**Universidad Iberoamericana Puebla**

**Repositorio Institucional** **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Área de Síntesis y Evaluación Diseño Industrial - ASE

# Imaginación compartida

Cuervo Iglesias, María Luisa

2017-05

http://hdl.handle.net/20.500.11777/2737

*http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf*

# IMAGINACIÓN COMPARTIDA

María Luisa Cuervo
Rodrigo Solano
Anuar Casab

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Los niñas y niños en situación de casa hogar tienen problemas comunicándose y compartiendo lo cual causa conflictos y dificulta una vida en comunidad estable.

# PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo lograr que los niños y niñas en situación de casa hogar aprendan a compartir mejorando sus capacidades de comunicación y cooperación?

# OBJETIVO GENERAL

- Generar un producto lúdico y didáctico para mejorar las hablidades de comunicación, cooperación y capacidad para compartir de las niñas y niños, desarrollando su capacidad creativa y de resolución de problemas en equipo.

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar las habilidades de trabajo en equipo
- Desarrollar habilidades de comunicación, colaboración y compartir
- Generar un producto funcional para todo tipo de espacios colectivos donde convivan niñas y niños

# CAUSA - RAÍZ

¿PORQUÉ LOS NIÑOS SIN RECURSOS NO PUEDEN ACCEDER A UNA DIVERSIÓN DIGNA?

## Falta de recursos económicos, precios altos

- Los productos son muy caros
- Falta de apoyo
- Juguetes con acceso baratos y de mala calidad
- Economía nacional NEFASTA
- Falta de difusión e información
- Altos costos de producción e importación
- Economía exageradamente globalizada
- No hay recursos para la caridad

## Falta de interés del público

- Falta de empatía
- Falta de difusión e información
- No les importa
- No entienden la situación
- Mal manejo de promoción del tema
- Falta de humanidad
- Falta de información sobre el tema

## Son muchos

- Muchos embarazos no planeados
- Injusticias sociales
- Falta de oportunidades
- Falta de educación sexual
- Malas políticas públicas
- Neoliberalismo
- Mal Gobierno

# OBSERVACIONES

Calidad de vida

| Cosas que sufren | Quiénes son | Dónde estan | Qué les falta | Qué se puede ofrecer |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| -Soledad<br>-Desigualdad<br>-Pobreza | -Niños<br>-Niñas<br>-Huérfanos | -Casas Hogar<br>-Programas sociales | -Felicidad<br>-Cariño<br>-Atención | -Dinamismo<br>-Imaginación<br>-Juguetes<br>-Creatividad |

# INSIGHTS

Me gusta jugar con los demás porque me hace feliz, pero no todos comparten

Me gusta jugar con mis amigos porque es mas divertido, pero no sabemos cooperar

Me gustaría aprender a compartir porque sé que es correcto, pero no tenemos suficientes juguetes colectivos

Subsistimos bien porque recibimos apoyo constante, pero necesitamos más recursos $ *

Me gusta que quienes vienen me consientan porque me hace sentir bien, pero no siempre vienen las mismas personas

Me gusta convivir con mis amigos porque así la vida es mejor, pero no se expresar mis emociones

Me encanta mi vocación porque hago algo bueno, pero no tenemos suficientes recursos *

Me gusta trabajar aquí porque me encantan los niños, pero es difícil cuando se encariñan de más *

# ARQUETIPOS

Busca ser afectivamente estable

Madeline

Miguel (N° 1)

Vive en Comunidad

Comparten en Comunidad

Angélica

Flash

Busca atención personalizada todo el tiempo

# IDEACIÓN

| | ¿Qué tipo de atención es sana para un niño en situación de casa hogar? | ¿Qué recursos necesitas para desarrollar las habilidades sociales y emocionales de un niño? | ¿Qué necesita un niñ@ para un buen desarrollo? | ¿Qué necesitan los niños para aprender a compartir? |
|---|---|---|---|---|
| Miguel (Nº 1) | - Psicólogo<br>- Yoga<br>- Ser un ejemplo a seguir | - Ambiente estable<br>- Espacios de calidad<br>- Modelo a seguir<br>- Recursos económicos | - Atención/cariño<br>- Necesidades básicas<br>- Espacios adecuados<br>- Educación | - Enseñar a compartir<br>- Dar apoyo a sus compañeros<br>- Ser paciente<br>- Enseñarle a enseñar |
| Angélica | - Nana<br>- Hermano<br>- Act. Personalizadas<br>- Comprender y ser comprendida | - Impulsor que la ayude<br>- Educación en valores<br>- Obligación de compartir<br>-Tutor personal | | |
| Flash | - Contacto con el exterior<br>- Amigos<br>- Actividades recreativas<br>- Cooperación | | - Reconocimiento<br>- Motivarlo a participar<br>- Actividades que lo cansen | - Lograr que se admiren entre ellos<br>- Lograr que se valoren entre ellos<br>- Comunidad |
| Madeline | - Empatía<br>- Act. Comunitarias<br>- Compartir experiencias<br>- Herramientas de comunicación | | | - Cosas que compartir<br>- Actividades para compartir<br>- Trabajo en equipo<br>- Respetar |

# CLICHÉS ROTOS

Clichés rotos

**RECURSOS $ - COLECTIVIDAD**
Precio: dan dinero y ya = van personas
Interacción: personas dan $ y se van = personas van y conviven con los niños
Producto: dan los recursos para comprar = personas van dan el producto y pasan tiempo con los niños

**COMPARTIR SUS EXPERIENCIAS**
Precio: " no cuenta "
Interacción: persona con personas = persona reflexión
Producto: no hay = no es necesario

**EDUCACIÓN EN VALORES**
Precio: " costo de educación "
Interacción: persona le enseña valores al niño = persona le ayuda al niño a desarrollar sus valores
Producto: souvenires escolares= objeto que te motive en tu desarrollo

**SER PACIENTE**
Precio: "no hay "
Interacción: persona aguanta a niño = la paciencia es recíproca
Producto: no hay = objetos o poseciones compartidas que generen paciencia

**AYUDA PSICOLÓGICA**
Precio: los niños van al psicólogo = autoconocerse
Interacción: psicólogo con el paciente = tratamiento psicológico dinámico
Producto: no hay = objetos para el desarrollo psicológico

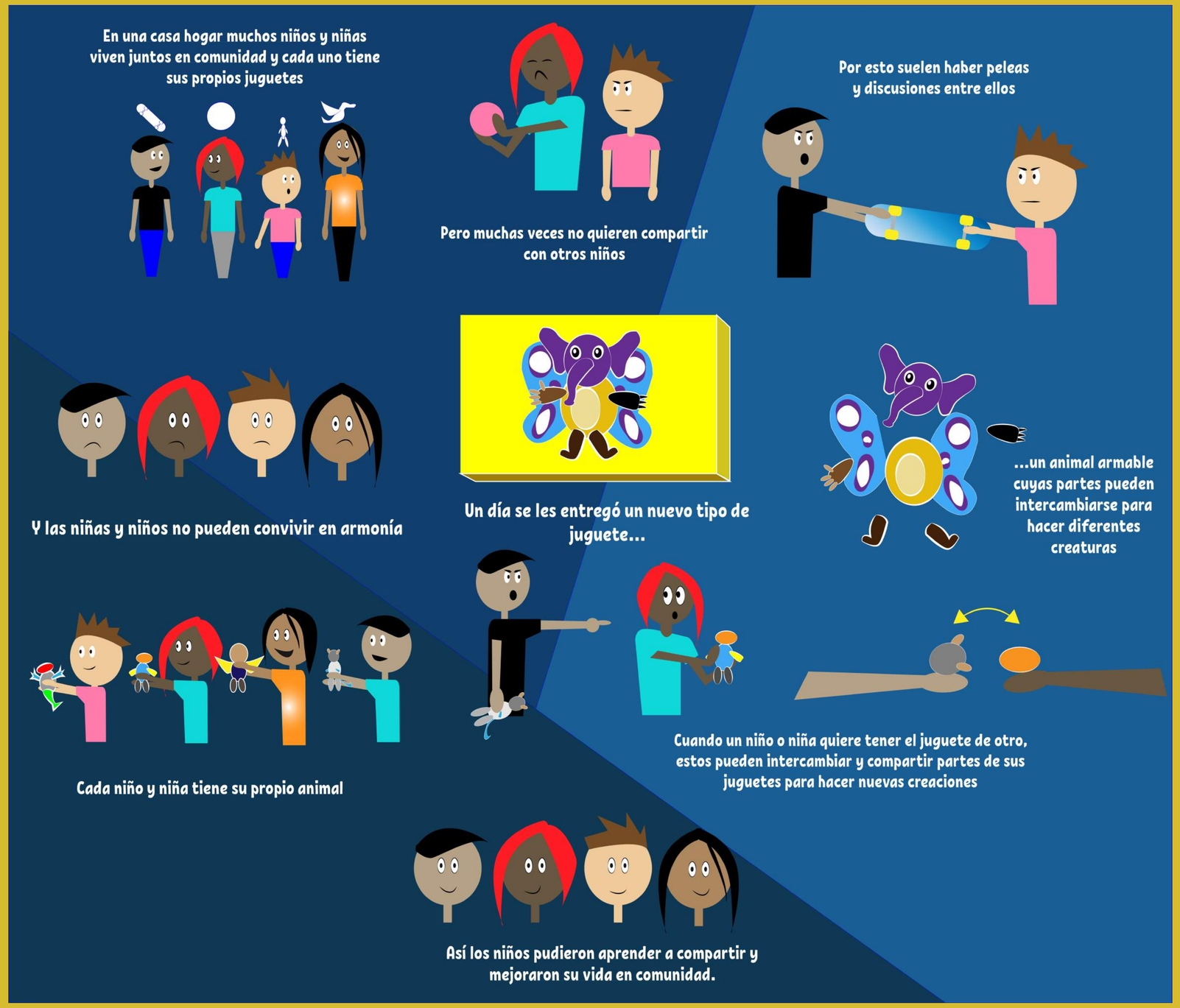
**NANA**
Precio: pagar a persona para cuidar a los niños = inteligencia artificial
Interacción: nana con niño = sistema cuida niño
Producto: no hay = sistema

**ACTIVIDADES QUE LO CANSEN**
Precio: " no es necesario "
Interacción: persona envía niño realizar act. físicas = canaliza la act. del niño en algo productivo
Producto: herramientas para la actividad física = herramientas para actividades productivas

# DELIMITACIÓN

Se consideró que la mejor forma de obtener la atención y cooperación de los niños y niñas a los que se les está diseñando era por medio de un juguete

# STORYBOARD


En una casa hogar muchos niños y niñas viven juntos en comunidad y cada uno tiene sus propios juguetes
Pero muchas veces no quieren compartir con otros niños
Por esto suelen haber peleas y discusiones entre ellos
Y las niñas y niños no pueden convivir en armonía
Un día se les entregó un nuevo tipo de juguete...
...un animal armable cuyas partes pueden intercambiarse para hacer diferentes creaturas
Cada niño y niña tiene su propio animal
Cuando un niño o niña quiere tener el juguete de otro, estos pueden intercambiar y compartir partes de sus juguetes para hacer nuevas creaciones
Así los niños pudieron aprender a compartir y mejoraron su vida en comunidad.

# CASOS ANÁLOGOS

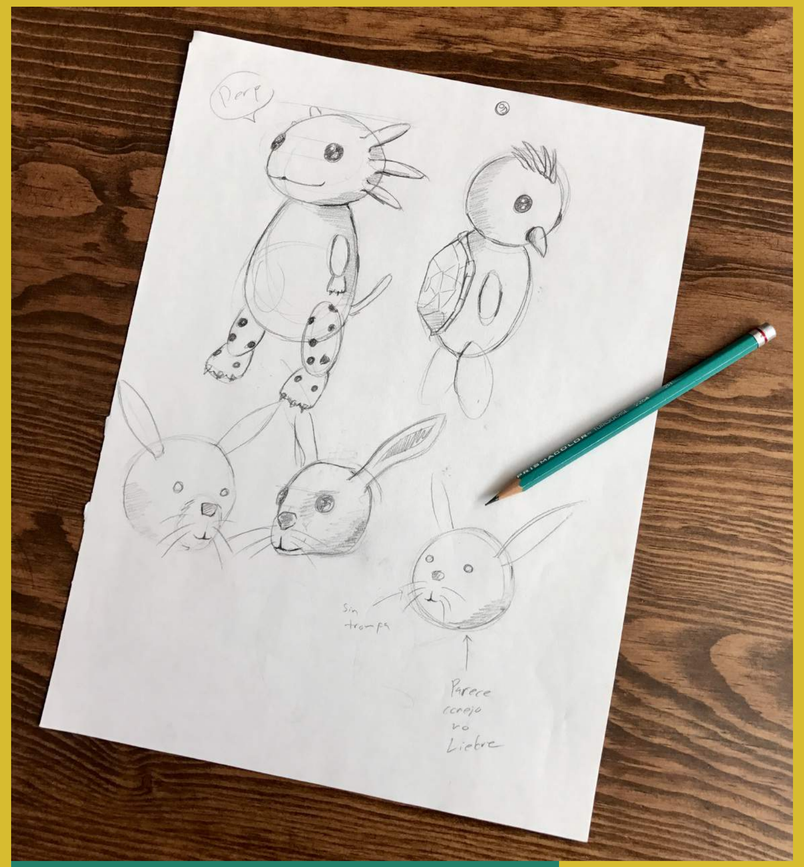
# OBJETO FÍSICO

- Animales armables
- Cabeza, cuerpo central, dos brazos, dos piernas y cola
- Fénix, ardilla voladora, ornitorrinco, dinosaurio tricerarops y tigre dientes de sable
- Múltiples combinaciones compartiendo partes

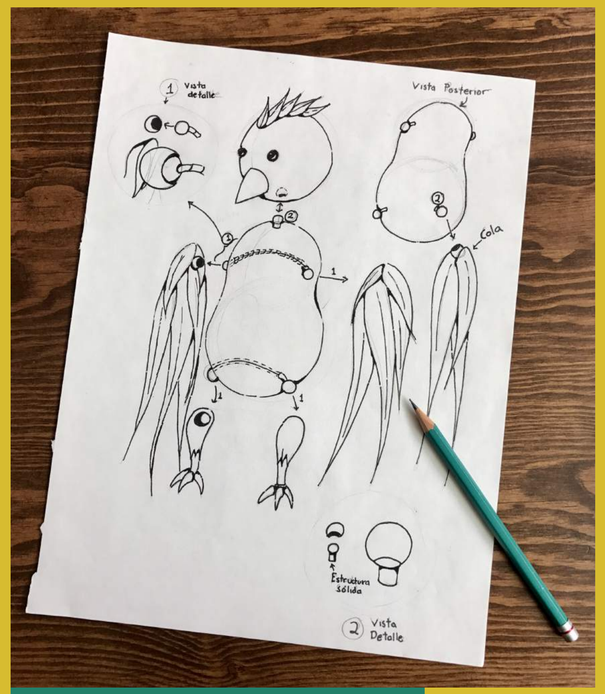
# OBJETO FÍSICO

- 26 centímetros
- Uniones mediante cuerda elástica abotonable
- Fácil de reparar
- Fácil producción
- Madera pino y textiles
- 5 - 12 años

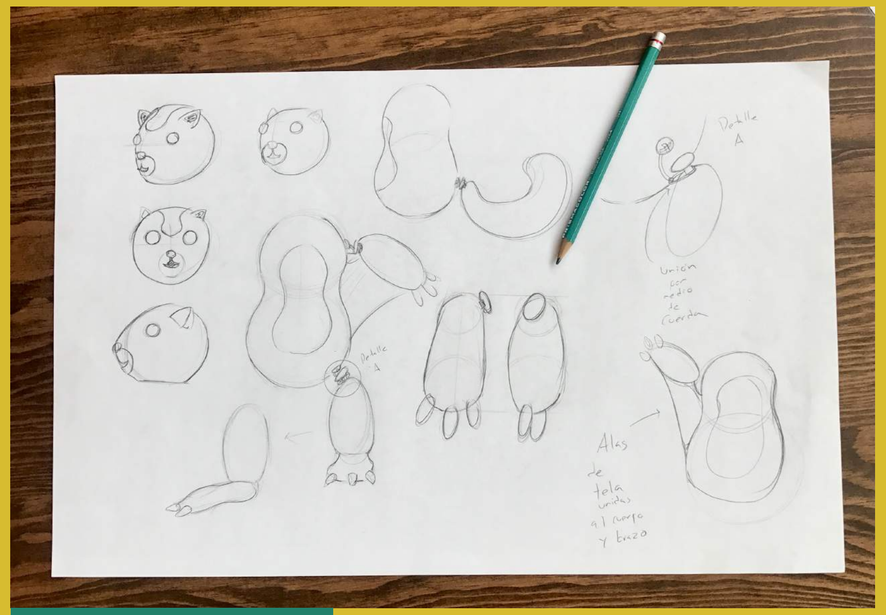
# BOCETOS




Exploración propuesta inicial

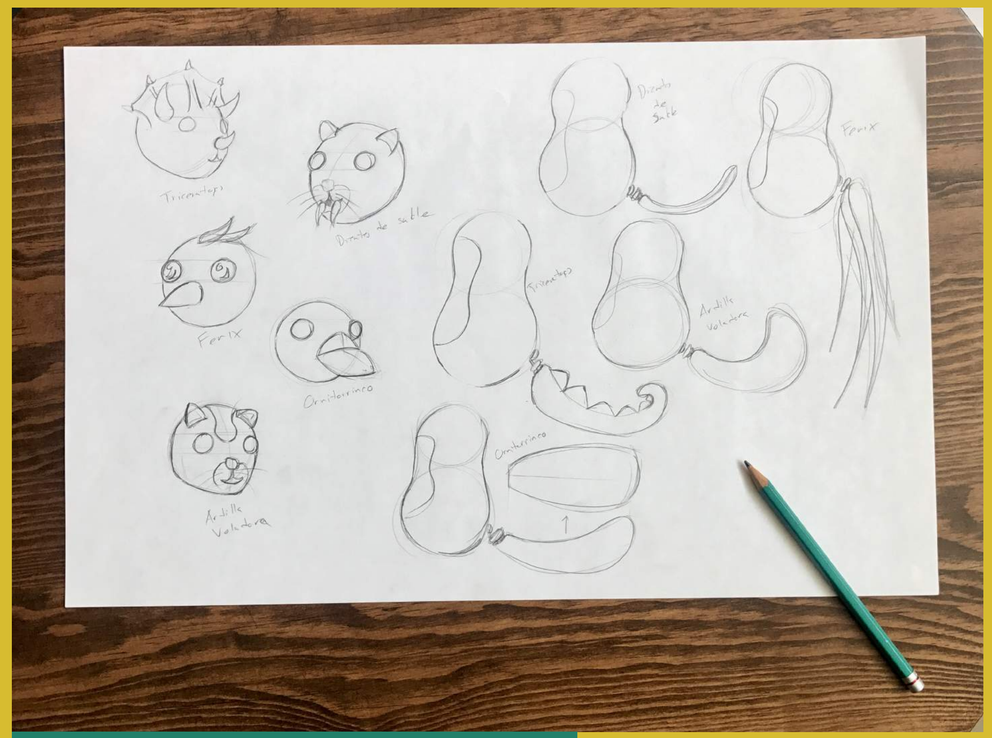



Exploración de uniones

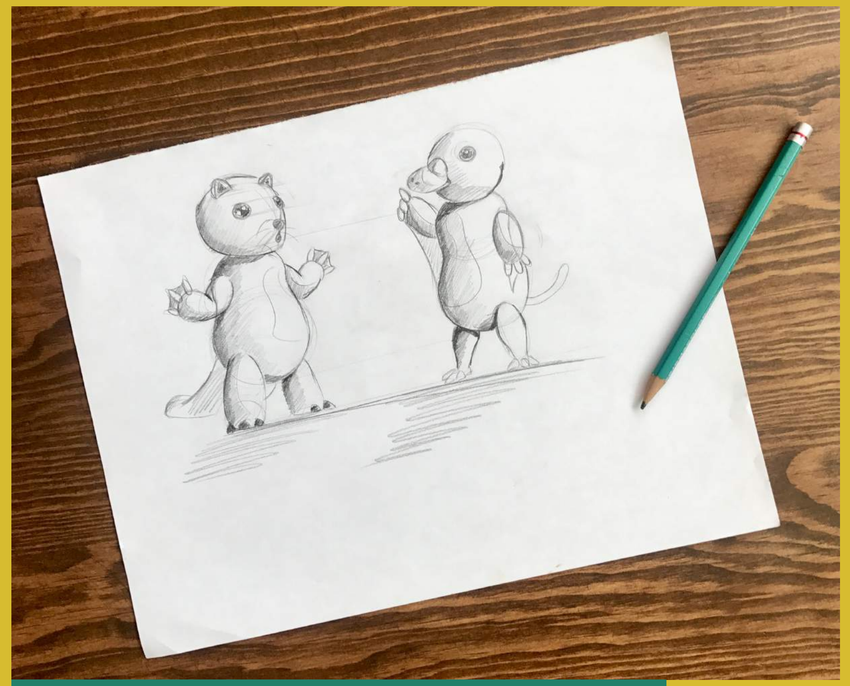



Análisis de vistas

# BOCETOS




Análisis de piezas y combinaciónes



Análisis de piezas y combinaciones

Exploración de escala

# SISTEMA DE JUEGO

- Libro/cuento de retos
- Soluciones no predeterminadas, los niños pueden hacer sus propias historias
- Soluciones en equipo

(Aproximación digital de ilustraciones narrativas)

# MARCO TEÓRICO

# MARCO TEÓRICO

- **Compartir**
  Si dos o más personas participan en un sentimiento, calidad o experiencia, ambos tienen la misma sensación.

# MARCO TEÓRICO

- **Creatividad**
  Según López y Recio, es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad.

# MARCO TEÓRICO

- El juego según Gimeno y Pérez, es un grupo de actividades a través el cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y mediante el lenguaje manifiesta su personalidad.

- Cooperación es “obrar juntamente con otro u otros para la consecusión de un fin común”

# MARCO TEÓRICO

Psicología del juego
Según Piaget y Vygotski
-El juego ayuda al desarrollo y aprendizaje
-4 aspectos psicológicos en el juego
+Creación de estructuras mentales (Subjetivo)
+Experimentación, exploración, simulación (espontaneidad)
+Logros, metas y satisfacciones yoicas (Placer)
+Entendimiento del “yo” y del entorno (Resolución de conflictos)

# MARCO TEÓRICO

Desarrollo cognitivo
Según Piaget
-4 etapas del desarrollo
+Etapa sensiomotriz (nacimiento-desarrollo del lenguaje)
+Etapa preoperacional (2-7 años)
+Etapa de operaciones completas (5 -12 años)
+Etapa de operaciones formales (12-15 años)

# FORMA

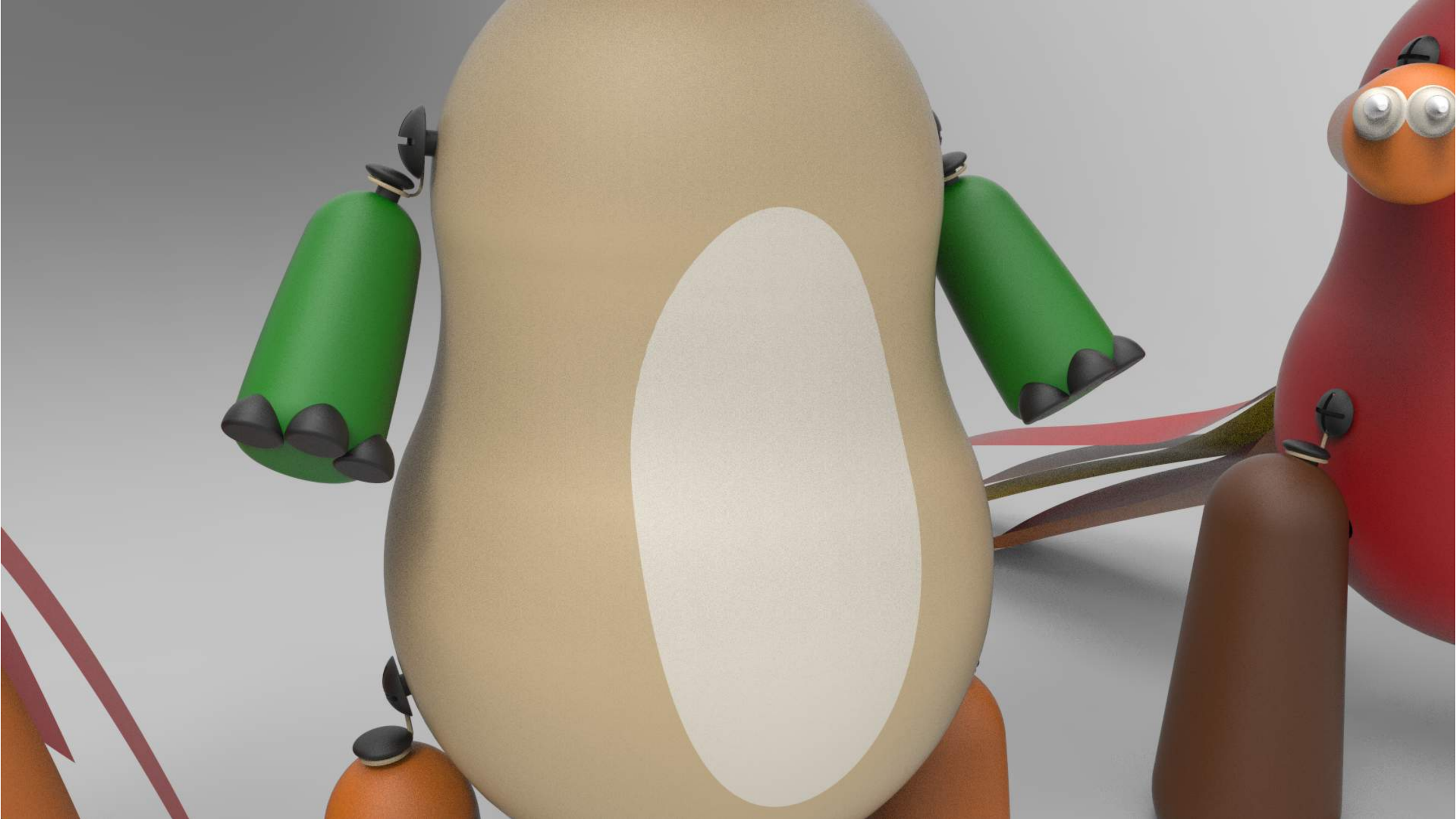
- Formas amigables y simples
- Evitar aristas u orillas peligrosas
- Identidad mediante tangencias
- Elementos textiles con patrones básicos

# PERSONAJES

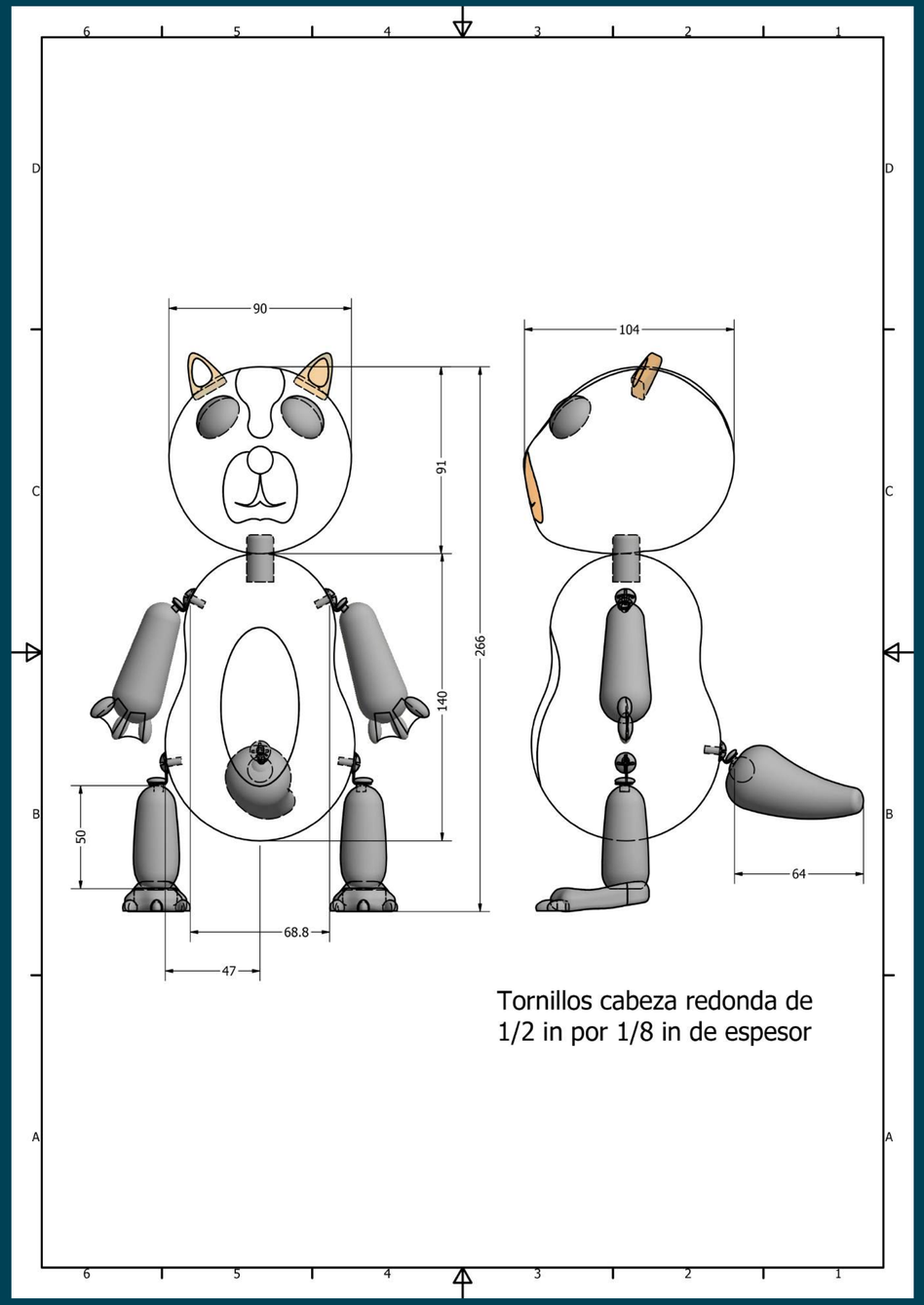
- Fénix: Volador/Nuevos comienzos/ regeneración interior
- Tigre dientes de sable: Agilidad/Fortaleza/ Observación entorno
- Ornitorrinco: Acuático/Aceptación propia
- Dinosaurio triceratops: Fuerza/Resistencia/ Liderazgo/Determinación
- Ardilla voladora: Planear/Libertad/ Comunicativa

# EXPLORACIÓN TRIDIMENCIONAL

# PROPUESTA DIGITAL



# PLANOS


90
91
266
140
50
68.8
47
104
64
Tornillos cabeza redonda de
1/2 in por 1/8 in de espesor

# INTERACCIÓN CON USUARIO

## SOCIOS

- Casa del Sol
- Madererías
- Distribuidores textiles
- Ferreterías
- DIF
- ONG
- Ilustradores

## ACTIVIDADES

- Campañas de difusión
- Mercadotecnia
- Redes Sociales

## RECURSOS

- Cooperación de Instituciones
- Apoyo de ilustradores
- Herramientas para producción

## PROPUESTA DE VALOR

- Actividad lúdica y didáctica
- Promueve la convivencia
- Promueve el compartir
- Promueve el trabajo en equipo
- Producto accesible
- Materiales tradicionales
- Fácil producción
- Consciencia ecológica

## RELACIÓN

- Demostración en contexto para análisis de objetivos
- Actualización de actividades

## CANALES

-Entrega en lugares determinados
- Venta en aparador

## USUARIOS

- Niños en situación de convivencia
- Encargados del cuidado de los niños
- Padres de familias
- Centros comunitarios

## ESTRUCTURA

- Distribución
- Mano de obra
- Materiales
- Promoción
- Herramienta
- Maquinaria

## FUENTE

- Venta
- Inversionistas
- Apoyo Gubernamental
- Programas Sociales

# CONCLUSIONES

- Diseño apto para contexto y usuario
- Metodología basada en las necesidades de las personas
- Díalogo y resolución de acuerdos con proyectos similares
- Superación de problemáticas durante el proyecto

# FUENTES


Ortega, R (1991) Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. Sevilla. España: universidad de Sevilla

Francisca Castilla Pérez. (2013). La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de Primaria. España: Universidad de Valladolid.

Cambridge Dictionary (2017) Meaning of "Share". Inglaterra: Cambridge University Press

Sergio Sarmiento. (1996). compartir. En Lexipedia (1 vl., 509 pg.) Kentucky. Estados Unidos: enciclopedia británica.

María Teresa Esquivias Serrano. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. México: UNAM

Federación de enseñanzas de CC.OO. (2010). Temas para la educación. Andalucía. España

Diccionario de la real academia española. (2017). Definición de Cooperar. España

# GRACIAS