ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

"TOULOUSE LAUTREC"

ESTRATEGIAS PARTICIPATIVAS PARA LA RESTAURACIÓN ECOLÓGICA EN ESPACIOS NATURALES DEL PARQUE LOMAS DE MANGOMARCA, 2025

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Arquitectura de Interiores

Autor:

MARIA ALEJANDRA ALARCON HIDALGO

https://orcid.org/0000-0002-8176-2802

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Diseño y Gestión de la Moda

Autor:

LOURDES PAMELA ROJAS PEREZ PALMA

https://orcid.org/0009-0005-4493-6737

Asesora:

MARIA CONSUELO ALBÁN SOLÍS

https://orcid.org/0000-0001-7464-9687

Lima - Perú

2025

MARIA ALEJANDRA ALARC%C3%93N HIDALGO 2021164676 - LOURDES PAMELA ROJAS P%C3%89REZ PALMA 2020149808.d...

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Document Details

Submission ID
trn:oid:::11391:488239338

Submission Date
Aug 28, 2025, 11:56 PM GMT-5

Download Date
Aug 29, 2025, 12:11 AM GMT-5

File Name
MARIA ALEJANDRA ALARCÓN HIDALGO 2021164676 - LOURDES PAMELA ROJAS PÉREZ PALMA 20....docx

File Size
1.3 MB

33 Pages

6,009 Words

36,607 Characters

12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

10% Internet sources
3% Publications
7% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Resumen del Trabajo de Investigación

La presente investigación tiene como objetivo general proponer estrategias participativas para la restauración ecológica del parque Lomas de Mangomarca en 2025. Sus objetivos específicos incluyen conocer la situación actual del parque, identificar los recursos necesarios para implementar acciones colaborativas y evaluar el impacto de estas estrategias en la recuperación del área.

Durante su primera fase, el proyecto beneficiará directamente a más de 1,500 personas en San Juan de Lurigancho. De este total, 200 serán actores centrales, 500 serán actores directos y 800 serán actores indirectos que, sin participar activamente, disfrutarán de los beneficios ambientales del proyecto.

Los talleres presenciales de Eco, desarrollados en el parque y espacios aliados, contaron con la participación de organizaciones como Scouts Perú, la Institución Educativa N° 083 y vecinos comprometidos. Estas sesiones incluyeron paneles educativos, dinámicas participativas y actividades como la siembra, fomentando la creación colectiva de soluciones ambientales. Además, funcionaron como canales efectivos para la venta de Ecokits y la promoción del aplicativo Eco, facilitando su adopción tanto presencial como digital.

La propuesta recibió una respuesta positiva de la comunidad, junto con sugerencias para expandir la experiencia a otros parques. La colaboración con líderes locales también permitió ampliar el alcance del proyecto. En conjunto, estos resultados validan la viabilidad del proyecto Eco para fortalecer la conciencia ambiental y producir un impacto sostenible en Lima.

Palabras clave: Restauración ecológica, espacios naturales, cuidado de áreas verdes y estrategias participativas de educación ambiental.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación 2

1. Contextualización del Problema 7

2. Justificación 8

2.1 Justificación social: 8

2.2 Justificación práctica: 8

2.3 Justificación metodológica: 9

3. Reto de innovación 9

3.1 Preguntas de investigación: 10

3.1.1 Pregunta general: 10

3.1.2 Preguntas específicas: 10

3.2 Objetivos de investigación: 10

3.2.1 Objetivo general: 10

3.2.2 Objetivos específicos: 10

4. Sustento Teórico 11

4.1 Estudios previos: 11

4.2 Marco teórico: 12

4.2.1 Educación ambiental en espacios públicos: 13

4.2.2 Estrategias participativas: 13

4.2.3 Restauración ecológica: 14

4.2.4 Contaminación ambiental en espacios naturales: 14

5. Beneficiarios 15

5.1 Mapa de Actores 15

Actores centrales: 15

Actores directos: 15

Actores indirectos: 16

5.2 Arquetipo del cliente: 16

5.3 Cantidad de beneficiarios: 17

6. Modelo de Negocio 18

6.1 Reto: 18

6.2 Propuesta de valor: 18

6.3 Segmento de clientes: 18

6.4 Canales: 19

6.4.1 Talleres en parques locales: 19

6.4.2 Aplicación móvil: 19

6.4.3 Redes sociales: 19

6.5 Relación con los clientes: 20

6.6 Actividades clave: 20

6.7 Recursos clave: 21

6.8 Aliados clave: 21

6.8.1 Líder comunitario y gestor del parque: 21

6.8.2 Instituciones: 21

6.8.3 Organizaciones: 22

6.8.4 Proveedores: 22

6.9 Fuentes de ingresos: 22

6.10 Impacto: 23

6.11 Presupuestos: 23

7. Resultados: 25

8. Conclusiones: 26

9. Bibliografía: 28

10. Anexos: 32

Figura 1 32

Figura 2 33

Figura 3 33

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Tabla de Ingresos:* 23

Tabla 2. *Presupuesto de Inversión Inicial:* 24

Tabla 3. *Presupuesto de Gastos Mensuales:* 25

Tabla 4. *Presupuesto Total:* 25

1. Contextualización del Problema

El abandono progresivo de los parques urbanos es una problemática que afecta a muchas ciudades a nivel mundial, este fenómeno se debe, en gran parte, a la falta de interés y compromiso por parte de las municipalidades que no logran integrar de manera eficiente la planificación y el mantenimiento de estos espacios públicos. Así, los recursos suelen destinarse a la creación de nuevos parques, mientras que los existentes quedan rezagados y se deterioran por la falta de conservación adecuada (Canadian City Parks Report [CCPR], 2024).

En el Perú, la escasez de áreas verdes en zonas urbanas continúa siendo una preocupación crítica, de acuerdo con el informe del Observatorio de Ciudades (Instituto Metropolitano de Planificación [IMP], 2023), Lima cuenta con sólo 3.2 m² de área verde por habitante, una cifra que continúa por debajo del mínimo recomendado por la Organización Mundial de la Salud, que sugiere 9 m² por persona. Esta carencia tiene efectos negativos en la salud mental, el bienestar social y la adaptación al cambio climático (IMP, 2023).

Las áreas verdes son realmente insuficientes y las causas son muchas, entre ellas resaltan los elevados costos de mantenimiento debido a la mala planificación y gestión de los parques, el riego, el elevado uso de especies estacionales como las flores, el exceso de poda que deteriora los árboles, así como la falta de pago de los arbitrios de los ciudadanos, sobre todo en las zonas de menores recursos (Diario El Comercio, 2020).

Por otro lado, al implementar el programa Lima Verde, se logró plantar más de 185 000 árboles entre 2023 y 2024 en los distritos de San Juan de Lurigancho, Ate y Villa El Salvador, promoviendo la arborización en zonas vulnerables (Servicio de Parques [SERPAR], 2024). Sin embargo, este impacto no ha sido uniforme, y aún existen parques abandonados, con poco mantenimiento y escasa señalización.

En San Juan de Lurigancho, iniciativas ciudadanas han demostrado que la restauración es posible. En 2023, un colectivo comunitario logró plantar más de 50 especies nativas en un talud seco, y en 2025 una familia transformó una colina en la llamada Selva Escondida, al conservar más de 100 especies vegetales (La República, 2025).

Actualmente, la entrada principal de las Lomas de Mangomarca - el parque Lomas de Mangomarca - se encuentra sin cuidado institucional, dejando toda la responsabilidad a voluntarios locales (Grupo 9, 2025).

2. Justificación

2.1 Justificación social:

Varias investigaciones han evidenciado que los talleres participativos dentro de las comunidades impulsan el aprendizaje práctico, fomentan una mayor conciencia ambiental y fortalecen las relaciones entre vecinos. En la zona de Lima Sur, por ejemplo, la creación de huertos comunales, junto con programas de capacitación y apoyo técnico, motivó a los vecinos a involucrarse de forma activa en el cuidado de su entorno. Esto trajo consigo beneficios compartidos, como una mayor cooperación y un reforzado sentido de pertenencia (Jimenez, 2023). Ahora, al poner en marcha una estrategia que combina talleres educativos, kits ecológicos y una aplicación interactiva en el parque Lomas de Mangomarca, se busca alcanzar resultados similares, promoviendo el liderazgo comunitario y una mayor responsabilidad compartida. Este tipo de proyectos ya ha mostrado efectos positivos en distintas áreas urbanas.

2.2 Justificación práctica:

El abandono de los parques es una constante en muchas zonas del territorio nacional, sin embargo, gracias a los voluntarios esto cada vez va mejorando. Lamentablemente, no

todos lo realizan puesto que realizar esta acción genera desmotivación y desgaste físico. En Lima, algunos distritos no llegan ni a 3m² de área verde por persona, y el espacio más extenso apenas es de 11m² (El Comercio, 2024). Esta escasez y el nulo mantenimiento aumentan la temperatura local y reducen la calidad del aire afectando la salud pública.

2.3 Justificación metodológica:

En la fase de investigación e ideación del proyecto, se usaron las herramientas de la metodología *Toulouse Thinking* que permitieron entender el problema desde una perspectiva centrada en las personas. Entre las herramientas usadas se encuentra el Mapa de Actores, que permitió identificar a los involucrados directos e indirectos en la problemática del parque; las entrevistas en profundidad realizadas a vecinos, voluntarios y usuarios; el uso de arquetipos, para entender las motivaciones, dolores y objetivos de los usuarios; el *Customer Journey Map*, que trazó su experiencia antes, durante y después del uso del servicio; y por último, el lienzo de propuesta de valor, que unió las necesidades de los usuarios con las propuestas de soluciones del producto. Estas herramientas fueron claves para definir el reto de diseño y guiar a una propuesta viable y alineada con las expectativas reales de los beneficiarios.

3. Reto de innovación

En varios distritos, muchas áreas verdes están deterioradas por la falta de conciencia vecinal. El parque Lomas de Mangomarca, en San Juan de Lurigancho, es un ejemplo claro de abandono y escaso compromiso colectivo. Aunque algunos vecinos intentan cuidarlo, persiste el desinterés general. Esto evidencia una desconexión con su valor ecológico y comunitario. Por ello, surge el reto:

¿Cómo podríamos educar y motivar a los vecinos inconscientes para lograr espacios verdes valorados, cuidados y sostenidos por toda la comunidad?

3.1 Preguntas de investigación:

3.1.1 Pregunta general:

¿De qué manera las estrategias participativas permitirán la restauración ecológica en los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025?

3.1.2 Preguntas específicas:

¿Cuál es la situación actual de los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025?

¿Qué recursos permitirán el desarrollo de estrategias participativas para la restauración ecológica en los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025?

¿Cuál es el impacto del uso de estrategias participativas para la restauración ecológica en los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025?

3.2 Objetivos de investigación:

3.2.1 Objetivo general:

Proponer estrategias participativas que permitan la restauración ecológica en los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025.

3.2.2 Objetivos específicos:

Conocer la situación actual de los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025.

Identificar los recursos que permitirán el desarrollo de estrategias participativas para la restauración ecológica en los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025.

Conocer el impacto del uso de estrategias participativas para la restauración ecológica en los espacios naturales del parque Lomas de Mangomarca, 2025.

4. Sustento Teórico

4.1 Estudios previos:

Angulo-Mina et al., (2025), desde la Universidad Tecnológica Indoamérica (Ecuador), investigaron el uso de recursos tecnológicos interactivos en la educación ambiental. Su artículo demuestra que las herramientas digitales como plataformas gamificadas, aplicaciones móviles y simuladores educativos potencian el aprendizaje ecológico, incrementan la motivación y mejoran la comprensión de conceptos ambientales en jóvenes. Esta investigación respalda directamente la propuesta gamificada de Eco, validando el uso de tecnologías para reforzar el compromiso ciudadano con el entorno.

Quecaño y Dominguez (2025) examinan cómo se lleva a cabo la participación ciudadana en la gestión municipal, evalúan la desconfianza hacia las autoridades y la falta de comunicación de autoridades para fortalecer la relación que limitan la participación vecinal en la gestión de parques en Lima. A partir de los resultados, se plantea la importancia de adoptar diversas estrategias que fomenten la participación de las personas involucradas. Llegando a la conclusión que la colaboración efectiva entre vecinos y autoridades es fundamental para la sostenibilidad urbana. Su enfoque respalda que Eco funcione como un canal de comunicación y colaboración entre comunidad y municipio.

Díaz (2025) explora en su investigación cómo las experiencias de educación ambiental vivencial en contextos urbanos generan una mayor conciencia ecológica que los métodos tradicionales de aula y con ello desarrollan competencias de sostenibilidad, crear

conciencia ambiental y tener compromiso ambiental. A partir de talleres en parques públicos de Lima Norte, demuestra que las actividades prácticas como la siembra y el monitoreo de flora intensifican el compromiso ambiental para formar ciudadanos que sean capaces de construir modelos de vida justos, resilientes y sostenibles. Es importante saber que su aporte fundamenta el formato experiencial de los talleres de Eco.

Gonzales (2025) en su estudio comparativo de ciudades intermedias latinoamericanas -incluida Lima - identifica que muchas municipalidades carecen de marcos legales y recursos para el mantenimiento de áreas verdes, lo que conduce al abandono institucional; por ende, se aplaza los proyectos para las áreas verdes. Mediante entrevistas con funcionarios y líderes vecinales, su investigación justifica la creación de acciones comunitarias como Eco para asumir funciones que las autoridades han descuidado.

Melquiades Cruz et al., (2025) en su revista califican a su investigación de tipo aplicada con un diseño no experimental correlacional causal de corte transversal, el cual investigan el impacto de proyectos ambientales integrados en una escuela pública de Trujillo, donde incluyen talleres de ecoeficiencia y actividades reflexivas. A través de encuestas a estudiantes y docentes, encontraron mejoras significativas en las prácticas sostenibles y el desarrollo de una conciencia colectiva ambiental. Este estudio avala la realización de talleres educativos presenciales dentro de Eco.

4.2 Marco teórico:

El presente proyecto se sustenta en conceptos que abordan la educación y contaminación ambiental en los espacios públicos: la restauración ecológica, la participación ciudadana en estrategias participativas a través de herramientas educativas y tecnológicas.

Estos conceptos permiten comprender las dinámicas que influyen en la valorización y cuidado de los espacios verdes públicos, especialmente aquellos en condición de abandono o deterioro. A partir de ellos, se busca construir una propuesta de solución integral que articule comunidad, educación y sostenibilidad.

4.2.1 Educación ambiental en espacios públicos:

La educación ambiental en espacios públicos puede entenderse como una herramienta clave para fomentar el pensamiento crítico y la participación ciudadana. Según Gadotti (2009), esta educación debe difundirse y conocerse en el entorno escolar para extenderse a espacios como plazas, parques o centros comunitarios, los cuales ofrecen oportunidades para fortalecer una conciencia ecológica comprometida con la transformación social. Por su parte, Sauvé (2005) sostiene que los espacios públicos facilitan el encuentro entre diferentes culturas y formas de conocimiento, permitiendo construir colectivamente nuevos significados sobre la relación entre sociedad y naturaleza. Mientras Gadotti enfatiza el papel de la educación ambiental como una práctica política y de ciudadanía activa, Sauvé destaca la importancia del diálogo y la diversidad de perspectivas en estos procesos educativos.

4.2.2 Estrategias participativas:

Las estrategias participativas en educación ambiental buscan involucrar a la comunidad en la construcción colaborativa de conocimiento y acción vinculada al entorno local. Gallay, Pykett, Smallwood y Flanagan (2020) proponen el modelo de *place based stewardship education*, donde estudiantes urbanos actúan como científicos ciudadanos que identifican problemas ambientales locales, recogiendo datos y liderando acciones colectivas para mejorar su comunidad, lo cual fortalece su sentido de pertenencia, su conducta proambiental y su capacidad ciudadana. En otro enfoque complementario, Larroya, Perelló y

colegas (2025) describen una experiencia de científicos ciudadanos del transporte peatonal, donde grupos vecinales registraron su movilidad urbana mediante GPS, identificaron zonas olvidadas con potencial social y favorecieron el diseño inclusivo de espacios públicos mediante metodologías participativas que integran saberes comunitarios con diagnósticos expertos.

4.2.3 Restauración ecológica:

La restauración ecológica, según Andrés Clewell y James Aronson (2007), es el proceso de asistir al retorno de un ecosistema que ha sido degradado, dañado o destruido hacia una condición más saludable y funcional, lo más parecida posible a su estado original. En esta visión, el objetivo no es solo recuperar especies o paisajes, sino también restablecer los procesos ecológicos que permiten la autosuficiencia del ecosistema.

Por otro lado, Sociedad para la Restauración Ecológica (SER, 2004) plantea que restaurar un ecosistema implica recrear, iniciar o acelerar la recuperación de un sistema ecológico que ha sido alterado, con base en un marco científico y ético. Se considera tanto el conocimiento ecológico como las necesidades sociales y culturales del entorno. Ambas visiones coinciden en que restaurar no es solo volver a plantar árboles, sino reconstruir sistemas vivos completos.

4.2.4 Contaminación ambiental en espacios naturales:

Según Odum (2006), se refiere a la introducción de sustancias o energía en el ambiente que alteran el equilibrio ecológico y afectan negativamente tanto a los organismos como a los procesos naturales. En los espacios naturales, esto significa una interrupción directa en los ciclos ecológicos como el del agua, el carbono o los nutrientes. Por su parte, Margalef (1998) entiende la contaminación como cualquier cambio en el entorno que reduce

su capacidad para sostener la biodiversidad y las funciones ecológicas. En su enfoque, lo preocupante no es solo la presencia de contaminantes, sino cómo estos alteran la organización y estabilidad del ecosistema. Ambos coinciden en que la contaminación va más allá de lo visible y compromete la salud y funcionamiento de los espacios naturales.

5. Beneficiarios

5.1 Mapa de Actores

Actores centrales:

Cuando nos referimos a los actores centrales estamos hablando de los vecinos y vecinas organizados de San Juan de Lurigancho, quienes desempeñan un rol fundamental en la recuperación, cuidado y sostenibilidad del parque Lomas de Mangomarca y de otros espacios verdes comunitarios. Su participación se materializa en talleres educativos, jornadas de mantenimiento y procesos de toma de decisiones orientados al uso responsable de las áreas verdes. Estos actores resultan esenciales porque aportan compromiso, mano de obra y conocimiento del territorio (lo que les permite identificar de manera precisa las necesidades locales). Además, se busca empoderarlos para que asuman el papel de guardianes ambientales y que de esta manera transmitan valores de sostenibilidad a sus familias y vecinos con el propósito de consolidar una red comunitaria sólida que asegure la continuidad del proyecto a largo plazo.

Actores directos:

Los actores directos comprenden a individuos y organizaciones que participan de manera inmediata en la ejecución y sostenimiento del proyecto. Entre ellos se encuentran los voluntarios locales y juveniles, quienes colaboran en actividades de limpieza, arborización, talleres y campañas de sensibilización. También destacan las instituciones educativas, desde

colegios hasta universidades, que incorporan los Ecokits y la aplicación Eco en sus programas de formación ambiental. Asimismo, la Municipalidad de San Juan de Lurigancho y el Servicio de Parques de Lima (SERPAR) brindan permisos, apoyo logístico y, en ciertos casos, recursos para el mantenimiento de los espacios verdes. Finalmente, las organizaciones comunitarias y colectivos ambientales aportan experiencia, visibilidad y herramientas técnicas. Este conjunto de actores se beneficia directamente mediante la consolidación de su rol comunitario, la adquisición de formación ambiental práctica y el acceso a recursos pedagógicos y tecnológicos destinados al cuidado de los ecosistemas urbanos.

Actores indirectos:

Los actores indirectos corresponden a personas y grupos que, sin involucrarse directamente en las actividades del proyecto, se benefician de sus resultados. Entre ellos se encuentran los habitantes de San Juan de Lurigancho, quienes experimentan un incremento de áreas verdes, reducción de la temperatura urbana y mejora de la calidad del aire. También se incluyen los comerciantes y emprendedores locales, quienes disponen de un entorno más atractivo y seguro para el desarrollo de sus negocios. A su vez, los visitantes de otros distritos de Lima encuentran en el parque Lomas de Mangomarca un espacio recreativo y educativo, ampliando el alcance del proyecto más allá del territorio inmediato. Finalmente, niños y familias en general acceden a un entorno seguro, limpio y formativo, propicio para la recreación y el aprendizaje ambiental.

5.2 Arquetipo del cliente:

El arquetipo central del cliente del proyecto Eco corresponde a jóvenes y adultos entre 20 y 40 años, residentes en San Juan de Lurigancho, que manifiestan un compromiso con la sostenibilidad y un interés activo por mejorar su entorno comunitario. Este perfil se

caracteriza por un fuerte sentido de pertenencia barrial, disposición a participar en talleres prácticos y actividades colectivas, y valoración del reconocimiento social por sus acciones comunitarias. Además, se distingue por el uso frecuente de herramientas digitales como la aplicación Eco para informarse y participar. Este arquetipo resulta fundamental, ya que representa el motor de cambio del distrito: ciudadanos que, al ser empoderados, contagian con su ejemplo al resto de la comunidad. Por otro lado, tenemos al vecino que no reconoce la importancia de las áreas verdes ni el impacto de su deterioro. Su desinterés lo lleva a ignorar el deterioro del parque, pero con estímulos adecuados, como talleres o actividades, puede despertar su conciencia y motivarse a participar en su cuidado.

5.3 Cantidad de beneficiarios:

El reto de innovación impactará directamente entre el 10 y 15 % de la población de San Juan de Lurigancho.

En la primera fase de implementación, se estima que el proyecto Eco beneficiará a más de 1,500 personas. De este total, aproximadamente 200 corresponderán a los actores centrales, quienes se involucrarán directamente en talleres, jornadas de cuidado y comités de guardianes ambientales. Por su parte, alrededor de 500 integrarán el grupo de actores directos, compuesto por voluntarios, estudiantes y docentes. Finalmente, cerca de 800 serán actores indirectos que, sin participar directamente en la ejecución, se verán favorecidos por la mejora de los espacios públicos. Esta proyección refuerza la viabilidad e impacto positivo de Eco, ya que demuestra que los beneficios no se limitan a un grupo reducido, sino que alcanzan a una parte significativa de la comunidad local y distrital, generando un círculo virtuoso de sostenibilidad y bienestar colectivo. Este público adoptará nuevas prácticas sostenibles que impulsen el cuidado del medio ambiente en Lima - Perú, 2025.

6. Modelo de Negocio

6.1 Reto:

El creciente abandono de parques urbanos y la escasa conciencia ambiental comunitaria, especialmente entre los jóvenes, afectan negativamente la salud, la calidad del aire y la cohesión social en distritos urbanos de Lima. Además, existe una desconexión entre ciudadanía, instituciones locales y el entorno natural, así como poca apropiación de los espacios verdes por parte de las nuevas generaciones.

6.2 Propuesta de valor:

Eco es una propuesta innovadora que combina talleres presenciales en parques, una aplicación móvil gamificada y un Ecokit educativo físico. Esta iniciativa busca formar ciudadanos ambientalmente responsables, usando espacios públicos como "aulas abiertas" donde los participantes aprenden, juegan y actúan por el medio ambiente. Eco no solo educa, sino que también fortalece la comunidad y mejora el estado de las áreas verdes.

6.3 Segmento de clientes:

El proyecto está dirigido principalmente a escolares de nivel primario y secundario de zonas urbanas, quienes pueden tener más cercanía con el medio ambiente, padres de familia y docentes interesados en la educación ambiental. También están incluidos municipios distritales, organizaciones sociales y voluntarios ambientales como los Scouts, quienes encuentran en Eco una herramienta práctica para fomentar el cuidado de los espacios públicos en sus comunidades.

6.4 Canales:

Con el objetivo de difundir el proyecto Eco y llegar a un mayor número de ciudadanos, se ha elaborado un plan que combina medios digitales y estrategias presenciales, asegurando la interacción directa y la participación activa de la comunidad. A continuación, detallamos los canales que se implementarán para garantizar el alcance y conocimiento de la propuesta:

6.4.1 Talleres en parques locales:

Este canal se eligió por su capacidad de generar contacto directo con la comunidad y transmitir conocimientos de forma práctica. Los parques, al ser espacios abiertos y accesibles, facilitan la asistencia de personas de todas las edades. Se realizarán los talleres en coordinación con centros educativos y municipios para promover la educación ambiental y la participación ciudadana en un entorno natural que motive el cuidado del medio ambiente.

6.4.2 Aplicación móvil:

La aplicación Eco se utilizará para mantener un contacto constante y permitir el acceso a información en cualquier momento y lugar. Será descargable mediante código QR e incluirá contenido educativo, guías y herramientas interactivas para reforzar el aprendizaje y dar seguimiento a las actividades, incentivando la participación activa.

6.4.3 Redes sociales:

Emplearemos plataformas sociales muy conocidas como Instagram y TikTok para aumentar nuestra visibilidad, aprovechando su influencia en la rutina diaria de los usuarios. Estas redes nos darán la oportunidad de relacionarnos con individuos interesados en

iniciativas responsables con el medio ambiente y promover nuestros artículos de manera eficiente.

• **Instagram:** La cuenta eco.grouptls tiene la finalidad de compartir contenido 2 veces por semana en el feed, mostrando imágenes del proceso de siembra, videos cortos educativos y testimonios de los participantes.

• **TikTok**: La cuenta eco.grouptls es utilizada para generar videos dinámicos y entretenidos que expliquen de forma sencilla la importancia del cuidado ambiental y el uso de los kits educativos. Se publicará 1 a 2 veces por semana, aprovechando tendencias para aumentar el alcance.

6.5 Relación con los clientes:

Eco busca congeniar con sus participantes fomentando una relación cercana y de confianza, construida en torno a la experiencia compartida en talleres presenciales en el parque y el intercambio activo en redes sociales.

A través de actividades vivenciales, los usuarios aprenderán y se integrarán a una comunidad comprometida con el cuidado ambiental. Mantendremos una comunicación constante mediante recordatorios, mensajes personalizados y espacios digitales para compartir logros y resolver dudas, fortaleciendo el vínculo con retroalimentación como parte de un cambio colectivo.

6.6 Actividades clave:

Las actividades clave incluyen la organización y ejecución de talleres presenciales, el desarrollo y mantenimiento de la aplicación móvil, la producción y distribución del Ecokit educativo, así como la coordinación con municipios, escuelas y organizaciones vecinales.

También son esenciales las campañas de sensibilización y la evaluación continua del impacto educativo y ambiental del programa.

6.7 Recursos clave:

Los recursos fundamentales son el equipo pedagógico, diseñadores gráficos, desarrolladores de software, facilitadores ambientales, voluntarios comunitarios y el acceso a espacios públicos. Se requieren también materiales didácticos, infraestructura tecnológica, permisos municipales y canales de difusión como redes sociales, medios locales y escuelas colaboradoras.

6.8 Aliados clave:

6.8.1 Líder comunitario y gestor del parque:

Se cuenta con el apoyo del líder comunitario y gestor del parque Lomas de Mangomarca, quien, con años de experiencia en su cuidado y conservación, actúa como mediador entre vecinos, municipalidades e instituciones. Su compromiso facilita la coordinación de actividades y el acceso a permisos, promoviendo el uso responsable y sostenible del espacio.

6.8.2 Instituciones:

Se cuenta con el apoyo de la Institución Educativa N° 083, una cuna jardín con la que se coordinó con su directora y profesores para llevar a cabo un taller de educación ambiental con niños de 5 años, con algunos padres presentes también. Esta asociación construye vínculos con la escuela y ofrece posibilidades para futuros proyectos conjuntos para el medio ambiente.

6.8.3 Organizaciones:

Entre nuestros aliados estratégicos se encuentran organizaciones como Scouts del Perú, reconocidas por sus actividades de limpieza, caminatas y educación ambiental en espacios como el parque Lomas de Mangomarca. Su compromiso con la conservación y su participación comunitaria representan una oportunidad para ampliar nuestros talleres, atraer a un público afín a la sostenibilidad y potenciar la venta de productos y Ecokits ecológicos durante los eventos.

6.8.4 Proveedores:

Se trabajará con proveedores especializados en la confección de bolsas de tocuyo, priorizando aquellos que utilicen materiales de calidad y procesos sostenibles, estableciendo colaboraciones que generen beneficios mutuos.

6.9 Fuentes de ingresos:

Nuestras fuentes de ingreso provienen de las inscripciones pagadas a los talleres presenciales, donde además se comercializan los Ecokits, así como de las ventas realizadas a través del aplicativo y mediante Instagram. Se implementará una estrategia de venta inteligente para lograr una buena acogida para cumplir nuestras metas y ofreceremos entrega directa y diversas facilidades de pago como tarjeta, Yape, Plin y efectivo.

Tabla 1

Tabla de Ingresos

Fuente de ingreso	Subcategoría	Explicación	Precio Unitario (S/.)	Cantidad Mensual	Total Mensual (S/.)
Kits ECO	-	Venta en talleres, web y redes sociales.	30.00	200	6,000.00
Talleres ECO	-	Dos talleres al mes, 25 personas cada uno.	15.00	50	750.00
App ECO	Micro transacciones	Compra de funciones extra en la app	-	-	1000.00
	Anuncios Integrados	Publicidad en la aplicación.	-	-	1000.00
				TOTAL INGRESOS MENSUALES:	S/ 8,750.00

6.10 Impacto:

El proyecto busca generar un cambio cultural en la relación de los ciudadanos con sus espacios verdes urbanos, aumentando el conocimiento ambiental, la apropiación comunitaria y la participación activa. El impacto esperado incluye una mejora en el estado físico de parques, incremento del compromiso ambiental en niños y jóvenes y la creación de comunidades más cohesionadas y sostenibles.

6.11 Presupuestos:

El presupuesto contempla gastos operativos de talleres, desarrollo y mantenimiento de la app, impresiones de herramientas del Ecokit, logística de distribución, personal y voluntariado, así como marketing y difusión. Se estima una inversión inicial para piloto y un modelo escalable de sostenibilidad que permite expandirse a más distritos según demanda y alianzas establecidas.

Tabla 2

Presupuesto de Inversión Inicial

Fuente de gastos	Concepto	Explicación	Precio Unitario (S/.)	Cantidad	Total (S/.)
Kits ECO	Bolsas de tocuyo	Bolsas reutilizables con el logo ECO para entregar los kits.	3.00	200	600.00
	Macetas + semillas	Maceta biodegradable y semillas nativas para siembra.	3.51	200	702.00
	Herramientas metálicas	Pala de metal pequeña incluida en cada kit.	8.00	200	1,600.00
	Impresiones de manuales	Manual ilustrado para guiar al usuario en eco-prácticas.	0.50	200	100.00
	Stickers decorativos	Hoja de stickers por cada dos kits para decorar macetas.	5.00	100	500.00
Marketing y Publicidad	Meta Ads	Campañas publicitarias en Facebook e Instagram.	400	-	400.00
Tecnología	Creative Cloud Pro	Programa para crear el contenido visual del proyecto.	185.26	12 meses	2,223.12
	Desarrollo completo de la App	Plataforma digital de la marca Eco.	900	12 meses	10,800.00
	Creación y hosting inicial de la Web	Página para mostrar información del proyecto.	167	12 meses	2,004.00
Talleres piloto (2 talleres)	Materiales educativos	Material gráfico, guías, dinámicas	150	-	150
Talleres piloto (2 talleres)	Materiales Prácticos	Semillas, compostaje, herramientas pequeñas.	250	-	250
	Logística y transporte	Traslado de equipo, organización de los talleres, acondicionamiento del espacio.	200	-	200
		TOTAL DE SUPUESTO DE INVERSIÓN INICIAL:			S/ 19,152.52

Tabla 3

Presupuesto de Gastos Mensuales

Concepto	Total (S/.)
Producción de 200 EcoKits	3,267.00
Mantenimiento App	200.00
Mantenimiento Web	50.00
Publicidad en Instagram	400.00
Total Gastos Mensuales	4,517.00

Tabla 4

Presupuesto Total

Indicador	Valor (S/.)
Ingresos mensuales	8,750.00
Gastos mensuales	4,202.26
Utilidad neta mensual	4,233.00
Inversión inicial	19,444.12
Tiempo de recuperación	4.5 meses (~inicio del mes 5)

7. Resultados:

Después de una investigación de semanas, se realizó la validación del proyecto Eco que se orienta a nuestro público objetivo: los vecinos de Lomas de Mangomarca y que abarca a personas de todas las edades. El objetivo principal fue identificar y reunir las percepciones de la comunidad en relación con la propuesta del proyecto Eco, evaluando además su interés y disposición para involucrarse en acciones que fomenten la protección del medio ambiente.

Durante la ejecución de los talleres presenciales de Eco, realizados en el parque Lomas de Mangomarca y en espacios facilitados por aliados, se trabajó de manera conjunta con Scouts Perú, la Institución Educativa N° 083 y vecinos comprometidos con el cuidado del medio ambiente. Estas jornadas combinaron paneles educativos en gran formato, actividades dinámicas de integración y acciones prácticas como la siembra, en un formato de taller colaborativo donde los participantes crearon, propusieron y desarrollaron ideas y soluciones, generando un alto nivel de participación e interés.

La interacción directa permitió no solo transmitir conocimientos y fomentar hábitos sostenibles, sino también fortalecer vínculos con la comunidad y aliados estratégicos. Estos talleres se consolidaron como un canal efectivo para la venta de los Ecokits y la difusión del aplicativo Eco, concretando transacciones tanto presenciales como digitales.

La propuesta fue bien recibida, con comentarios positivos y sugerencias para replicar la experiencia en nuevos parques. Asimismo, la colaboración con organizaciones y líderes comunitarios facilitó el acceso a espacios, la llegada a nuevos públicos y la proyección de futuras actividades conjuntas. En conjunto, estos resultados validan la viabilidad del proyecto, evidenciando su potencial de generar ingresos y confirman su capacidad para producir un impacto ambiental y social significativo en la comunidad.

8. Conclusiones:

Proponer estrategias participativas para la restauración ecológica en el Parque Lomas de Mangomarca, 2025, no solo busca recuperar el equilibrio ambiental del área, sino también fomentar una cultura ecológica en la comunidad. Al involucrar a los vecinos en actividades de restauración, plantación y cuidado se promueve el aprendizaje sobre la importancia de conservar los ecosistemas y se desarrollan valores de responsabilidad y cuidado del lugar. De esta manera, la restauración ecológica se convierte en una oportunidad educativa que fortalece la conciencia ambiental y forma ciudadanos comprometidos con la protección de la naturaleza. Como resultado obtuvimos la colaboración de los vecinos del lugar para poder plantar y participar del taller informativo.

Mediante visitas al parque Lomas de Mangomarca y encuestas a diversas personas, se dio a conocer que son muy pocos los que ayudan al mantenimiento del área, hay personas que no son de la zona y llegan al lugar para conocer las Lomas, pero como el parque es la bienvenida al Monumento Arqueológico, dejan los desperdicios de los alimentos que comen

o no recogen las heces de sus mascotas. Frente a esa situación, se encontraron partes sin área verde, algunas hojas de árboles quemadas y con basura, como botellas, bolsas plásticas y envolturas.

Para permitir el desarrollo de las estrategias participativas, se elaboraron talleres educativos e informativos con datos sobre las áreas verdes y pasos de cómo sembrar las semillas, como principal recurso tenemos un kit “ECO” que contiene herramientas para sembrar, una maceta pequeña con tierra, fertilizantes y la semilla designada, teniendo como apoyo y soporte de una app que contiene las instrucciones de cuidado y seguimiento del proceso de crecimiento de las plantas. Nos designamos las actividades con diferentes públicos para que más personas tengan más información.

Durante los procesos de investigación en diversas etapas, descubrimos que son muy pocas las personas que están interesadas en el cuidado y restauración del parque Lomas de Mangomarca. Si bien están los vecinos organizados para poder restaurar el área, no cuentan con el apoyo de la Municipalidad por diversos temas. Se cuenta también con el apoyo de vecinos voluntarios que son de zonas alejadas del parque para regar las zonas en diferentes horarios y de los Scouts del Perú que son niños de 12-13 años que les importa el cuidado de las áreas verdes.

9. Bibliografía:

Angulo-Mina, D., Sangacha-Guamán, D., Guano-Coca, L., Huatatoca-Mamallacta, G., & Núñez-Naranjo, A. (2025). La educación ambiental apoyada por recursos tecnológicos interactivos. 593 Digital Publisher CEIT, 10(1–2), 65–80. https://doi.org/10.33386/593dp.2025.1-2.2951

Cabada Acevedo, D. P. (2021). Participación ciudadana en el manejo de parques y plazas para mejorar la imagen urbana del distrito Víctor Larco Herrera, 2020 [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Alicia - CONCYTEC. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_3961a08efaa323a4cdffa5d78de98b09

Cobeñas Córdova, (2022 investigación en Barranco esencial, enlace compartido) nota: usar misma fuente Ramírez; no hay otro link

Díaz, S. (2025). El impacto de la educación ambiental en la construcción de una sociedad sostenible. Revista Ciencia Latina, 9(2), 403–420. https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/17553/25292/

file:///C:/Users/Maria%20Alarcon/Downloads/sustainability-12-06436-v2.pdf

Gonzales, F. (2025). Desafíos en la gestión de áreas verdes urbanas: Un estudio de caso en Cobija, Pando, Bolivia. Revista Universidad y Sociedad, 17(1), 115–124. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10127247.pdf

Guzmán Caycho, Berrocal & Solís (2023) (ejemplo educativo; requiere cita válida)

Grupo 9. (2025). Diagnóstico participativo del Parque de las Lomas. Proyecto académico no publicado.

Idme Condori, *(2023 secundaria Lima) (sin link disponible)

Jimenez Carlos, Y. C. (2023). Acompañamiento y asistencia técnica en agricultura urbana mediante huertos comunales en Lima Metropolitana. Universidad Nacional Agraria La Molina. https://hdl.handle.net/20.500.12996/6127

La República. (2025, marzo 15). Hace 40 años, una peruana creó una selva escondida en San Juan de Lurigancho: tiene más de 100 tipos de árboles. La República. https://larepublica.pe/sociedad/2025/03/15/sjl-hace-40-anos-una-peruana-creo-una-selva-en-san-juan-de-lurigancho-esta-oculta-y-tiene-mas-de-100-tipos-de-arboles-evat-1376205

La República. (2025, marzo 18). Vecinos crean la "Selva Escondida" en cerro de SJL. https://larepublica.pe/sociedad/2025/03/15/sjl-hace-40-anos-una-peruana-creo-una-selva-en-san-juan-de-lurigancho-esta-oculta-y-tiene-mas-de-100-tipos-de-arboles-evat-1376205

Melquiades-Cruz, M., Morales-Salazar, P. O., & Yache-Cuenca, E. J. (2025). Educación en ecoeficiencia: Impacto de proyectos ambientales integrados en una institución educativa pública peruana. Episteme Koinonía, 8(16), 77–94. https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/4532

Ministerio del Ambiente. (2021). Informe sobre áreas verdes urbanas. https://www.minam.gob.pe/wp-content/uploads/2013/08/plana_2011_al_2021.pdf

Peche Sanes, B. I., & Peche Sanes Vda. de Damián, L. E. (2024). Conciencia ambiental y conservación de espacios públicos en estudiantes del V ciclo de educación primaria de Nuevo Chimbote [Tesis de licenciatura, UCV]. Repositorio UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/160247

Prado, S. G. (2020, 28 agosto). Ana Sabogal: “Existe una mirada sesgada sobre las áreas verdes y, mientras ello no cambie, será difícil lograr una ciudad sostenible”. El Comercio Perú. https://elcomercio.pe/eldominical/mensaje-de-voz/ana-sabogal-existe-una-mirada-sesgada-sobre-las-areas-verdes-y-mientras-ello-no-cambie-sera-dificil-lograr-una-ciudad-sostenible-fil-2020-feria-del-libro-de-lima-cambio-climatico-noticia/#:~:text=Las%20%C3%A1reas%20verdes%20de%20Lima,y%20gesti%C3%B3n%20de%20los%20parques.

Quecaño Condori, E. M., & Domínguez Guzmán, D. (2025). Participación ciudadana para el desarrollo social en la gestión municipal. Revista Venezolana de Gestión Pública, 4(2), 201–218. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2739-00632025000202025

Ramírez Agurto, A. H. J. (2023). Educación ambiental y participación ciudadana en la región Piura [Tesis profesional, Universidad Continental]. Repositorio Continental. https://hdl.handle.net/20.500.12394/13969

Riera Campoblanco, G. B., Tamayo Huamán, P. J., & Quispe Vilca, O. L. (2023). Educación ambiental participativa para fortalecer la gobernanza ambiental en un gobierno local de Lima Metropolitana [Tesis doctoral, UCV]. Repositorio UCV. https://hdl.handle.net/20.500.12692/139419

Radio Programas del Perú. (2023). Lima enfrenta un déficit de áreas verdes: ¿Qué deberían priorizar sus autoridades? RPP Noticias. https://rpp.pe/peru/actualidad/lima-enfrenta-un-deficit-de-areas-verdes-que-deberian-priorizar-sus-autoridades-noticia-1526630

RPP Noticias. (2021). Ciudades con futuro: áreas verdes y salud mental. https://rpp.pe

SERPAR. (2024). Informe de avances del programa Lima Verde 2023-2024. https://www.serpar.gob.pe/noticias/lima-verde-mas-de-185-000-arboles-plantados/

Tejada Muñoz, S., Huyhua Gutiérrez, S. C., Díaz Manchay, R. J., et al. (2025). Uso de la gamificación para mejorar la actitud ambiental y los estilos de vida saludables en estudiantes universitarios de enfermería. Cultura de los Cuidados, 29(70), 49–64. http://hdl.handle.net/10045/151089

10. Anexos:

Figura 1

Taller con el grupo de Scouts del Perú



Figura 2

Institución Educativa N° 083



Figura 3

Vecinos de Mangomarca

