servicio que atiende a necesidades pedagógicas de experimentación y será expuesto como una actividad educativa y una opción de recreación y herramienta para las instituciones educativas y culturales, así como, para los padres de familia. El producto final propone crear un ambiente en el cual se estimulen los sentidos integradamente, es decir que todos, la vista, el tacto, el olfato, el oído o el gusto, estén expuestos a la vez o paulatinamente pero en el mismo lugar. Este medio brindará un espacio especializado en las necesidades de niños de 4 a 6 años pero no exclusivos para esta edad, en donde se tratará de desarrollar y fortalecer algunas habilidades propias de esta etapa y además, brindar una experiencia lúdica e interesante de refuerzo de experimentación a través de los sentidos.

El cubo cuento encapsula las características de la instalación en un objeto pequeño, duradero, permanente y de manejo fácil para el niño.

## 5.4 PARTIDA DE DISEÑO DEL CUENTO INSTALACIÓN

### FORMA

Sistema que provoque la experimentación con estímulos por medio de los 5 sentidos.

Instalación modular

VISUAL:

tapizado con material gráfico alrededor de toda la instalación.

Ilustraciones simples sin sobrecarga para mejor asimilación.

Colores llamativos pero no brillantes.

Se busca representar una imagen del exterior para facilitar la relación con el entorno

AUDITIVO:

Activadores de voz del relato en el piso a que el niño al caminar lo active.

Relato del cuento con voz de tono medio.

3 voces, narrador, león y ratón.

Parlantes a los dos lados de la instalación para que favorezca conceptos de ubicación espacial.

OLFATO:

Esencias rociadas con ventiladores.

Olores de los árboles y la naturaleza.

Olor de comida.

GUSTO:

Grageas dulces con textura especial que brinden una experiencia diferente y divertida.

TACTO:

Texturas y tamaños variados que puedan tocar con las manos o los pies.

### FUNCIÓN

Lograr una integración multisensorial.

Aumentar el tiempo de atención visual, auditiva y táctil

Favorecer la percepción, discriminación e integración visual, auditiva y táctil.

Proporcionar una experiencia de reconocimiento olfativo y del gusto.

Favorecer la percepción, discriminación e integración olfativa y de gusto.

Favorecer la búsqueda de estímulos sensoriales

Mejorar la búsqueda de información

Desarrollar la función simbólica a través de estímulos diferentes

Mejorar aspectos fonéticos y fonológicos por medio de sonidos y la lengua.

Desarrollar la creatividad a través de los diferentes estímulos

Desarrollar aspectos de socialización y participación inclusiva.

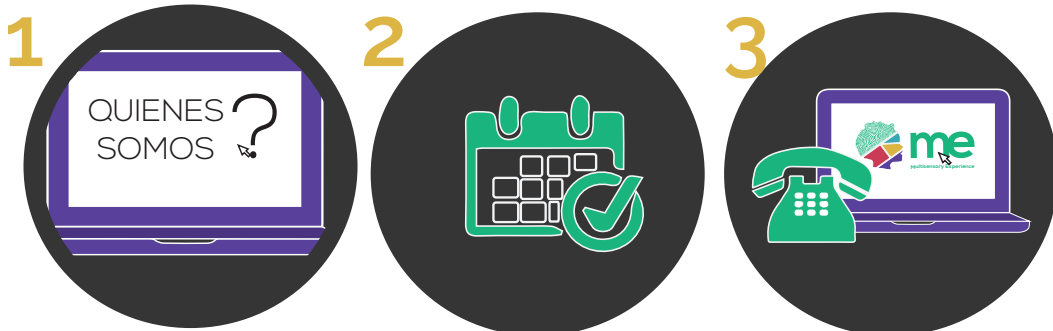
Unir los intereses del niño de juego y entretenimiento con el área educativa y didáctica.

Proporcionar un aprendizaje individualizado y de decisión propia por medio del niño/a

# SEMÁNTICA

Inclusión a niños con alguna deficiencia de los sentidos.  
Instalación lúdica que fomente el juego la experimentación y diversión  
El mensaje que deja la fábula esta relacionada con los niños en donde el valor de la amistad y la importancia de los pequeños y los grandes se refuerzan.  
Para poder llevarlo a cabo el niño necesita tener experiencias previas de las que partir, capacidad de razonar y de atención.

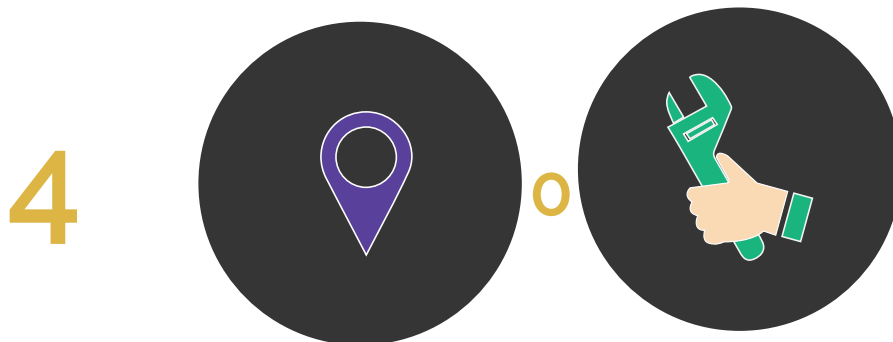
## a. Ciclo del servicio



1 Infórmate quienes somos  
Visitando la página web.

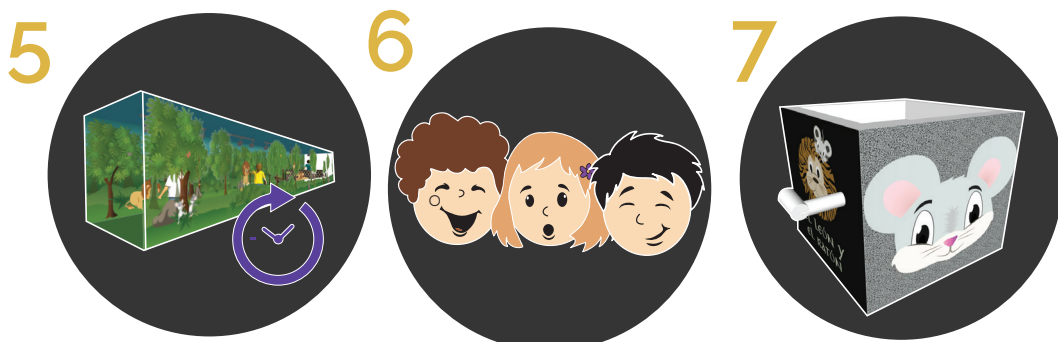
2 Averigua los horarios y  
funciones disponibles

3 Contáctate con nosotros  
y contrata el servicio



4 Visita la instalación en el lugar  
cultural donde está expuesta

5 Un equipo te visitará, ensamblará  
y adaptará la instalación al espacio  
que dispongas



6 Experimenta con el  
cuento instalación por el  
tiempo programado

7 Observa la reacción  
de los niños y niñas

Haz permanente esta experi-  
encia obteniendo el Cubo  
de los Sentidos

# 5.5 PARTIDA DE DISEÑO DEL CUENTO CUBO SENSORIAL

## FORMA

Objeto que encapsule una experiencia sensorial y provoque la experimentación con estímulos por medio de los 5 sentidos.

Tamaño óptimo para niños

Fácil de cargar y mover

Liviano

Sin esquinas

VISUAL:

Forma de cubo con visores hacia adentro del cubo en donde se encuentra una banda.

Banda con impresión gráfica donde se cuenta la historia y se pueda mover por medio de palanca rotativa.

Ilustraciones simples sin sobrecarga para mejor asimilación.

Colores llamativos pero no brillantes.

Se busca representar una imagen del exterior para facilitar la relación con el entorno.

Sistema de iluminación interna para mejor visualización

AUDITIVO:

Activadores de voz del relato en una de las caras del cubo de fácil activación.

Relato del cuento con voz de tono medio.

3 voces, narrador, león y ratón.

OLFATO:

Esencias naturales rociadas en un compartimento

GUSTO:

Grageas dulces con textura especial que brinden una experiencia diferente y divertida.

TACTO:

Forrado con texturas variadas que puedan tocar y sentir

## FUNCIÓN

Lograr una integración multisensorial.

Aumentar el tiempo de atención visual, auditiva y táctil

Favorecer la percepción, discriminación e integración visual, auditiva y táctil.

Proporcionar una experiencia de reconocimiento de los sentidos

Mejorar la búsqueda de información.

Desarrollar la función simbólica a través de estímulos diferentes

Mejorar aspectos fonéticos y fonológicos por medio de sonidos y la lengua.

Desarrollar la creatividad a través de los diferentes estímulos

Desarrollar aspectos cognitivos y de memorización.

Unir los intereses del niño de juego y entretenimiento con el área educativa y didáctica.

Proporcionar un aprendizaje individualizado y de decisión propia por medio del niño/a

## SEMÁNTICA

Inclusión a niños con alguna deficiencia de los sentidos.

objeto que fomente el juego la experimentación y diversión

El mensaje que deja la fábula esta relacionada con los niños en donde el valor de la amistad y la importancia de los pequeños y los grandes se refuerzan.

Para poder llevarlo a cabo el niño necesita tener experiencias previas de las que partir, capacidad de razonar y de atención.

# 6. PROCESO DE DISEÑO

Se ha escogido para representar en el cuento instalación, la fábula El león y el ratón principalmente porque el mensaje que deja es muy relacionable a los niños de esta edad, la moraleja dice que hasta el ser más pequeño e insignificante puede ser capaz de cosas grandes y, que el más fuerte puede algún día necesitar del pequeño. Aparte de esto se ha mezclado con intereses que se tiene en la educación a esta edad, como es el de dar un mensaje para que se alimenten mejor, por lo que vimos que los niños de 4 a 6 años no están interesados en alimentarse, así también lograr acciones de trabajo en equipo y socialización.

## 6.1 GUIÓN ADAPTADO DE LA FÁBULA EL LEÓN Y EL RATÓN POR ESCENAS:

La voz que habla será narrador (N), león (L) y ratón (R).  
Donde hay un play significa que el niño encontrará ahí un activador/sensor de audio.

### ESCENA.1 (PLAY1)

N: Después de un largo día de caza, un león se acostó a descansar debajo de un árbol. Cuando se estaba quedando dormido, unos ratones se atrevieron a salir de su madriguera y se pusieron a jugar a su alrededor.

### ESCENA.2 (PLAY2) (ATRAVESANDO LA MELENA)

N: De pronto, el más travieso tuvo la ocurrencia de esconderse entre la melena del león, con tan mala suerte que lo despertó.

### ESCENA.3 (PLAY3) (AL SALIR DE LA MELENA)

N: Muy malhumorado por ver su siesta interrumpida, el león atrapó al ratón entre sus garras y dijo después de un rugido:

L: ¿Cómo te atreves a perturbar mi sueño, insignificante ratón? ¡Voy a comerte para que aprendas la lección!-

N: A pesar de que sus amiguitos intentaban ayudar al ratón jalándolo de las garras del león, (ratón con elásticos para jalar) el ratón, que estaba tan asustado y no podía zafarse, le dijo temblando:

R: Por favor no me mates, león. Yo no quería molestarte. Si me dejas te estaré eternamente agradecido. Déjame marchar, porque puede que algún día me necesites -

L: ¡Ja, ja, ja! - se rió el león mirándole - Un ser tan pequeño como tú, ¿de qué forma va a ayudarme? ¡No me hagas reír!.

#### ESCENA.4 (PLAY4) (UNA ENREDADERA PARA CAMBIAR DE ESCENA)

N: Pero el ratón insistió una y otra vez, hasta que el león, conmovido por su tamaño y su valentía, le dejó marchar.

ESCENA.5 (PLAY5) (a través del bosque para simular un cambio de días, ventiladores de viento q muevan las hojas enredaderas y desplieguen olores de pasto y árboles, se activa con play)

N: Unos días después, mientras el ratón paseaba por el bosque, oyó unos terribles rugidos que hacían temblar las hojas de los árboles. Rápidamente corrió buscando el lugar de donde provenía el sonido.

ESCENA.6 (PLAY6) (ratón sostiene contenedor con grageas dulces que explotan en la boca)

N: Allí encontró al león, que había quedado atrapado en una robusta red. El ratón, decidido a pagar su deuda, le dijo:

R: - No te preocupes, yo te salvaré.

N: Y el león, sin pensarlo le contestó:

L: - Pero cómo, si eres tan pequeño para tanto esfuerzo.

N: El ratón que comía todo lo que le decían se había convertido en un ratón muy fuerte.  
- Yo he comido todo lo que me dan y en especial estas grageas, pruébalas.

Ahora si, te ayudaré a salir de ahí.

N: El ratón empezó a desenredar la cuerda de la red donde estaba atrapado el león, y el león quedó libre y pudo salvarse.

#### ESCENA.7 (PLAY7 SOBRE LA ROCA)

N: El ratón le dijo una vez que el león se liberó:

R: - Días atrás, te burlaste de mí pensando que nada podría hacer por ti. Ahora es bueno que sepas que los pequeños ratones podemos ser de gran ayuda, somos agradecidos y muy cumplidos.

N: El león no tuvo palabras para agradecer al pequeño ratón. Desde este día, los dos fueron amigos para siempre.

(Sonidos de león amistosos)

FIN

EL LEÓN Y EL RATÓN



Mensaje

Hasta el ser más pequeño e insignificante puede ser capaz de cosas grandes y que el más fuerte puede algún día necesitar mucho del pequeño.



# 6.2 CREACIÓN Y EXPLICACIÓN DE MARCA

## Símbolo gráfico del cuento



### MORFOLOGÍA

Formas simplificadas pero gran detalle para que no sea tan abstracto, ya que este símbolo visual es dirigido a los niños.

Se basó en los personajes y la escena principal del cuento.

### TIPOGRAFÍA

Aniron Bold: son usadas entre los siglos XVI y XXI. De familia tipográfica Aniron, celta o uncial.

Movimiento y dinamismo, el aspecto medieval da la idea de fantasía.

### PROPUESTAS INICIALES



## Símbolo gráfico del servicio



# me

## Multisensory Experience

### ISOTIPO

El isotipo se basa en dos conceptos clave, el uno es el juego educativo por lo que se escogió la idea del tangram ya que es un juego que desarrolla la mente. Por otro lado se fusionó esto con la idea de lo multisensorial por lo que se ha dividido una cabeza en 5 colores y partes que representan a los 5 sentidos

### LOGOTIPO

El nombre me representa individualidad y las siglas dan el mensaje principal de la marca



Tangram Chinno



# 6.4 TRABAJO DE ILUSTRACIÓN

## Bocetos de ilustración fondo y ambientación



Cielo



Pasto



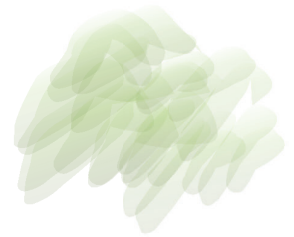
Unido



Montañas



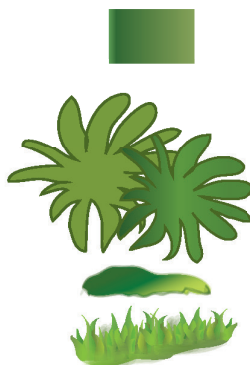
Fondo rocoso



Textura césped



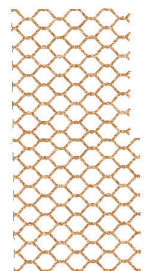
Árbol



Césped y hojas



Cueva



Red

## Bocetos de ilustración león

Colores, degradés y texturas



León en todas las poses



## Bocetos de ilustración ratón

Colores, degradés y texturas



Ratón en todas las poses



## PERSONAJES SECUNDARIOS



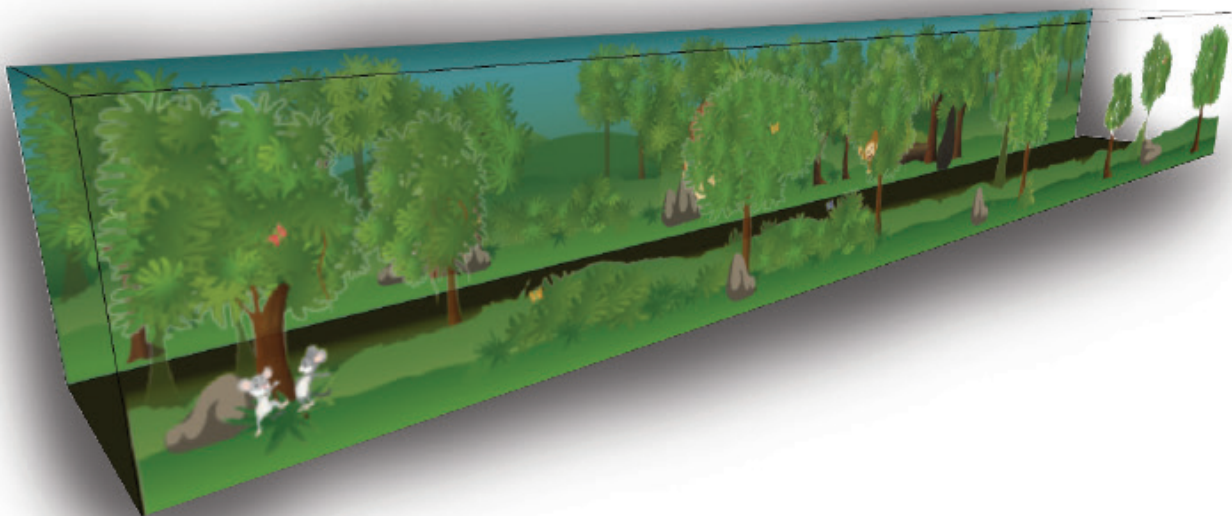
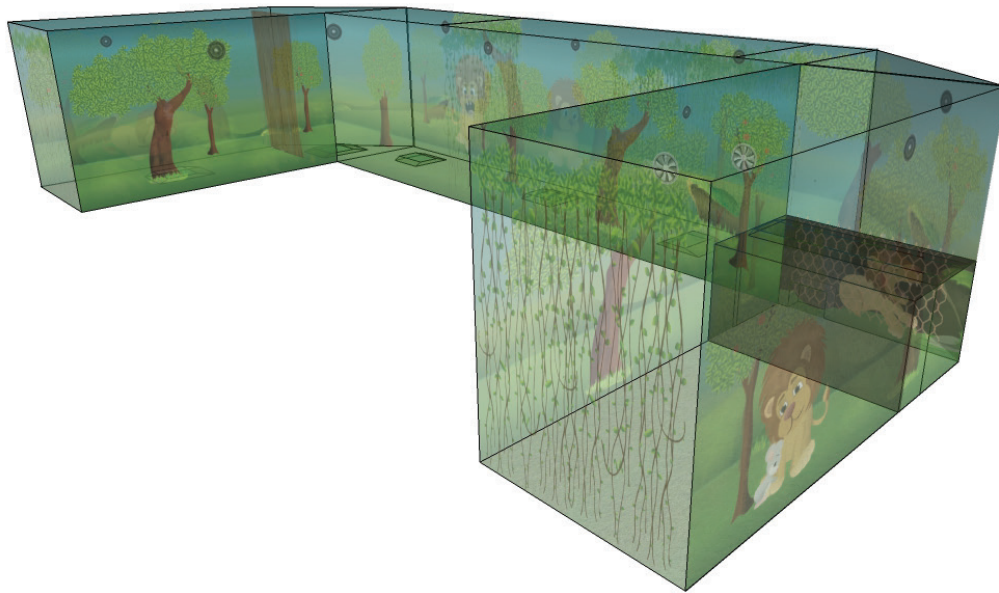
## FONDOS



# 6.4 CUENTO INSTALACIÓN

Elaboración de Renders para una visualización de cómo va a quedar la instalación.

Se piensa en paredes modulares para que la instalación se ajuste a distintos espacios y lugares y el ensamblaje sea mas sencillo.



## Elaboración de una maqueta prototipo funcional

Se ambientó el interior y exterior de una maqueta con las ilustraciones y fondos realizados en la fase anterior.

Se realizó con ayuda de un ingeniero electrónico las conexiones y sensores de audio y de luz en la maqueta para tener una idea más real del producto final.







### Escena 1

El león está dormido y los ratones juegan a su alrededor

El niño escucha el audio de esta escena mientras la observa y atravieza



### Escena 2

El ratón atraviesa la melena del león mientras juega

El niño atravieza una pared de felpa colgada que simula la textura de la melena y escucha la narración.



### Escena 3

Se ve al león rugiendo y el ratón se encuentra entre sus garras, asustado

El niño observa al ratón atrapado y lo puede intentar mover, a la vez que escucha el audio.



### Escena 4

El ratón corre alejándose del león que lo dejó marchar. Después entra a un bosque de lianas, después escucha al león llorar

El niño llega a una pared de "llanas" elásticos que tendrá que mover con sus manos para atravesar, mientras escucha al león llorar.



### Escena 5

Se ve al león atrapado, el ratón libera al león de la trampa en la que había caído

El niño encuentra un obstáculo, el león atrapado en una red que tendrán que jalar para liberarlo y a la vez cruzar el obstáculo.



### Escena 6

El león está muy agradecido, se abrazan y se hacen amigos por siempre

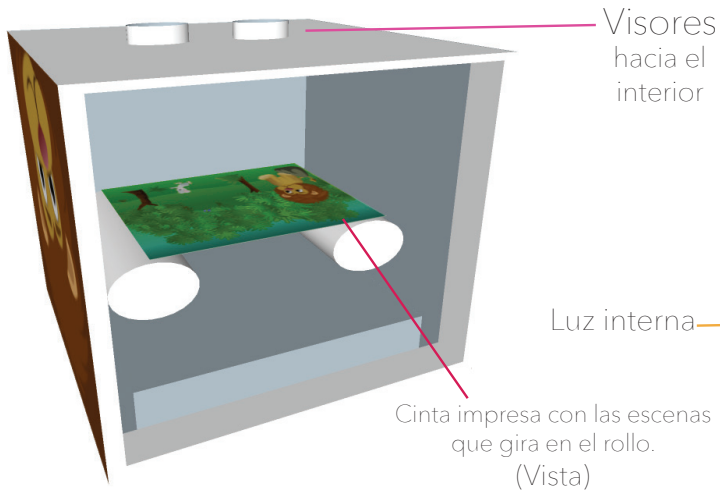
El niño llega al final del recorrido, ve que el león y el ratón se hicieron amigos y escucha la narración y se termina.



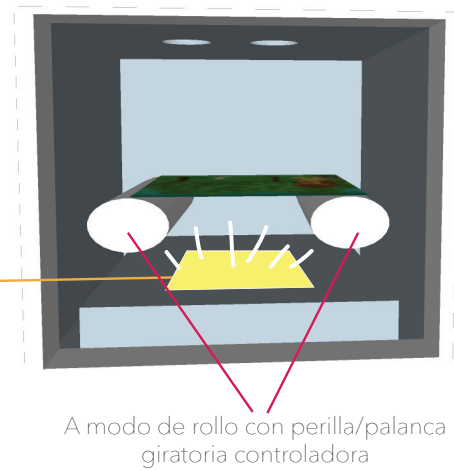
# 6.5 CUBO SENSORIAL

Elaboración de Renders para una visualización de cómo va a quedar

Vista interna



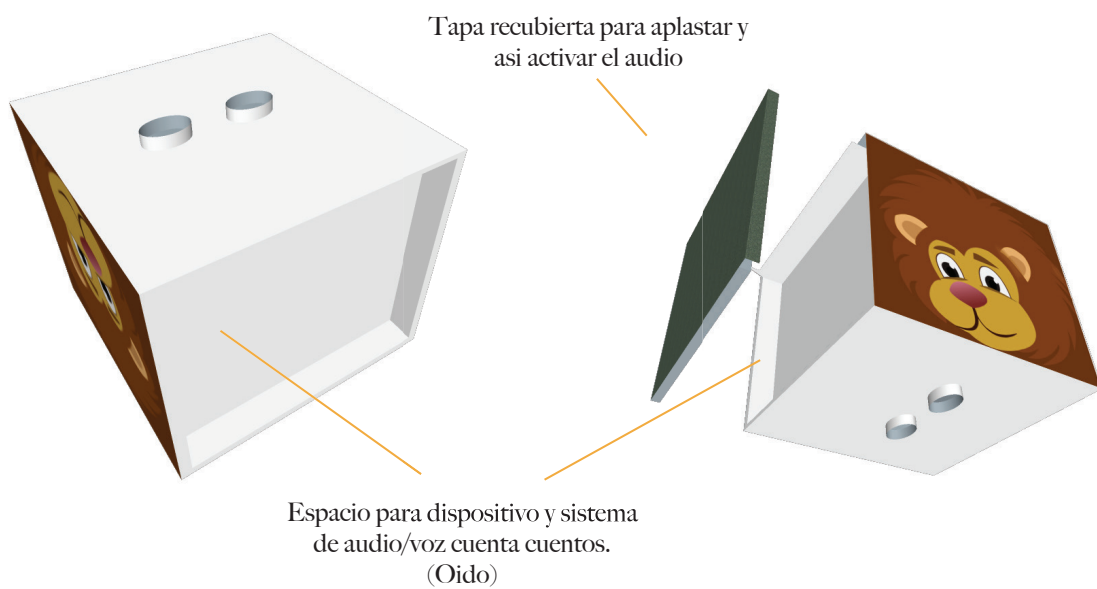
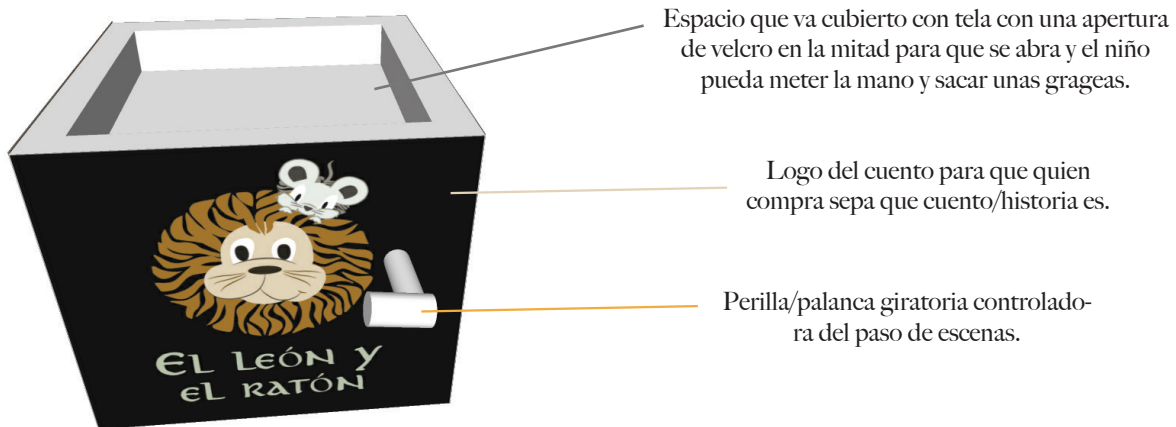
Funcionamiento



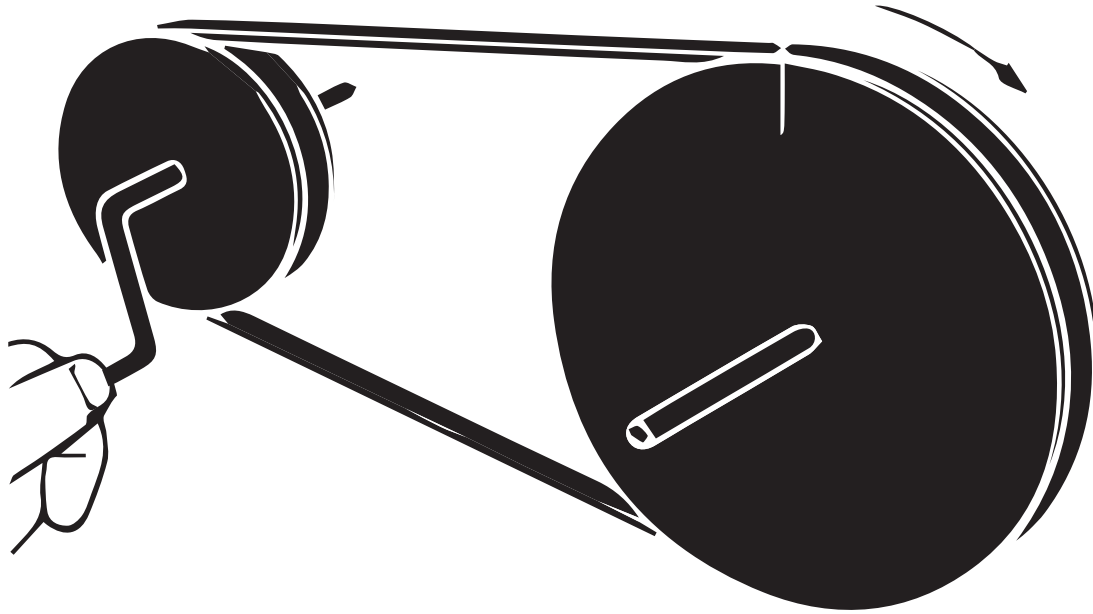
Cara del cubo, melena con textura de león/ solo se ve la cara en plano (Tacto)



Cara del cubo, textura de ratón/ solo se ve la cara y orejas en plano. (Tacto)



## Sistema interno de poleas



## Materiales internos



# Producto Final



# 6.5 ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

## a. Objetivo:

Lograr que la marca me, se haga conocer, traduciendo en las piezas de comunicación el mensaje principal detrás de la marca: cómo la experiencia multisensorial favorece al desarrollo de los niños y porqué es una propuesta interesante, así también, traduciendo los valores de marca como la individualidad, la educación, el juego, lo lúdico y la interacción. También se propone atraer a futuros clientes a que visiten el cuento instalación pero también, a que accedan a la página web y se enteren de todo el servicio que se ofrece para tener un mayor alcance y se logren los objetivos del proyecto.



## b. Grupo objetivo:

Principal:

Centros educativos preescolares que quieran brindar a niños y niñas una experiencia distinta.

Padres de familia que busquen actividades recreativas diferentes para sus hijos.

Personas con niños de 4 a 6 años.

## c. Canales:

Medios digitales:

Se creó una página web dinámica y funcional que expone lo que el servicio ofrece y lo da a conocer. Facilita el contacto con los clientes y permite que estos tengan una pequeña demostración del cuento instalación lo cual hace a la página más llamativa y utilitaria. Además tiene información relevante sobre las fortalezas y beneficios del producto en cuanto a el desarrollo e inclusión infantil.

Canales físicos:

Se diseñó un folleto informativo que explique el servicio que se ofrece, sus beneficios y fortalezas, y atraiga a posibles consumidores. Estos flyers serán entregados en centros educativos y lugares culturales para que el servicio sea considerado como una opción educativa y recreativa importante dentro de estos medios.

Se diseño por último un inserto para revistas. Éste inserto tiene como objetivo llamar la atención de las personas e ingresar a la mente del consumidor de una forma lúdica, para consolidar la idea del juego, su importancia y sentimientos que genera el experimentar una actividad nueva.

# d. Piezas:

DISEÑO DE FOLLETO INFORMATIVO





# VEN Y SUMÉRGETE EN UN MUNDO DE FANTASÍA

CONOCE EL NUEVO CUENTO INSTALACION

## El león y el ratón



Gira para ver la historia

Una actividad a tamaño real que brinda una experiencia multisensoria para tus niños.

Para más información:

[www.patchme.com](http://www.patchme.com)

0998756256/022856871



Av. 6 de Diciembre N19-009  
y Diego de Almagro Quito



thur después  
de aventura

# VEN Y SUMÉRGETE EN UN MUNDO DE FANTASÍA

CONOCE EL NUEVO CUENTO INSTALACION

## El león y el ratón



Gira para ver  
la historia

Una actividad a tamaño real que brinda una experiencia  
multisensoria para tus niños.

Para más información:  
[www.patchme.com](http://www.patchme.com)  
0998756256/022856871

Av. 6 de Diciembre N19-009  
y Diego de Almagro Quito





Conoce más sobre el servicio de Cuento Instalación



### Marco de aprendizaje

La experimentación y la percepción sensorial son los dos métodos primordiales de aprendizaje del ser humano, estimularlos a temprana edad resulta importante para desarrollar las capacidades sensoriales y de recepción de los niños y niñas y a la vez potenciar el desarrollo cognitivo a largo plazo.



El infante a los 4 años empieza a querer imponer su personalidad e independencia, queriendo hacer y experimentar cosas por si mismo. Es muy curioso, tiene una tendencia natural por el juego y por la investigación a través de los sentidos.



Una actividad que ejercite los sentidos, integra con mayor facilidad a los infantes que poseen alguna deficiencia sensorial o a los cuales el proceso de integración sensorial les resulta no natural.

### Importancia del juego

El juego es la gasolina que el niño utiliza para explorar el mundo que le rodea. Les ayuda a.

- Desarrollar su mente.
- Relacionarse con otros.
- Resolver problemas.
- Adquirir habilidades motoras y emocionales.
- Aumentar la confianza en si mismo.

El juego logra multiplicar la creatividad, imaginación, desarrollo y aprendizaje de los niños.

**JUEGO = APRENDIZAJE**  
marco-02.jpg

### Contáctanos

Aclaremos cualquier duda que tengas o comentario



solnaranjoj@hotmail.com

0995-269-358



## PÁGINA CUENTO INSTALACIÓN

Página de navegación vertical. (Scroll)



The screenshot shows a web browser window with the URL 'soln136.wix.com'. The website has a dark green background with a logo consisting of a stylized head profile and the letters 'me' in a bright green font, with 'Multisensory Experience' written below it. A navigation menu is located below the logo, with four items: 'HOME', 'Cuento Instalación', 'Cubo de los Sentidos', and 'Contacto'. The 'Cuento Instalación' item is highlighted. Below the menu is a large horizontal image of an installation. The installation is a long, narrow, glass-enclosed space with a dark floor. Inside, there are various sensory elements: a large, shaggy brown bear-like figure on the left, a small lion-like figure in the center, and a small white mouse-like figure on the right. There are also some green plants and a small waterfall-like structure. Two black silhouettes of people are shown interacting with the installation. A small text label 'instalacionmaqueta.jpg' is visible in the bottom right corner of the image. Below the image is a dark green box with white text that reads: 'El cuento instalación brinda un servicio pedagógico de experimentación para las instituciones educativas o recreativas de la ciudad.' Below this box is a light green banner with the text 'Crea un ambiente que estimula los cinco sentidos integradamente.' At the bottom of the page are five circular icons representing the five senses: an eye, a nose, a hand, an ear, and a mouth. Below each icon is a short description: 'Creación de un...', 'Texturas y tamaños variados', 'Activadores de voz.', and 'En una parte del cuento se...'. The fifth icon (mouth) does not have a visible description.

## Crea un ambiente que estimula los cinco sentidos integradamente.



Creación de un ambiente amigable  
Ilustraciones sin sobrecarga para mejor asimilación y relación con el entorno.




Esencias rociadas Olores de los árboles y la naturaleza.



Texturas y tamaños variados que puedan tocar y atravesar.  
Melena del león texturizada.  
Pelaje del ratón texturizado.



Activadores de voz.  
Relato del cuento con voz en tono medio.  
3 voces, narrador, león y ratón.



En una parte del cuento se expone unas grageas dulces con textura especial que brinden una experiencia diferente y divertida.

### FÁBULA "EL LEÓN Y EL RATÓN"



Hasta el ser mas pequeño e insignificante puede ser capaz de cosas grandes. El ser mas fuerte puede algún día necesitar mucho del pequeño.



Los personajes son piezas aparte texturizadas en la melena y piel del ratón para una experimentación con texturas. Están adheridas con imanes a los paneles de la instalación lo que permite a los niños moverlos e interactuar con ellos.

Están diseñados con colores y formas amigables para los niños para que sientan simpatía y ya que son animados, haya una relación imaginativa.

### Conoce qué pasa en cada una de las escenas

Haz click en cada escena para saber lo que pasa!

<p><b>Escena 1</b> Se ve al león durmiendo y algunos ratones jugando a su alrededor.</p> 	<p><b>Escena 2</b> El ratón despierta al león, se escucha al león rugeando y se lo ve atrapando al ratón entre sus patas, el ratón suplica que lo deje ir.</p> 	<p><b>Escena 3</b> El león dejó ir al ratón, éste se va corriendo rápido. Se escucha que el ratón dice que algún día tal vez lo necesite y el león se burra de esto porque no lo ve posible.</p> 	<p><b>Escena 4</b> Se escucha al león pidiendo ayuda, el ratón decide ayudar al león y para eso come unas grageas que lo hacen muy fuerte. Después el ratón sostiene un recipiente con grageas que el niño prueba y se hace fuerte como el ratón.</p> 	<p><b>Escena 5</b> El león agradece al ratón por salvarlo, se abraza con el ratón y se hacen amigos por siempre.</p> 
--	--	--	--	--

Si quieres tener un mayor acercamiento al servicio puedes [ver un video](#) que te mostrará la experiencia

## Contáctanos

Aclaremos cualquier duda que tengas o comentario



Al hacer click en cualquier escena se abre un popup explicativo de cada una

soln136.wix.com

Create a WiX site!

## Conoce qué pasa en cada una de las escenas

Haz click en cada escena para saber lo que pasa!

**Escena 1**  
Se ve al león dormido y algunos ratones jugando a su alrededor

**Escena 2**  
El ratón despierta al león, se escucha al león rugiendo y se lo ve atrapando al ratón entre sus patas, el ratón suplica que lo deje ir.

**Escena 3**  
El león deja ir al ratón, éste se va corriendo lejos. Se escucha que el ratón dice que algún día tal vez lo necesite y el león se burla de esto porque no lo ve posible.

**Escena 4**  
Se escucha al león pidiendo ayuda, el ratón decide ayudar al león y para eso come unas grogas que lo hacen muy fuerte. (aquí el ratón sostiene un recipiente con grogas que el niño prueba y se hace fuerte como el ratón)

**Escena 5**  
El león agradece al ratón por salvarlo, se abraza con el ratón y se hacen amigos por siempre.

Si quieres tener un mayor acercamiento al servicio puedes **ver un video** que te mostrará la experiencia

## Contáctanos

Aclaremos cualquier duda que tengas o comentario

soln136.wix.com

Escena 3

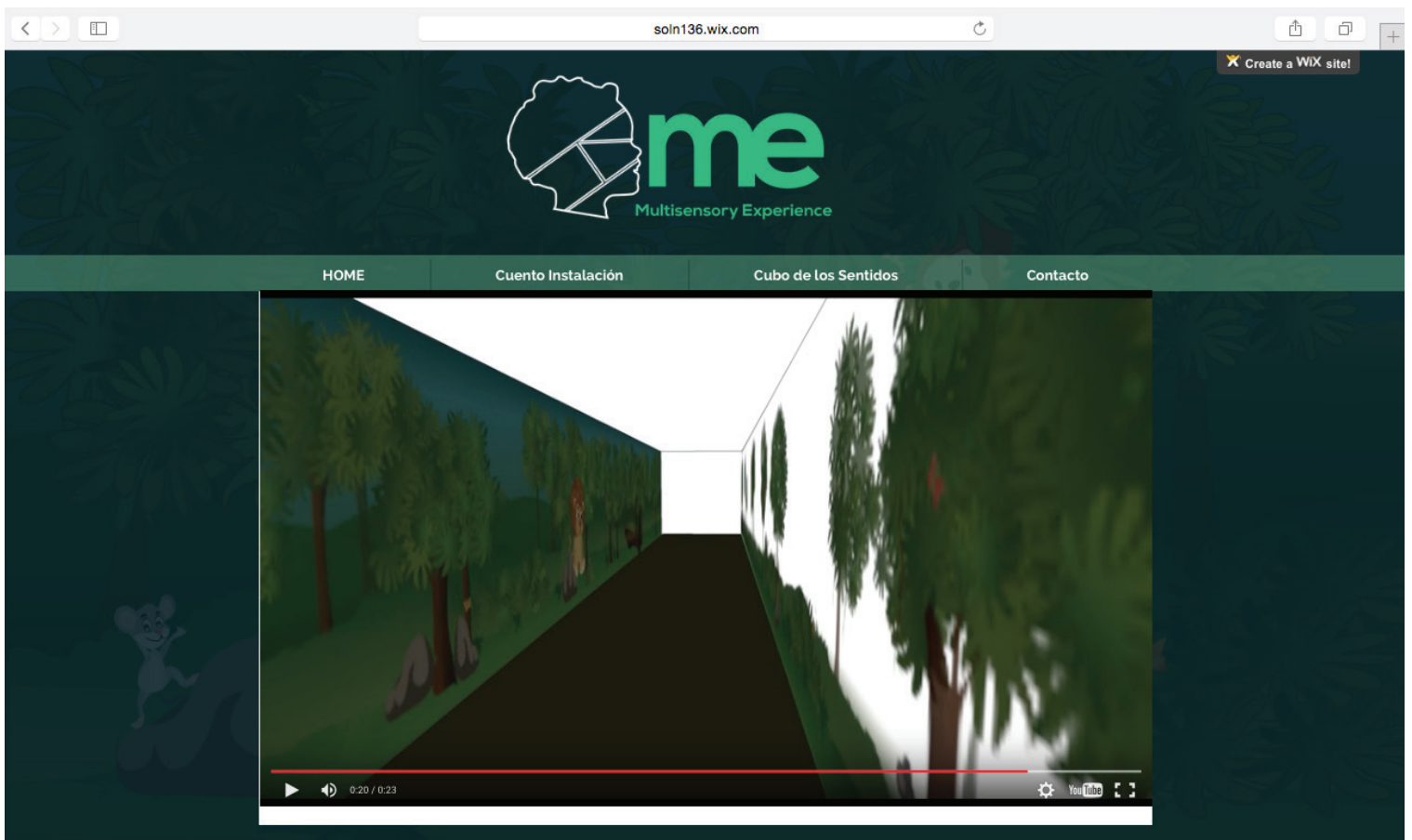
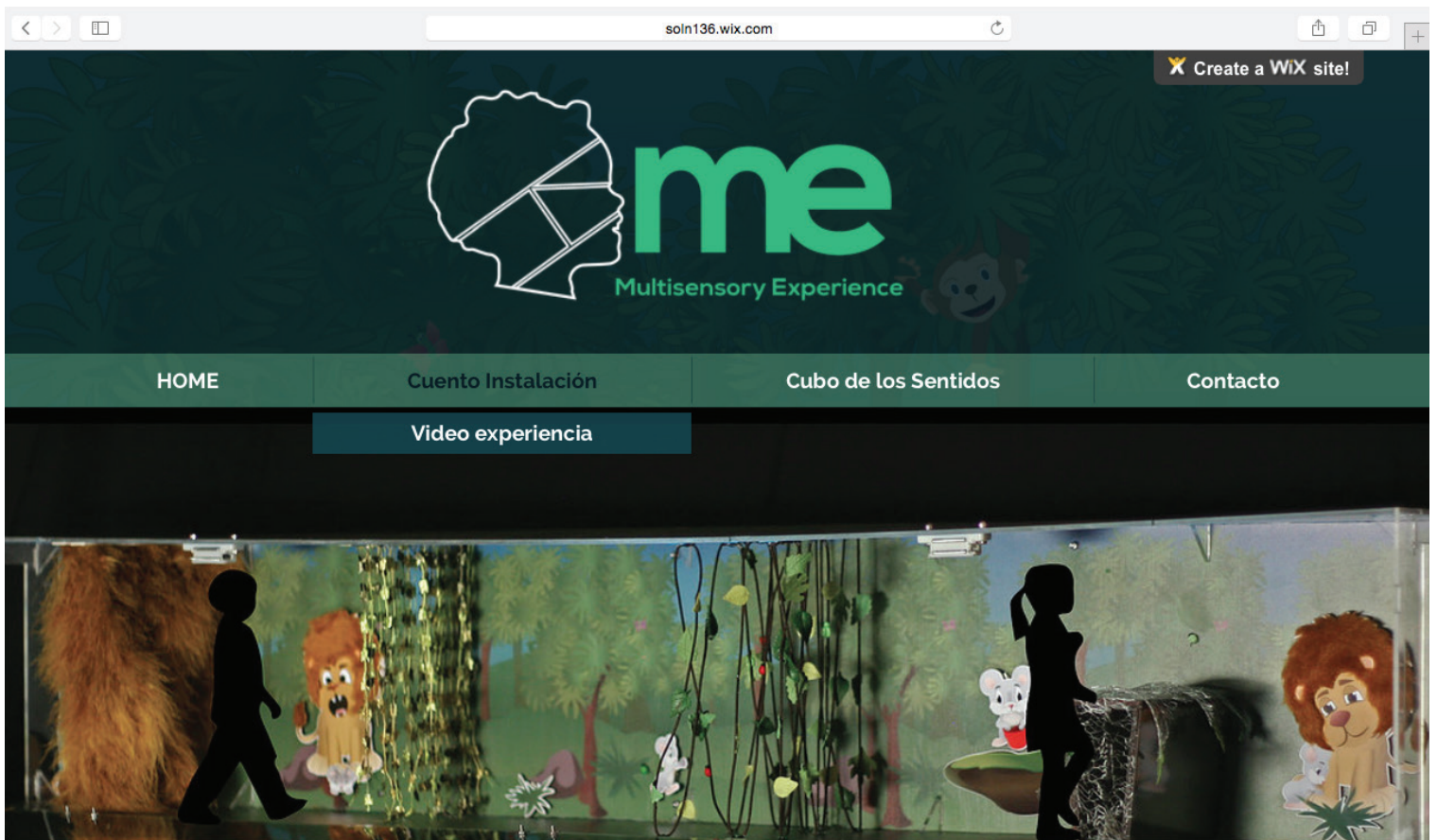
El león deja ir al ratón, éste se va corriendo lejos. Se escucha que el ratón dice que algún día tal vez lo necesite y el león se burla de esto porque no lo ve posible.

La división de escena es una enredadera elástica por donde el niño tendrá que pasar ayudándose con las manos y piernas.

## Contáctanos

Aclaremos cualquier duda que tengas o comentario

En el menú de navegación se puede hacer click en Cuento Instalación/ Video experiencia te redireccionará a otra página con un video virtual del cuento para tener una aproximación



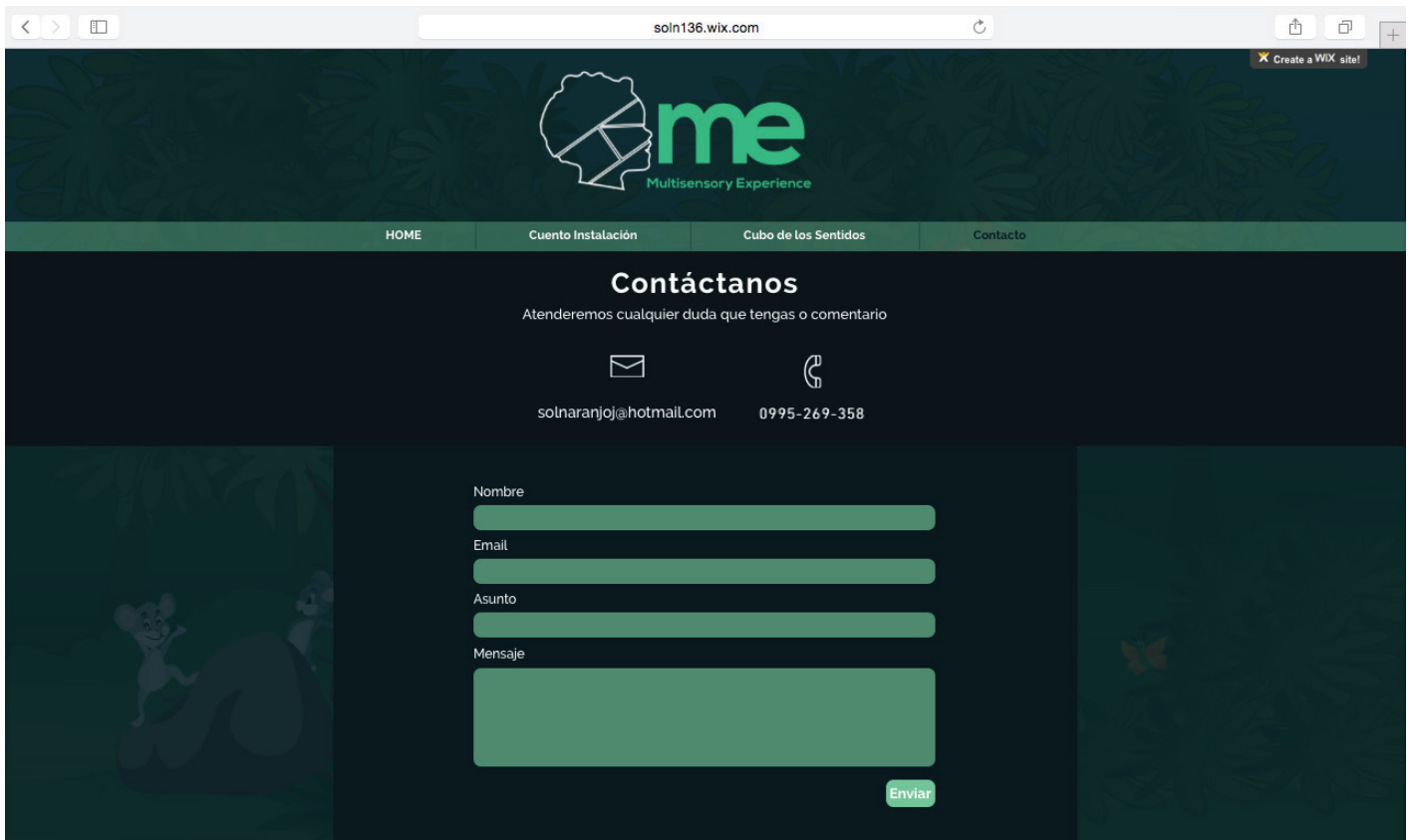


## PÁGINA DEL CUBO SENSORIAL

Se despliega un cubo en 3d para que lo puedan rotar y ver todas las caras desde cualquier perspectiva



## PÁGINA DE CONTACTO



# 7. SESIÓN DE PRUEBA (TESTEO)

Se acudió al Centro Infantil Bilingüe Londres con el prototipo final del producto y la maqueta del servicio, aquí nos reunimos con 4 educadoras, una licenciada en música, las otras 2 de educación preescolar, una licenciada en educación especial y la dueña de la institución.

Primero se hizo una presentación del servicio de cuento instalación y el producto:



Aquí las docentes probaron ellas mismas el cubo, y tuvieron la experiencia multisensorial.

También se tubo la oportunidad de probar el cubo con un niño de 4 años, éste se vio interesado desde el comienzo, curioso y un poco nervioso, él descifró como utilizarlo por sí mismo y una vez que se sintió cómodo empezó a observar el cuento y experimentarlo. Al final se le preguntó que le pareció y nos dijo que le gustó mucho y nos relató la historia que el entendió sobre un león que le atrapa a un ratón y luego le deja ir y como el ratón después le ayuda y se hacen amigos.



## FEEDBACK



El feedback generado por parte de las educadoras fue en general muy positivo, los comentarios más relevantes fueron los siguientes:



"Espero que el proyecto se efectúe ya que sería de gran aporte para la sociedad contar con algo así, definitivamente es un proyecto innovador que me imagino requiere de mucho tiempo e investigación pero propone una gran idea"



"Es un proyecto inclusivo, cualquier niño podría experimentarlo y sería de gran aporte para niños que tienen alguna discapacidad sensorial, ya que podrían reforzar los otros sentidos mientras realizan una actividad lúdica y recreativa de su interés"



"La ejecución de la maqueta es muy ilustrativo ya que se entiende cómo va a funcionar en escala y ayuda a vender la idea, el cuento cubo de los sentidos esta también bien ejecutado y entiendo que por ser un prototipo funcional aún no llega a las dimensiones que podría, porque debería ser un poco más pequeño, los materiales, texturas y acabados por otro lado están muy bien, al igual que la ilustración"



"Como recomendación, si se efectúa el proyecto, la instalación debería estar, creo yo, en un lugar estático en donde se tengan distintos cuentos instalaciones y, pueda ir la gente con sus niños a experimentarlos, mejor que armar y desarmar en ambientes educativos, ya que el costo de ensamblaje puede ser bastante alto y por 1 día o 2 que se contrate el servicio, no van a salir los costos, y si fuera una opción como ir al cine o a un museo, creo que sería aun muchísimo más efectivo y abierto a más público."

# 8. CONCLUSIÓN

Después de la sesión de prueba y de todo el proceso que venía desde antes, se pudo observar que el proyecto tiene una idea que atrae mucho la atención, no solo para los niños sino también para los adultos. Se entiende que exponer a niños y niñas a una experiencia multisensorial integrada trae grandes beneficios por lo que no solo es atractivo por la parte recreacional sino por lo que provoca en el desarrollo infantil, como hemos visto, enriquece el aprendizaje de una forma lúdica y recreativa y potencializa la creatividad, la imaginación y el intelecto.

Los expertos en pedagogía, psicología y educación afirmaron que el proyecto propone una idea con un gran concepto, la inmersión del infante en un ambiente divertido para él, pero que a la vez desarrolla el intelecto y algunas habilidades físicas y motoras. También expusieron que es una propuesta de inclusión ya que niños con alguna discapacidad sensorial podrían igual disfrutar del servicio y es más, serviría como herramienta para reforzar su aprendizaje y desarrollo de los otros sentidos.

Cuando se enfoca un objeto desde el diseño se cubre todas las áreas posibles y al haber usado el Design Thinking, se ha tratado de llenar todos los espacios vacíos, se ha buscado empatizar con el público objetivo y hacer una amplia investigación para al final llegar a éste producto final, el cual ha tenido muchas reacciones positivas, las cuales impulsan al proyecto a salir adelante, con el fin de que pueda efectivizarse y realizarse en un futuro.

Para finalizar, es importante entender que el diseño no solo es hacer cosas estilizadas y "bonitas" sino, es una forma de entender el mundo y de resolver los problemas de una forma distinta, es un proceso del pensamiento que ayuda a generar soluciones creativas y pensadas desde otro ángulo, como hemos podido ver en esta tesis, todo los procesos formaron parte del pensamiento de diseño y gracias a éste se logró dar una solución a la problemática y sobre todo una solución que aporta al desarrollo tanto infantil como al de la sociedad.



## 9. REFERENCIAS

Piajet J. Teoría de Desarrollo Cognoscitivo. Enciclopedia de la psicopedagogía. 1981. By Houghton Mifflin Company 2008 EDITORIAL OCEANO. 52195 (Banco de datos electrónicos de la Universidad Metropolitana)

BARRAGA, N. C. (1992). Desarrollo senso-perceptivo. En ICEVH , N° 77. Córdoba (Argentina): ICEVH.

Oviedo, G. (2004) Revista de Estudios Sociales, no. 18, pgs 89-96. Universidad de los Andes.

Velásquez T. y Millán L. Diseño de un espacio sensorial para la estimulación temprana de niños con multidéficit. En Revista Ingeniería Biomédica. ISSN 1909-9762, volumen 2. págs. 40-47 Escuela de Ingeniería de Antioquia-Universidad CES, Medellín, Colombia. Enero-junio 2008.

Biblioteca Nacional de Medicina de EE.U.U , <http://www.nlm.nih.gov/medline-plus/spanish/ency/article/002015.htm>

Lepanto C. Centre d'estimulació infantil de Valencia. <https://lapazorientacion.wikispaces.com/file/view/INTEGRACIÓN+SENSORIAL.pdf>

Cerdas, Núñez, Jeanneth, Polanco, Hernández, Ana, Rojas, Núñez, Patricia. El niño entre cuatro y cinco años: características de su desarrollo socioemocional, psicomotriz y cognitivo-lingüístico Educación [online] 2002, 26 [Date of reference: 21 / diciembre / 2014] Available in:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44026114>> ISSN 0379-7082

Michelet A. (1986) EL MAESTRO Y EL JUEGO. PERSPECTIVAS: REVISTA TRIMESTRAL DE EDUCACION, Francia. Vol 16. <http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/reduc/pdf/pdf/4416.pdf>

Aparici R. Y Silva M. (2011) Pedagogía de la interactividad Pedagogy of Interactivity. España. Tapscott (2010: 163). <http://dx.doi.org/10.3916/C38-2012-02-05> 2011 / <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3850402>

Ortega R. (1992) Juego Investigación e Intervención Educativa. España. <http://ed.dgespe.sep.gob.mx/materiales/preescolar/competencias.didacticas/juego.investigacion.e.intervencion.educativa.pdf>

Meneses M. Y Monge M. EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. En Revista Educación (2): 113-124, 2006 <http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>.



Freud, S. (1910) Leonardo Da Vinci and a Memory of His Childhood. Published November 17th 1989 by W.W. Norton & Company. 191pp.

Freud, S. (1908) 'La moral sexual "cultural" y la nerviosidad moderna'. En "Obras Completas", S. Freud, T. IX, Págs. 159/181, Editorial Amorrortu, Buenos Aires, Argentina, 1979.

Freud, S. "Tres ensayos para una teoría sexual" 1905 en Sánchez, P. Sexualidad en Psicoanálisis – Concepto de Pulsión. [https://www.kennedy.edu.ar/Docs-Dep18/Psicolog%C3%ADa%20\(ECAT\)/Sexualidad%20en%20Psicoanálisis%20-%20Concepto%20de%20Pulsión.pdf](https://www.kennedy.edu.ar/Docs-Dep18/Psicolog%C3%ADa%20(ECAT)/Sexualidad%20en%20Psicoanálisis%20-%20Concepto%20de%20Pulsión.pdf)

Rodriguez, B (2014) Tesis doctoral: "Procesamiento Multisensorial Y Atención: Efectos De La Proporción De Congruencia." Universidad de Granada. <http://hdl.handle.net/10481/35113>

J.I. Pozo, (2006) "Teorías cognitivas del aprendizaje" España Novena Ed.

Regader , B. "Psicología del Desarrollo: La Teoría del Aprendizaje de Jean Piaget" En Psicología y Mente. <http://psicologiaymente.net>

Martinez L. (2015) El Juego. En ACADEMIA [http://www.academia.edu/3770514/EL\\_JUEGO](http://www.academia.edu/3770514/EL_JUEGO)