

# Proyecto

# Co-creación de juguetes

## Colaboradores:

Daniela Fuentes Moncada (Quito, Ecuador)

María Concepción Mendoza Grado (Monterrey, Nuevo León, México)

Gabriela Ayón Muñoz (Guadalajara, Jalisco, México)

Karen Guadalupe Zapata Kú (Mérida, Yucatán, México)

Fernando Lazcano Hernández (Mérida, Yucatán, México)

Magda Irma Cervantes Willis (Ciudad Obregón, Sonora, México)

Lorena Aguilar Vásquez (Ciudad de México, México)

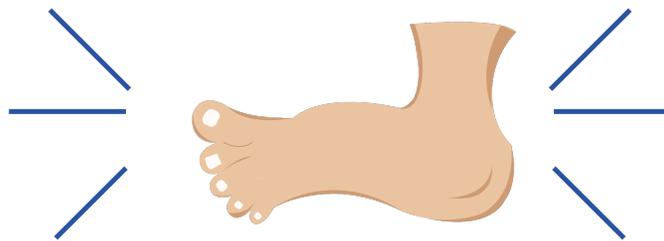
### CONVOCAN:



Co-creación de juguetes

Daniela Fuentes Moncada  
María Concepción Mendoza Grado  
Gabriela Ayón Muñoz  
Karen Guadalupe Zapata Kú  
Fernando Lazcano Hernandez  
Magda Irma Cervantes Willis  
Lorena Aguilar Vásquez

**A qué no lo tocas...**



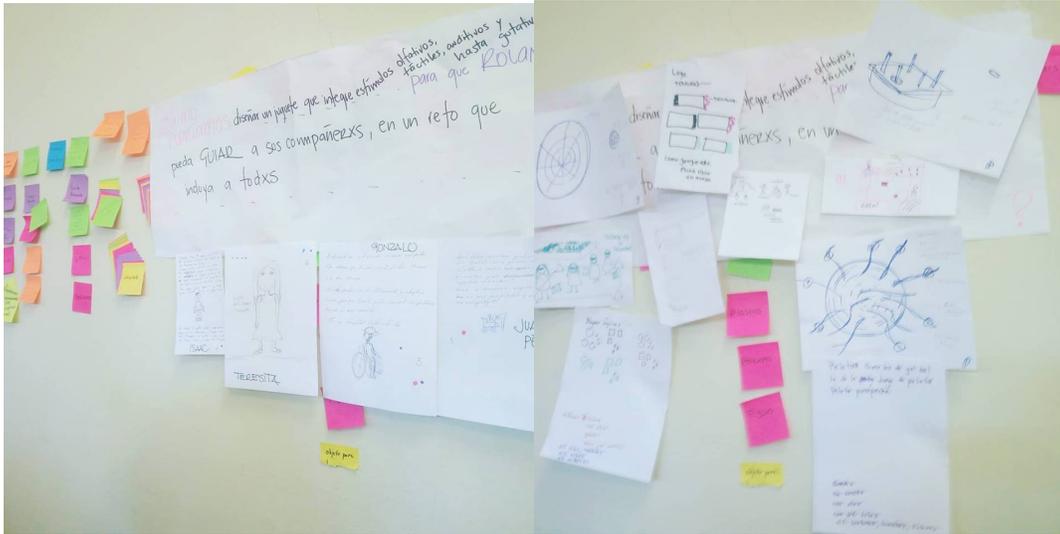
**CON LAS PATAS !**

Problemática a resolver: ¿Cómo podríamos diseñar un juguete que integre estímulos olfativos, táctiles, auditivos y olfativos para que Rolando pueda guiar a sus compañeros en un reto que incluya a todos.

¡Antes de comenzar!

En el proyecto “Co-creación de juguetes” se realizaron varias dinámicas de integración con el objetivo de mejorar el trabajo en equipo, se recomienda hacer este tipo de actividades así cada uno de los integrantes de equipo tendrá mayor confianza.

## 1.- Ideación



A través de una metodología ágil se realizó la ideación, cada uno de los integrantes del equipo participó activamente, la dinámica fue la siguiente:

Cada uno de los integrantes de equipo escribía una idea en un post-it y posteriormente lo colocaban en la pared, de esta manera se dio inicio al proyecto.

## 2.- Creación de usuario





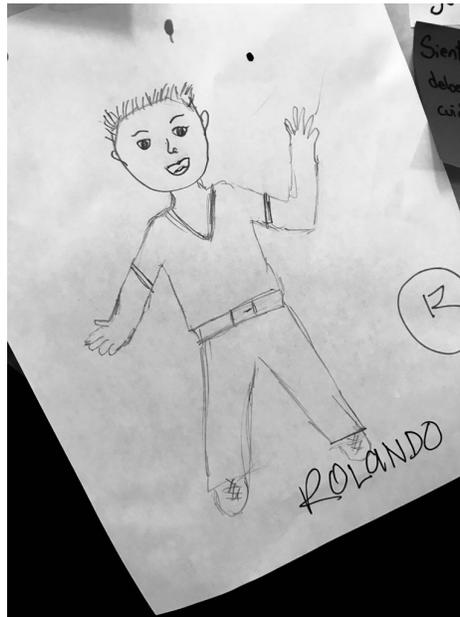
¿Para quién estará dirigido y diseñado el juguete?

Es importante el saber para quién estamos diseñando, por lo que se dio la creación de personajes / usuarios.

Cada uno de los integrantes del equipo describió y dibujó una persona ideal que pudiera jugar con el juguete.

Posteriormente se dio la sesión de explicación de cada uno de los usuarios creados:

3.- Usuario final



A través de una selección a través de “puntos” en conjunto el equipo eligió a su usuario final la persona para la que se diseñará fue Rolando

¿Quién es Rolando?

Rolando es un niño de 9 años con discapacidad visual que en su infancia frecuentemente le mentía a sus padres, él les aseguraba que si veía con el tiempo él aprendió donde estaban las cosas para que cuando le preguntaran sobre algún objeto él sabría responder y de esta manera sus padres no se darían cuenta de su discapacidad. Rolando mentía para que sus padres no se sintieran mal él siempre preocupaba siempre por los demás y le daba vergüenza ser ciego. Rolando en su infancia nunca tuvo un juguete que lo hiciera divertirse completamente por lo cual él ha sido la inspiración para diseñar el juguete. Actualmente Rolando tiene 20 años y trabaja en una estación de radio.

Para comenzar a diseñar el juguete se tenía que conocer cuales son los deseos de Rolando y que es lo que él busca en un juguete, por lo cual a través de un mapa empatía se ubico la información para así obtener obtener la hoja ruta.



Se presentaron algunas preguntas a resolver:

¿Cómo se va a jugar con dados o por turno?

¿Qué habilidades se requieren para jugarlo?

¿Qué capacidades debe tener el jugador?

¿Será un juguete en el que solo se diviertan o aprendan?

¿Componentes del juego?

¿Qué puede y que no puede hacer el jugador?

¿Tiene inicio y fin o es infinito?

Tipos de roles de los jugadores, es decir, todos tendrán las mismas habilidades dentro del juego, o se van a diferenciar.

¿Qué experiencia se ofrecerá en el juego?

¿Materiales y texturas?

#### 5.- Características del juguete

Para determinar las características del juguete se visitó la Escuela Primaria “Venustiano Carranza” ubicada en una colonia de Mérida, Yucatán, México.



Dentro de la escuela primaria “Venustiano Carranza” asisten niños con diferentes discapacidades como lo son:

- 4 alumnos con discapacidad intelectual
- 7 alumnos con dificultad de aprendizaje
- 8 alumnos con dificultad de lenguaje
- 4 alumnos sobresalientes

Se tuvo una plática con la directora del plantel y una maestra de educación especial. Ambas compartieron las actividades que realizan al interior de primaria para los niños con discapacidad, cabe mencionar que los alumnos con discapacidad se encuentran en un grupo regular y por día toman una clase con la maestra de educación especial, la sesión dura de 1 a 1.30 horas; estas sesiones suelen ser individuales o grupales y se llevan a cabo en una aula específica. Durante las

sesiones los alumnos aprenden a través de juegos. Los juegos que se identificaron en el aula están en su mayoría hechos con madera, para la maestra de educación especial comentó que es difícil contar con todo el material para enseñar a cada uno de los niños, por lo cual ella ha hecho distintos juegos básicos y económicos para poder enseñar. La dinámica de los juegos generalmente son guiadas por los profesores.



Los niños en los juegos aprenden actividades básicas de la vida diaria:  
Sustantivos, acciones, lugares, ropa, alimentos, lugares, cosas, familia y campos semánticos

Al estar en la escuela primaria se identificó la carencia en recursos y las necesidades que tiene cada niño puesto que son diferentes discapacidades que atender.



## 6.- Concepto

Pensando en cómo se puede lograr que los alumnos se diviertan y no sea de gran impacto económico para la escuela primaria, se optó por hacer el juego de materiales de la región, con el objetivo para que los niños se identifiquen fácilmente las texturas y este no sea de alto costo y se pueda replicar en distintas localidades, ciudades y estados. Por otra parte se propone que este juego se puede adaptarlo a la región o localidad y utilizar texturas propias de esos lugares.



## 7.- Historia del juego

Desde el principio de los tiempos, los Dioses mayas han visitado a los seres humanos dotándolos de lo necesario para vivir y protegiéndolos de malos cultivos y enfermedades. Uno de esos dioses es Kukulcán, Dios maya del Universo y los cuatro elementos.

En su camino a la Tierra Kukulcán porta cuatro objetos, los cuales representan a los cuatro elementos: la espiga del maíz, que representa a la tierra, el pez, al agua, el buitre, al aire, y el lagarto que representa al fuego.

Kukulcán se ha estado preparando para visitar a su gente maya, pero se ha dado cuenta que no tiene los cuatro objetos que porta, pues los traviesos aluxes los han escondido; así que decide pedirle ayuda a cuatro valientes amigos: Imix, Kan, Kin y Canek, quienes iniciaran una aventura en busca de los objetos de Kukulcán, pero no estarán solos, pues los dioses han enviado a Balam para que los guíe y proteja de las travesuras de los aluxes y de no caer en algún cenote.

¡Ayúdalos a completar su misión!

Dioses (cartas positivas)

- Chaac, Dios del agua y la lluvia, te ha regalado el símbolo del agua
- Itzamná, el Dios de la sabiduría te ha concedido el símbolo del fuego
- Ix Chel, Diosa de la luna te ha regalado el símbolo del viento

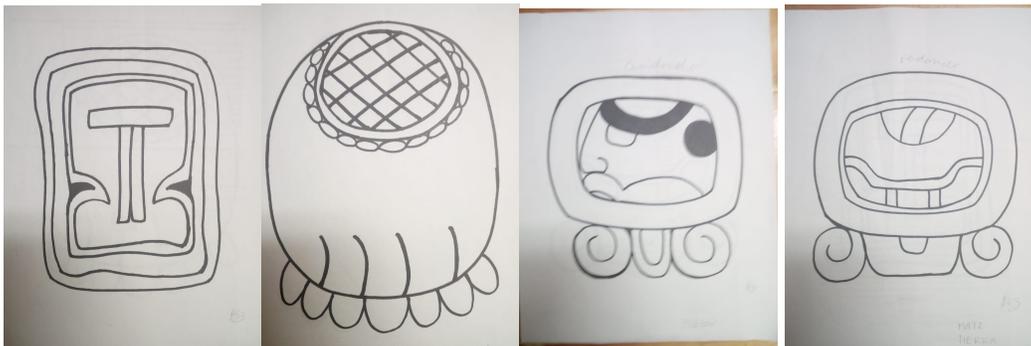
## LA MISIÓN

¡¡Encontrar los objetos de Kukulcán!!

Para ello tendrás que elegir uno de los personajes y ayudarlo en su recorrido por Yucatán.

Puedes elegir entre:

- IMIX: Representado por el Dragón; posee fuerza y agilidad.
- KIN: Representado por el Sol. Amigo fiel y protector.
- KAN: Representado por la Semilla; impredecible amigo, sagaz, y valiente.
- CANEK: Representado por la Serpiente, astuto y letal amigo.



Una vez que hayas elegido a tu personaje, toma el identificador que lo representa y colócalo alrededor de tu cuello. Esta tarjeta te servirá para ir guardando los objetos que vayas encontrando. En esta aventura, Kukulcán ha enviado a BALAN (el jaguar) cuya misión será acompañarlos durante el recorrido asegurándose que los amigos cumplan con su destino.

¡También puedes elegir ser este importante personaje!

Si eliges a BALAN, tu misión es:

1. Lanzar el dado y mostrarle a cada jugador la textura hacia donde tendrá que dirigirse.
2. Cuidarás de las tarjetas de ALUX y SACRIFICIO SAGRADO y, cuando algún jugador caiga en la casilla indicada podrás leer la tarjeta y asegurarte que cumpla lo que en ella dice.
3. Como eres el enviado de los dioses, también cuidarás de los objetos de Kukulcán que aún están escondidos, y se las darás a los participantes cuando las tarjetas de DIOSES lo indiquen y cuando pasen por la casilla de INICIO.

AHORA EMPECEMOS... PERO ANTES

Recuerda que Aluxes ¡¡¡¡han escondido los objetos!!! Por lo cual deberás usar los pies y el tacto para encontrarlos.

Esta misión pondrá a pruebas tus sentidos por lo que antes de iniciar TODOS deberán cubrir sus ojos con los oclusores.

PREPARÁNDONOS PARA LA AVENTURA:

Ya elegimos a los encargados de esta misión. Pero ahora debemos alistar las cosas.

Para saber por dónde comenzar BALAN preparado un mapa que muestra por dónde caminaremos. Tócalo con las manos para conocer las diferentes texturas de nuestro camino.

Cuando ya conozcan el mapa, la siguiente misión será TOCARLO CON LAS PATAS.

Para esto les pedimos que se quiten los zapatos y las calcetas y que recorran el camino de nuestra aventura sintiendo todo con los pies.

Una vez que hayan recorrido todo el tablero los jugadores decidirán el orden en que saldrán cada uno de los jugadores y quien será BALAN.

La aventura comenzará en la casilla de INICIO. En ella BALAN le otorgará a cada jugador una ficha de MAÍZ. Cada vez que pasen por la casilla de INICIO recibirá nuevamente una ficha de MAÍZ.

BALAN lanzará el dado y le mostrará a cada jugador la textura a la cual debe llegar.

Se avanzará por el tablero de lado izquierdo, hasta llegar a la casilla KUKULCÁN, en dónde se contabilizarán las fichas que cada jugador tenga.

Si alguien llega a la casilla KUKULCÁN, pero no tiene las 4 diferentes fichas, continuará jugando.

El primer niño que consiga los 4 objetos de KUKULCÁN (fichas de maíz, pez, buitre y lagarto) y llegue a la casilla de KUKULCÁN, será ¡EL GANADOR!

## PERO HAY PELIGROS Y RETOS

Así que prepárate por que estas son las casillas que puedes encontrar:

1. CASILLA DE DIOSES: Si llegas a una casilla de DIOS, recibirás ayuda de uno de ellos y te proporcionarán una ficha de acuerdo al dios que hayas visitado.

- CHAAC (Dios de la lluvia): Figura de pez
- YURITZI (Diosa de la Luna): Buitre
- ZANNÁ (Dios de la Sabiduría): Lagarto

2. CASILLA DE ALUX: Si llegas a una casilla de ALUX, ellos te harán una travesura la cual puede ser:

- PIERDES UNA FICHA: Tendrás que entregarle al BALAN una de tus fichas de dioses.
- PIERDES TODO: Tendrás que darle todas tus fichas al BALAN.
- GRUTA: Te dirigirás a la casilla de GRUTA y pierdes un turno.

3. GRUTA DE LOL TUM: Si llegas a la casilla de GRUTA pierdes un turno.

4. SACRIFICIO SAGRADO: Si llegas a la casilla de SACRIFICIO deberás realizar la acción que se te pide.

Y ahora sí... ¡¡QUE COMIENCE LA AVENTURA!!

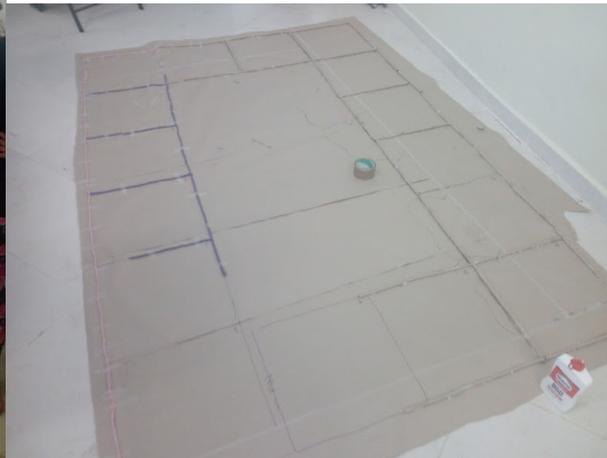
## 9.- Materiales

¡Manos a la obra!

Se comenzó por la selección de materiales característicos de la región de Mérida, Yucatán, México, los materiales seleccionados fueron: Henequén, palma, bordado, bejuco, cartón.



## 10.- Primer prototipo





La idea inicial era crear el juego a manera de tablero rectangular, conforme se avanzó en el proyecto se optó por utilizar una figura circular dado que sería más fácil la movilidad de los jugadores.

# LABORATORIO CIUDADANO DE **Inclusión**

LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO





## 11.- Prototipado

1.- Diseño de figuras se diseñó en un programa de computadora para poder cortarlo posteriormente a corte laser.

2.- Acomodo de materiales

Cada una de las piezas del juego llevarían una textura diferente.

3.- Diseño de dado texturizado, cada una de las caras del dado contaría con una textura diferente.

4.- Diseño de prototipo final a escala, crear una pequeña muestra en la cual se colocaron los mismo materiales que el prototipo grande esto con el objetivo que el jugador se familiarice con cada uno de las texturas.

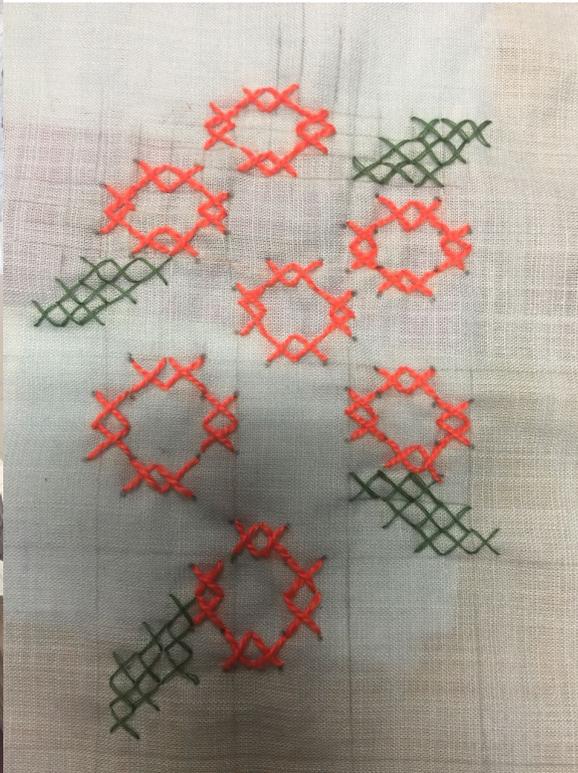
5.- Diseño y costura de visores para los jugadores

6.- Diseño de gafetes para los jugadores

7.- Diseño de tarjetas las cuales mostrarán el mensaje en escritura.

# LABORATORIO CIUDADANO DE **Inclusión**

LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO



12.- Prototipo final





INCLUYE:

- 1 Tablero de 16 piezas modulares.
- 4 visores.
- 20 fichas de cinco motivos / también en escritura braille.
- 1 dado .
- 5 tarjetas de personaje.
- 4 objetos de kukulkan.
- 1 tablero pequeño.

¡A jugar!

LABORATORIO  
CIUDADANO DE **Inclusión**  
LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO



# LABORATORIO CIUDADANO DE **Inclusión**

LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO



# LABORATORIO CIUDADANO DE **Inclusión**

LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO

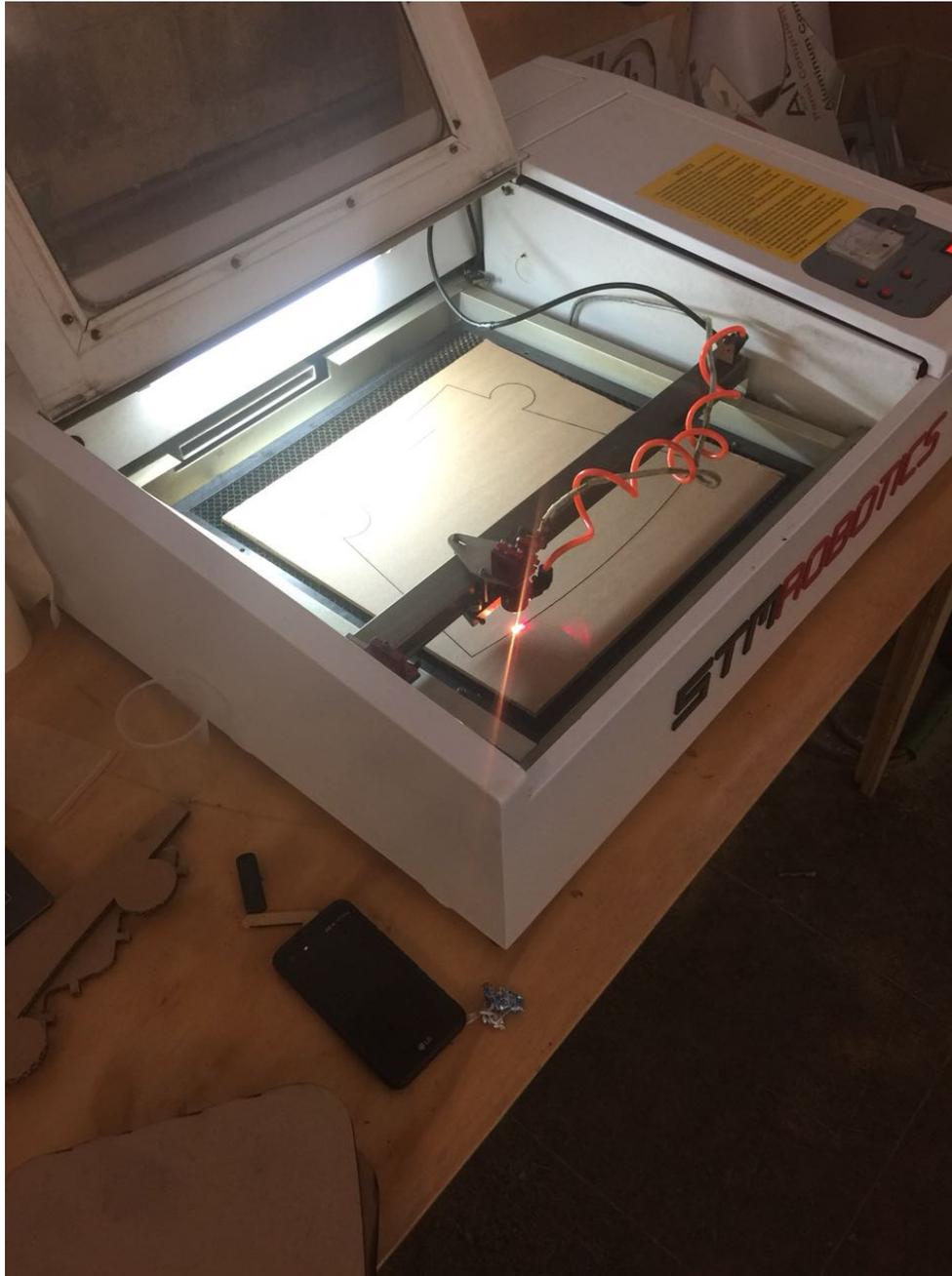


# LABORATORIO CIUDADANO **Inclusión**

LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO

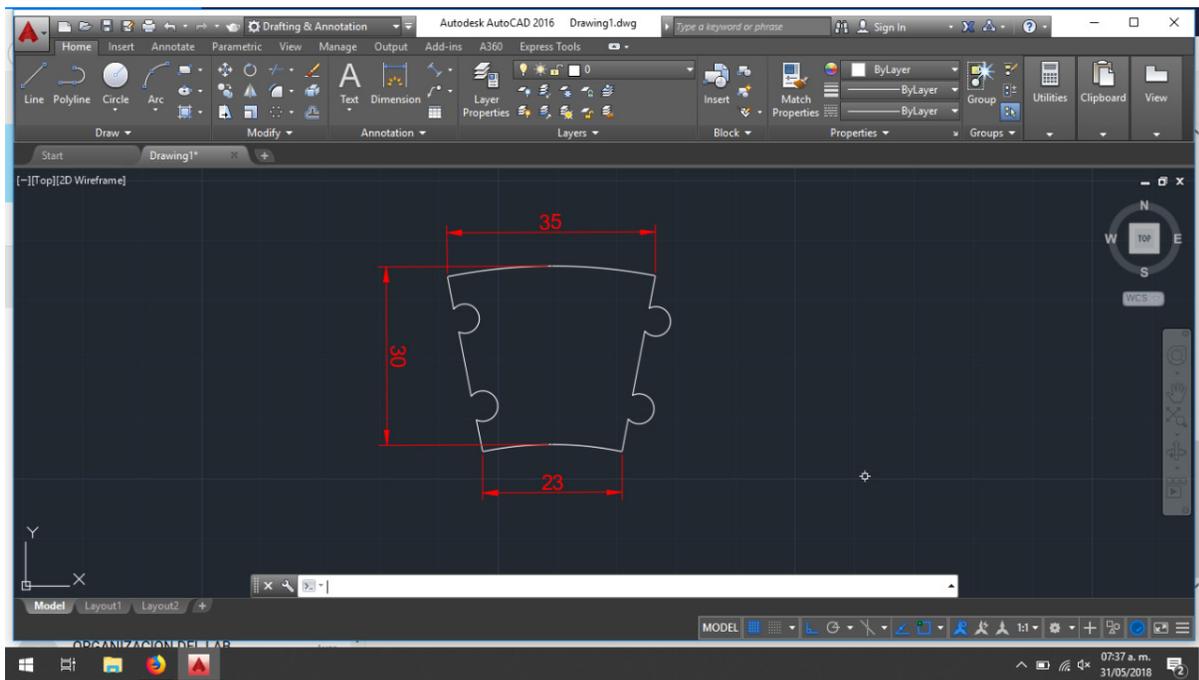
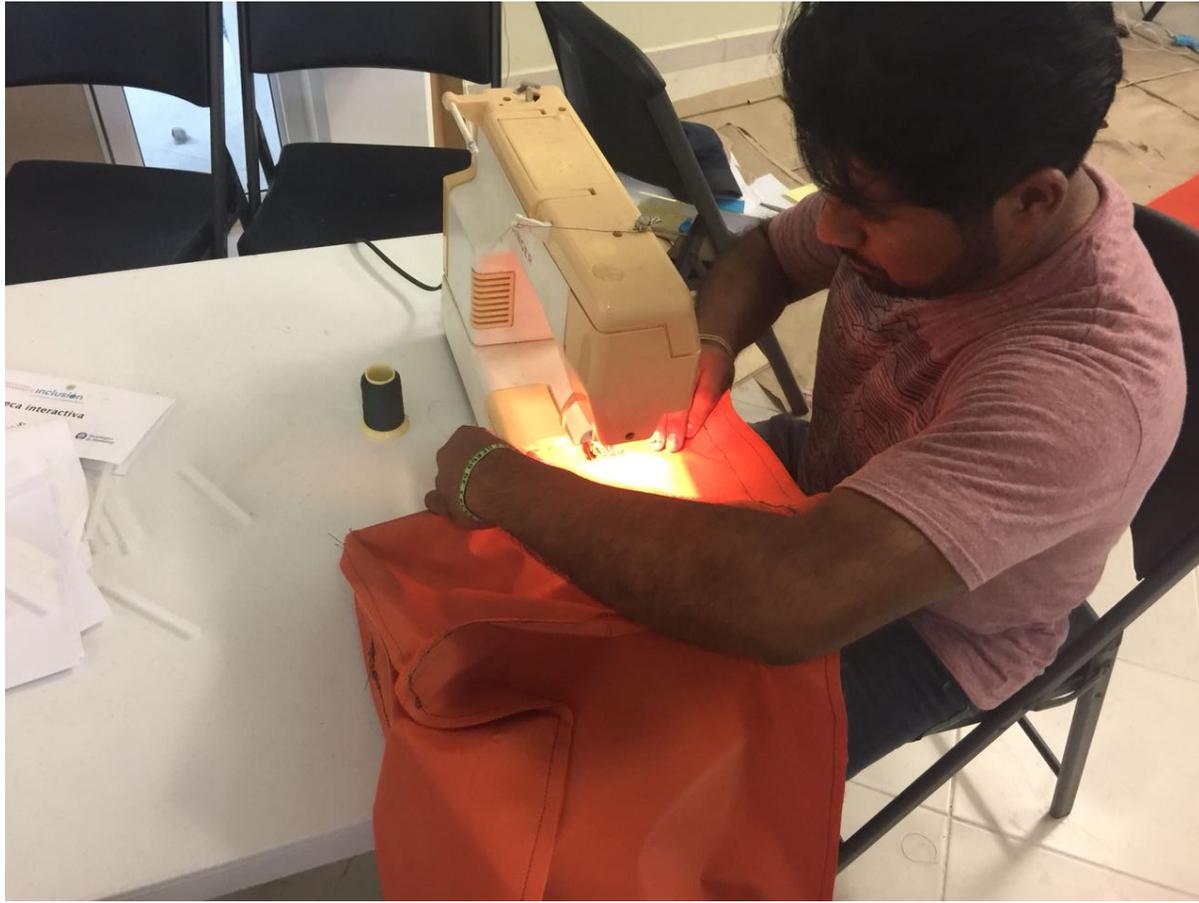


LABORATORIO  
CIUDADANO DE **Inclusión**  
LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO



# LABORATORIO CIUDADANO **Inclusión**

LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO





El juguete fue donado a una escuela primaria de Mérida.

# LABORATORIO CIUDADANO **Inclusión**

LA DIVERSIDAD COMO EMPRENDIMIENTO



Co-Creación de juguetes- Laboratorio Ciudadano de Inclusión. Mérida, Yucatán, México 27 de mayo  
- 2 de junio 2018.