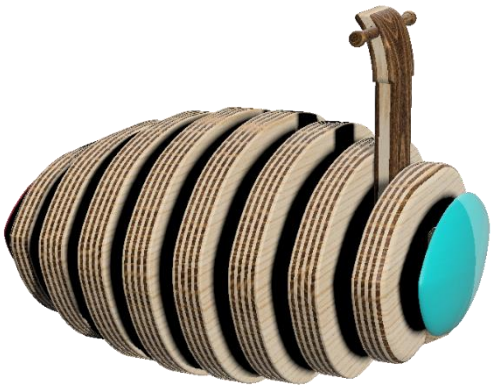
Proyecto: DIS2663

wobble



Integrantes: Valentina Dossow Acuña.

Katherine Fernández Fernández.

Elena Rojo Vega.

Profesor guía: Marcelo Venegas Marcel.

Descripción general:

Wobble es un sistema de interacción lúdico enfocado en el área de recreación para el desarrollo cognitivo, en un contexto de niños entre 3 a 5 años.

1. Antecedentes Generales:

El proyecto contempla un área de recreación para el desarrollo cognitivo, en un contexto de niños(as) desde 3 a 5 años, en etapa de formación sensorial y motriz, abordando como tema un sistema de ayuda para formación motora y sensorial que desarrolle la interacción social de los niños en plena formación.

Para ello se consideran proyectos como los juguetes Montessori, cuyo mercado son los grupos socioeconómicos AB, C1A y C1B, por consecuencia, no existe un vasto desarrollo lúdico cognitivo a temprana edad en la sociedad. Finalmente, la tendencia de mercado en los últimos 2 años es: venta de juegos de mesa, videojuegos digitales y muñecas(os), los que no proporcionan desarrollo motriz.

Respecto al desarrollo motriz, los indicadores del desarrollo sugieren que los niños preescolares; son capaces de realizar fácilmente actividades como trepar, correr, pedalear, subir, bajar escaleras con un pie y abrir y cerrar su mano con control (uso de tijeras). En consecuencia, se evidencia que el niño se encuentra desarrollando su equilibrio.

La siguiente imagen, respalda la importancia del desarrollo, diseño y producción de juguetes para niños.

Juntamente, se realizó una encuesta a 81 personas con parentesco de un menor en el rango etario de 3-5 años, arrojando que los niños pasan gran tiempo bajo pantallas debido a la sobreestimulación. Así, se destaca la falta de estímulo en juguetes, una necesidad de reducción de vida digital, considerando que los estímulos como color, forma, personajes y sonidos son importantes en la recreación de un niño, conforme a su etapa de desarrollo.

Conclusiones generales:

Existe gran oferta de juegos digitales, programas de televisión, aquellos tienden a no ser cognitivos, cuyo mercado está sesgado, careciendo presencia en grandes empresas, por ser costosos, o poco atrayentes. Se concluye entonces que se requiere juguetería con aspectos que desarrollen a los niños desde temprana edad, que logren captar su atención mediante estímulo visual, añadiendo el potencial del desarrollo motor, para contrarrestar el bajo desarrollo kinésico por las nuevas tecnologías.

2. Problemática:

Problema general: Falta de interacción educativa por parte de un sistema lúdico apto para niños.

Problemas específicos: Ausencia de estímulos:

- Sensoriales en la interfase.
- Motrices en la interfase que desarrolle el equilibrio, movimientos, fuerza.
- Que capten la atención de un niño a través de la atracción visual en un sistema lúdico.
- Respecto a la forma de una interfase que llame la atención del infante.
- Que incentive y ocasione el desarrollo motriz.

3. Propuesta general:

Objetivo general: Diseñar un sistema complementario a la formación que ayude al desarrollo de habilidades sensoriales y motrices por medio de un sistema lúdico cognitivo y motriz.

Objetivos específicos:

- Lograr la unión en la interfase de las características sensoriales y motrices
- Diseñar un sistema lúdico que a través del balanceo incentive la motricidad corporal enfocado en la coordinación y el equilibrio.
- Realizar un sistema que mediante las terminaciones de la madera promueva el desarrollo sensorial.

Requerimientos:

Se deberá considerar:

- Una interfase cuyos vértices tengan acabados redondeados.
- Diseño de interfase que se adapte a la etapa de desarrollo del niño.
- Utilización de productos no tóxicos para la realización de interfase.
- Un peso adecuado del objeto para el niño.
- Valor accesible para el usuario.
- Altura mínima para que, al sentarse el niño, sus pies no toquen el suelo.
- Una superficie mínima que asegure que, al sentarse el niño, quede cómodo.

Restricciones:

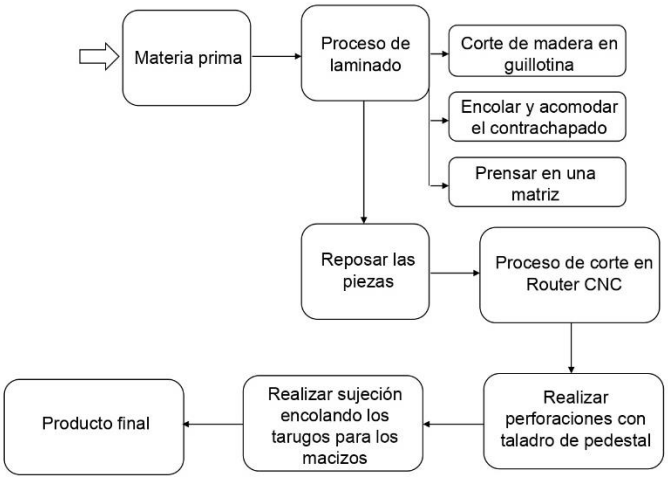
Deberá:

- Tener piezas con un tamaño mínimo de 30 mm de diámetro y 60 mm de longitud.
- Soportar peso mínimo de 26 kg.
- Tener altura mínima de 36 mm.
- Tener tamaño no superior a 1145 mm.
- Tener ancho mínimo de 195 mm.

4. Manufactura:

Materiales:

- Madera pino radiata.
- PVA.
- Tarugos.
- Pintura.



5. Innovación:

Wobble es un producto que genera actividad lúdica, cuyo atributo y ventaja comparativa es crear desarrollo cognitivo a través del balanceo lateral y frontal, que genera en preescolares un incremento de su equilibrio y control de su fuerza, dado por las manos y el cuerpo, por medio de un material verde, a través de técnicas de trabajo en madera, utilizando como concepto el laminado LVL y Contrachapado que traen consigo foliosidad causando el movimiento. Reduciendo así, la taza de obesidad, un desarrollo cognitivo motriz sensorial más universal y nuevas oportunidades en el mercado en la generación de juguetes medioambientales y cognitivos.