ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

“TOULOUSE LAUTREC”

DISEÑO DE UNA NUEVA MODALIDAD DE JUEGOS INFANTILES CON MATERIALES RECICLADOS

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

AUTORES:

KIMBERLY CARPIO FUENTES

https://orcid.org/0000-0001-6030-1655

MELISSA NAOMI GUILLÉN VIDAL

https://orcid.org/0000-0002-9789-6995

Asesor:

RAFAEL EDUARDO GONZÁLEZ OTOYA BARRERA

https://orcid.org/0000-0002-2920-2736

Lima-Perú

JULIO 2021

LP-DISEÑO DE UNA NUEVA MODALIDAD DE JUEGOS INFANTILES CON MATERIALES RECICLADOST_INVEST (KIM...

ENVIO 55

ENVIO 55

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:468111845

Fecha de entrega
19 jun 2025, 12:09 a.m. GMT+2

Fecha de descarga
19 jun 2025, 12:26 a.m. GMT+2

Nombre de archivo
LP-DISEÑO DE UNA NUEVA MODALIDAD DE JUEGOS INFANTILES CON MATERIALES RECICLADOS....docx

Tamaño de archivo
2.8 MB

45 Páginas

5539 Palabras

31.757 Caracteres

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado

Exclusiones

- N.º de fuente excluida

Fuentes principales

6%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
8%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Resumen del Trabajo de Investigación

Este proyecto propone crear un espacio de juegos infantiles con un concepto educacional y de sensibilización ambiental. En la actualidad el papel que cumple un espacio recreativo se ha convertido en un modelo repetitivo y básico, ya que las implementaciones que cuentan para el público infantil se han vuelto muy similares y sintetizadas, la cual no logran impulsar el desarrollo educativo, la creatividad, el desenvolvimiento en el espacio, ni la interacción con los demás niños mediante la actividad recreativa.

Para ello, buscamos cambiar esta realidad innovando el concepto que tienen las áreas infantiles, que motive al niño aprender al aire libre y permita desarrollar su creatividad y estimular su habilidad motriz. Logrando crear un espacio donde permita tener un vínculo interpersonal dentro de la comunidad y a la vez fomentar la sensibilización ambiental de manera entretenida en un espacio ameno.

Por lo cual, se ha identificado las necesidades que requieren los niños a través de los padres de familia o apoderados, mediante un estudio realizado que se logró recopilar información y opiniones sobre las zonas infantiles actuales. Así mismo, conseguimos diseñar una línea de productos ideal para los niños, permitiendo satisfacer los requerimientos que encontramos mediante el previo estudio, conceptualizando la idea de juegos estimulantes e innovadores, incorporando materiales que fomenten el pensamiento eco amigable.

Palabras clave: Áreas infantiles, educación infantil, materiales reciclables, actividad estimulante, juegos infantiles

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del Trabajo de Investigación……...2

1. Contextualización del problema…….6
2. Justificación…….…...7
3. Reto de Innovación…….7
4. Sustento teórico……...8
   - 4.1 Estudios previos……8
   - 4.2 Marco teórico……....10
5. Beneficiarios……...13
6. Propuesta de valor……..15
   - 6.1 Propuesta de valor……15
   - 6.2 Segmento de clientes……15
   - 6.3 Canales…….15
   - 6.4 Relación con los clientes……..15
   - 6.5 Actividades clave…….16
   - 6.6 Recursos clave……. 16
   - 6.7 Aliados clave……16
   - 6.8 Fuentes de ingreso……17
   - 6.9 Presupuesto……...17
7. Resultados……...17
8. Conclusiones……....21
9. Bibliografía…….22
10. Anexos……25

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diseño de Fast climb en plano de construcción……... 18

Figura 2: Diseño de Fast climb en plano de construcción……... 19

Figura 3: Resultado de la encuesta a los usuarios…… 21

Figura 4: Plano de Colorful Mesh…… 34

Figura 5: Plano de Fast Climb……... 35

Figura 6: Plano de Happy Tires…… 36

Figura 7: Plano de Jump Jump…….. 37

Figura 8: Plano de Rolling Tires……... 38

Figura 9: Plano de Room or Play…….. 39

Figura 10: Plano de Sand Box……...40

Figura 11: Plano de Weird Touch……..41

Figura 12: Diseño de Producto Colorful Mesh…….. 42

Figura 13: Diseño de Producto Fast Module……...42

Figura 14: Diseño de Producto Happy Tires……....43

Figura 15: Diseño de Producto Jump Jump…….43

Figura 16: Diseño de Producto Rolling Tires……. 44

Figura 17: Diseño de Producto Room or Play…… 44

Figura 18: Diseño de Producto Sand Box……...45

Figura 19: Diseño de Producto Weird Touch……..45

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultados de las encuestas sobre la calidad de vida en Lima…….. 25

Tabla 2: Resultados de las encuestas sobre frecuencia de actividades eco amigables….26

Tabla 3: Presupuesto de Inversiones…….27

Tabla 4: Presupuesto de Alquileres…….. 28

Tabla 5: Presupuesto de Salarios de Gerencia…….. 28

Tabla 6: Presupuesto de Salarios de Administración……29

Tabla 7: Presupuesto de Costos de Servicios Generales……...30

Tabla 8: Presupuesto de Costos Unitarios de los Juegos…….. 31

Tabla 9: Presupuesto de Estimación de Ventas……..32

Tabla 10: Resultado de presupuestos…….33

1. Contextualización del Problema

Las áreas de juegos o parques infantiles son uno de los principales espacios recreativos donde los niños y padres de familia acuden con regularidad para realizar diferentes actividades. En ella contienen juegos infantiles, áreas de descanso, vegetación e incluso gimnasios para que los adultos acompañantes también puedan disfrutar del espacio. Los principales objetivos al visitar estos espacios son realizar actividades recreativas y físicas. Jugar al aire libre ayuda a prevenir la obesidad infantil, además de promover el desarrollo social del niño al tener contacto con otros personajes de la sociedad que están fuera del círculo familiar o académico.

Estas áreas infantiles, también son factores fundamentales dentro de una zona urbana ya que afecta el estado psicológico de los niños cercanos a su ubicación. Esto se debe a que las áreas de juego infantiles aportan no solo el entretenimiento, sino también la sensación de paz gracias a los árboles y plantas.

Por otro lado, observamos que los ciudadanos en Lima no están satisfechos con el ambiente y áreas verdes que los rodea. Según las encuestas de Lima cómo vamos (2020), el 52,1% de los encuestados indica insatisfacción en el cuidado de las áreas verdes y el 50,9% se quejan de la cantidad de árboles y áreas verdes (Ver Anexo 1). Sin embargo, vemos que eso no los motiva a participar en las actividades con pensamiento eco amigable, teniendo en cuenta que el lugar que los rodea no se encuentra en las mejores condiciones. Así mismo, es importante recalcar que el cuidado del medio ambiente se puede mantener y mejorar, comenzando la educación desde una temprana edad.

El 45.4% de personas indicaron que solo a veces separan la basura para luego reciclar y el 25,7% indicaba que nunca realizaban esta actividad, y sólo el 29,7% de los encuestados respondieron que siempre buscan concientizar sobre el medio ambiente a los demás (Ver

Anexo 1). Una de las razones de este resultado es por la falta de educación ecológica y concientización ambiental de la ciudadanía, ya que, sin conocer su importancia la sociedad no consideraría importante participar en actividades eco amigables, ignorando el hecho que esto podría perjudicar a las siguientes generaciones.

Los parques ofrecen un paisaje verde y aire fresco a la comunidad, pero sin el cuidado y mantenimiento esto se deteriora y un parque mal atendido causa el alejamiento de los visitantes. Teniendo en cuenta lo mencionado, creemos importante construir un proyecto con una nueva modalidad en las áreas infantiles para así brindar oportunidades y espacios que permitan que los niños puedan explorar al máximo sus habilidades y cualidades.

2. Justificación

Los niños son una parte fundamental en nuestra sociedad, son integrantes que en el futuro promoverán, desarrollarán y llevarán adelante nuestra sociedad con sus habilidades e innovaciones. Pero para ello necesitan espacios donde puedan explorar sus habilidades y capacidades desde temprana edad. Para un niño, tener una zona infantil cerca a su hogar que fomente el descubrimiento de sus posibilidades y capacidades es fundamental. Saneleuterio, Alonso-Stuyck & García-Ramos (2019) afirman en su estudio sobre cómo los juegos aportan a los niños la oportunidad de expandir su talento y experimentar con los sentidos lo cual ayuda a elevar la autoconfianza y conocer su rol dentro de la sociedad mediante las interacciones con otras personas. Toda esta experiencia es un elemento fundamental para construir una infancia dichosa y provechosa que merecen todos los niños.

3. Reto de Innovación

Actualmente las áreas de juegos infantiles no cuentan con un diseño, estructura y materiales adecuados que permita al niño explorar el ambiente y trabajar en sus nociones

espaciales. Es por lo que buscamos mejorar el área, ayudando a desarrollar la creatividad y a estimular la psicomotricidad de los niños mediante juegos recreativos, brindando seguridad y a la vez puedan sensibilizarse con el cuidado al medio ambiente.

Para ello creemos que se debe mejorar su bienestar realizando innovadoras propuestas para el espacio, modificando la estructura actual, con materiales adecuados y eco amigables, también utilizando colores que brindan sensaciones a los niños y mobiliarios con materiales apropiados, adecuados para cada edad.

Además, es importante el diseño adecuando la circulación para un libre movimiento, según las necesidades para brindar satisfacción general, creando también unión con las áreas verdes. Queremos idear un área de juegos infantiles que fomente el aprendizaje al aire libre, ayudando al niño a desarrollarse física, social y emocionalmente.

En definitiva, es importante contar con espacios eco amigables, que inciten a los usuarios a contribuir por una mejora ambiental. Por lo tanto, es fundamental plasmar en nuestros diseños los requerimientos esenciales del usuario para poder lograr el desarrollo integral de una manera recreativa y educativa, sin perjudicar la seguridad de este..

4. Sustento teórico

4.1 Estudios previos.

Martínez-Valdés, Silva & González (2020) hablan de la teoría socio espacial, lo cual es posible abordar el estudio de los espacios públicos como un parque urbano. Los autores indican en su estudio, “El parque es un reflejo material, ideológico y vivencial en la sociedad, lo cual afecta en la forma y estructura en su función” (p.4). Por ello se considera que el parque urbano es como un producto social que tiene temas relacionados con la segregación sociocultural, el acceso y manejo de los bienes públicos, con conceptos de recreación y

naturaleza que necesita la sociedad. Lo cual crea el deseo de la comunidad a acudir a los parques urbanos, también colocan monumentos culturales, zonas para diversas actividades como los juegos de los niños o para realizar actividades físicas e incluso zonas para las mascotas y de vegetación.

Para idear juegos lúdicos y menos estructurales, tomamos como referente a Quispe & Emila (2019) quienes interpretan a los juegos lúdicos como un método de liberación de energía y creatividad de los niños a la vez que les permite interactuar con otros factores de aprendizaje sin estar en el colegio. Estos juegos favorecen al niño entender su comportamiento en la sociedad, pulir su habilidad de comunicación y fortalecer su físico e intelectualidad. En las clasificaciones de estas actividades que indica dentro del estudio, resaltamos los juegos sensoriales, motores, relaciones espaciales, simbólico y fantasía para aplicar a nuestra propuesta de diseño de juegos infantiles.

Por otra parte, Tatsuta & Nishidate (2019) argumentan que el papel que cumplen los juegos estáticos en el desarrollo de los niños es ayudar a estimular el sentido creativo y aumentar la sensibilidad de percibir las cosas, fomentar el entusiasmo de compartir las experiencias y recuerdos con usuarios de edad cercana mediante las actividades en los juegos infantiles. Sin embargo, afirman que el adulto acompañante debe fomentar a curiosear sobre estos juegos demostrando su encanto, y a la vez regocijar al niño sobre el logro que obtiene al interactuar con estas implementaciones y compartir la experiencia con él, ya que esta interacción logra fortalecer la comunicación intrafamiliar que necesita el niño para su desarrollo social.

Otro factor que consideramos importante es la seguridad. Serra (2019) nos advierte del peligro que puede correr un niño al utilizar los juegos infantiles. Indica que estos accidentes pueden ser evitados con una correcta prevención y facilitando al adulto

acompañante percibir el peligro que se presente en estas zonas de juego. Los posibles accidentes que se pueden ocasionar son choques con elementos suspendidos, cortes por superficies afiladas, tropiezos y resbalones en los suelos o anclaje de los mismos juegos. Como pautas de seguridad, se recomienda dividir el espacio y los caminos de circulación para así separar los niños por edades y facilitar la supervisión por un adulto. Para ello es necesario no obstaculizar visualmente a los usuarios y supervisores, colocando señalizaciones por zonas.

Martínez-Valdés & Arellano-Gámez (2018) interpretan a los parques urbanos como un oasis de la ciudad. Presentan a este espacio para mejorar la calidad de vida de los residentes cercanos mejorando su habilidad física y psicológica, funcionando como un punto de socialización urbana. Resaltan en el estudio sobre la relatividad de educar a un niño desde una temprana edad para la sensibilización ambiental mediante este espacio. Esto nos ayuda a crear una propuesta de juegos educativos que incentive a los niños a curiosear el ecosistema que posee este espacio urbano.

4.2 Marco teórico.

En el mundo actual, los niños cuentan con otras distracciones que no les obliga a salir de la comodidad de sus hogares, tales como el internet, los videojuegos o clases online. Incluso los mismos padres no están motivados con la idea de los niños saliendo a la calle por la falta de seguridad ciudadana o por temor a un accidente y lesión.

El área infantil de la comunidad es un espacio gratuito y accesible para todos, sin embargo, muchos de ellos no cumplen con las necesidades de los padres y niños, lo que provoca que el alejamiento de las personas sea algo inevitable. Para detener esto, es importante conocer las normativas, el equipamiento y el funcionamiento que requiere para cumplir el papel de un espacio sociocultural. Tal como indica Zapata & Elizondo (2019) en su estudio:

"debido a que cubren las necesidades de socialización, recreación y deporte, en este sentido la existencia de dichos espacios favorece a la calidad de vida de las personas en las ciudades" (p.38). El proyecto debe ofrecer beneficios a los habitantes alrededor del área de juegos infantiles convirtiéndose en un espacio de integración social y apoyo al desarrollo infantil dentro de la comunidad. Es por ello, que se debe optar por un plan de mejoramiento de parques en la comunidad generando ambientes de confort y seguridad al aire libre, que a la vez complemente el hogar y el colegio para el desarrollo del niño.

Uno de los enfoques para esta propuesta es que el área de juegos infantiles eduque a la comunidad con el pensamiento eco amigable utilizando materiales sostenibles y reciclados. De acuerdo como afirman Martínez-Valdés & Arellano-Gámez (2018) para la educación ambiental de un niño, es necesario comenzar a trabajar con el conocimiento básico sobre los principios del medio ambiente y la diversidad biológica del área verde. Luego se debe inculcar con mayor énfasis el tema del sistema ecológico al niño mediante los ambientes que frecuenta, lo cual permite sensibilizar al niño sobre el cuidado ambiental y lo motiva a desarrollar actividades que cuiden de ella, finalmente se aplica los conocimientos aprendidos en la práctica y las estrategias planeadas por el niño para mantener y mejorar el ambiente recreacional de una manera ecológica.

Por otro lado, somos testigos de cambios climáticos, que comienzan a afectar nuestra vida cotidiana. Sin embargo, como indica Mendoza (2019), al momento de elegir productos o servicios los consumidores actuales no priorizan la actividad eco amigable, continuando con sus costumbres de adquirir productos que no contribuyen con el pensamiento ecológico. En los últimos años las entidades públicas y empresas privadas, han tomado conciencia sobre este problema, e iniciaron planes de acción fomentando a sus consumidores el pensamiento eco amigable. De modo que esta iniciativa, ha sido uno de los

objetivos principales para poder desarrollar este proyecto, brindando un producto que cuide e incentive a los demás a ser parte de una comunidad consciente con el cuidado ambiental.

Por consiguiente, hemos idealizado una propuesta de diseño mediante una línea de juegos infantiles, que está conformada con materiales sostenibles y eco amigables, como la madera cultivada en una forestal sostenible y las llantas usadas son los materiales que serán empleados en este producto para llevar este concepto eco educativo. Al implementar el área de juegos infantiles con nuestros productos se busca incentivar a la comunidad sobre la importancia de cuidar el medio ambiente, y motivar a practicar actividades que cuide esté, brindando una mejor calidad de vida a las futuras generaciones.

Los juegos infantiles de este proyecto se deben diseñar para que los niños puedan desarrollar su psicomotricidad y habilidad intelectual usando su físico y los 5 sentidos. Ideamos el concepto de espacios de juegos infantiles que estimule la creatividad y curiosidad mediante el uso de diferentes colores, formas, materiales y desniveles que invite al niño a explorar y conocer el espacio. Por otro lado, es necesario fomentar que las actividades que se realicen en estas áreas de juegos sean acompañadas de otros niños o padres de familia, y que el niño logre aprender el comportamiento dentro de la sociedad mediante la interacción interpersonal. Tal cómo indicó Quispe & Emila (2019):

> Mediante el juego, se inician aquellas actitudes que formarán parte de la vida del adulto, y los roles en el sociedad que este tendrá que comportar más tarde; estas pueden incluir competencias de naturaleza verbal, física, intelectual, la capacidad para comunicarse; la misma que representa uno de los pilares fundamentales de la sociedad entera. (p.15)

Por ello, es importante incentivar el área de juego infantil no solo como un espacio recreativo, sino también como un punto donde el niño desarrolle su habilidad social, para alcanzar una buena comunicación con otros niños y adultos.

Los juegos deben ser diseñados con las medidas de seguridad correspondientes, implementando una correcta zonificación de juegos dentro del parque, evitando objetos colgantes o superficies desnivelados que impiden una circulación fluida y no creando barreras visuales. Estas implementaciones deben ser supervisadas en el pre y post fabricación, como también en la instalación tendrá que ser controladas por las arquitectas especializadas, contando con certificados de seguridad y un mantenimiento periódico para asegurar el correcto uso y prevenir accidentes dentro del establecimiento.

5. Beneficiarios

Este proyecto es un diseño considerando como clientes a las empresas públicas y privadas que ofrecen juegos infantiles a inmobiliarias, municipalidades y otras entidades que requieren de estos servicios. Son quienes buscan reinventar el concepto de zona de juego infantil, ofreciendo juegos innovadores y atractivos que fomenten el desarrollo integral de los niños al aire libre.

Para encontrar un proveedor de juegos infantiles, los clientes suelen iniciar su búsqueda en un buscador o redes sociales. El proceso puede ser frustrante y agotador por la cantidad de productos y variedades de canales que tiene que recorrer, además de la posible demora de una respuesta de parte de los proveedores.

En el siguiente paso, en proceso de compra, surgen problemas como no tener una asesoría puntual que ayude a idear un espacio adquiriendo los juegos infantiles, y la falta de informaciones técnicas o limitaciones en escoger variedades de colores o tamaños les resulta

decepcionante a los empresarios quienes buscan juegos no estándares e innovadores. Esto genera preocupaciones y desconfía del producto que está adquiriendo y en algunas ocasiones termina en interrumpir el proceso de compra.

Sin una buena asesoría, el cliente puede percibir diversas molestias en la postventa. Duda respecto a la decisión del modelo adquirido, lamentar la ubicación instalada del juego, no tener claro el mantenimiento que debe tener el juego o desilusión porque el juego infantil no tuvo la acogida que esperaba por su diseño estándar.

El objetivo de nuestra propuesta es solucionar estas problemáticas ofreciendo una atracción innovadora y educacional mediante los juegos infantiles lúdicos con materiales sostenibles y el mantenimiento adecuado que corresponde. El concepto recreativo y eco amigable destaca el área de juego diferenciándose de un espacio ordinario y con confort básico que ofrece actualmente.

El público beneficiado por esta propuesta serían los niños de 3 a 12 años que practican actividades recreativas en estas áreas infantiles. Según el Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (2020), la población peruana alcanzó los 32 millones 625 mil 948 habitantes en junio del año 2020, dentro de ella el 24,9% son de la edad de 0 a 14 años. Además, el Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento en Perú (2020) indica que 14 mil 214 inmobiliarias se encuentran inscritos en el listado de agentes inmobiliarios, quienes serían nuestros potenciales clientes en el Perú.

6. Propuesta de valor

6.1 Propuesta de valor.

Promover el desarrollo integral de los niños fomentando la estimulación mediante actividades recreativas que inducen a explorar y experimentar en ella, utilizando materiales reciclables y sostenibles para educar a los niños la importancia de cuidar el medio ambiente.

6.2 Segmento de clientes.

Son empresas públicas y privadas que ofrecen áreas infantiles a inmobiliarias y municipalidades para ubicarlos en el espacio requerido. Están ubicados en Lima y provincias, y están buscando un nuevo proveedor de juegos infantiles innovadores y eco amigables. Son quienes aprecian la calidad de los productos y la buena atención y asesoría al cliente.

6.3 Canales.

Nuestra empresa tendría un showroom que contará con sala de exposición de nuestro modelo en escala real y un catálogo de nuestros diferentes productos en forma digital. También contaremos con una página web y redes sociales como Instagram y Facebook para promocionar nuestra empresa y productos a los clientes en general.

6.4 Relación con los clientes.

Ofreceremos los productos directamente desde nuestro showroom. Facilitaremos las ventas a través de un catálogo virtual y brindando asesorías personalizadas. La entrega de los productos se realizará a través del personal de transporte e instalación, acudiendo también las arquitectas. La comunicación con el cliente será constante ante cualquier duda o consulta, durante la venta y post venta. Enviaremos el catálogo actualizado a los clientes para

informarles sobre las novedosas propuestas para sus espacios, y así lograr establecer una relación a largo plazo.

6.5 Actividades clave.

El diseño de juegos infantiles con materiales sostenibles ya sean importados o nacionales. La fabricación de ellas con materiales eco amigables. La distribución e instalación del producto fabricado. Y un servicio de mantenimiento post venta.

6.6 Recursos clave.

Contaremos con diseñadores industriales y maestros que fabrican las implementaciones. Tendremos personal en el área de administración y atención al cliente. Es importante contar con proveedores de materiales sostenibles y reciclados para nuestro concepto del proyecto. También con personas capacitadas en temas de sostenibilidad para la innovación de nuestros juegos. Necesitaremos un showroom, almacén y un camión de transporte. Otro recurso importante, son las certificaciones de seguridad que otorga la Asociación Española de Normalización (AENOR) u organización alemana Technischer Überwachungs-Verein (TÜV) para corroborar la calidad de nuestros productos.

6.7 Aliados clave.

Crear alianzas con proveedores de materiales eco amigables para lanzar juegos infantiles utilizando sus materiales e impulsando sus productos en nuestro sector, para así crear una cadena y crecer juntos como aliados. Tales como Negociaciones San Nicolás, Representaciones Martín o Chema.

6.8 Fuentes de ingresos.

Nuestro ingreso se basa en la venta de juegos no estructurados con materiales sostenibles. El proceso de compra se realizará con la asesoría de diseño que ofreceremos al comprador para crear un espacio que cumpla con sus requerimientos y expectativas. En la post venta, ofrecemos servicios de mantenimientos a los juegos instalados por nuestras arquitectas y un obrero especializado.

6.9 Presupuestos.

La inversión consta de útiles de oficina incluyendo las computadoras y una camioneta para transporte, lo cual es de 69 mil 749 soles. El pago de alquiler de oficina y almacén es de 3 mil 580 soles mensuales. Los sueldos serán destinados a arquitectos, carpinteros, y colaboradores que serán de 24 mil 50 soles mensuales. El costo incluye gastos de servicios generales y transporte por 976 soles y la producción de los juegos que varía cada mes. El resultado, se estima que en el tercer mes se llega al punto de quiebre para comenzar a tener ganancias (Ver Anexo 2).

7. Resultados

Luego de analizar la problemática y hallar la solución, diseñamos productos que responden a las necesidades encontradas de los usuarios y del área recreativa. Los juegos infantiles diseñados cuentan con estructuras de materiales reciclables y sostenibles, como la madera pino, certificada como producto sostenible, llantas reutilizadas y mermas en proyectos ajenos como tubos de metal o retazos de porcelanato. El concepto de cada juego se basa en impulsar la estimulación de la psicomotricidad, el desarrollo social y emocional del niño, de manera que fomente las actividades al aire libre de una manera recreativa (Ver Figura 1). Se diseñaron 9 juegos infantiles bajo este concepto, que es adaptable de acuerdo con las

necesidades del espacio a implementar para ofrecer diversidad de productos al cliente, por lo que brindamos asesorías personalizadas, para pulir detalles, concretando el trabajo con el producto ideal requerido. (Ver Anexo 3).

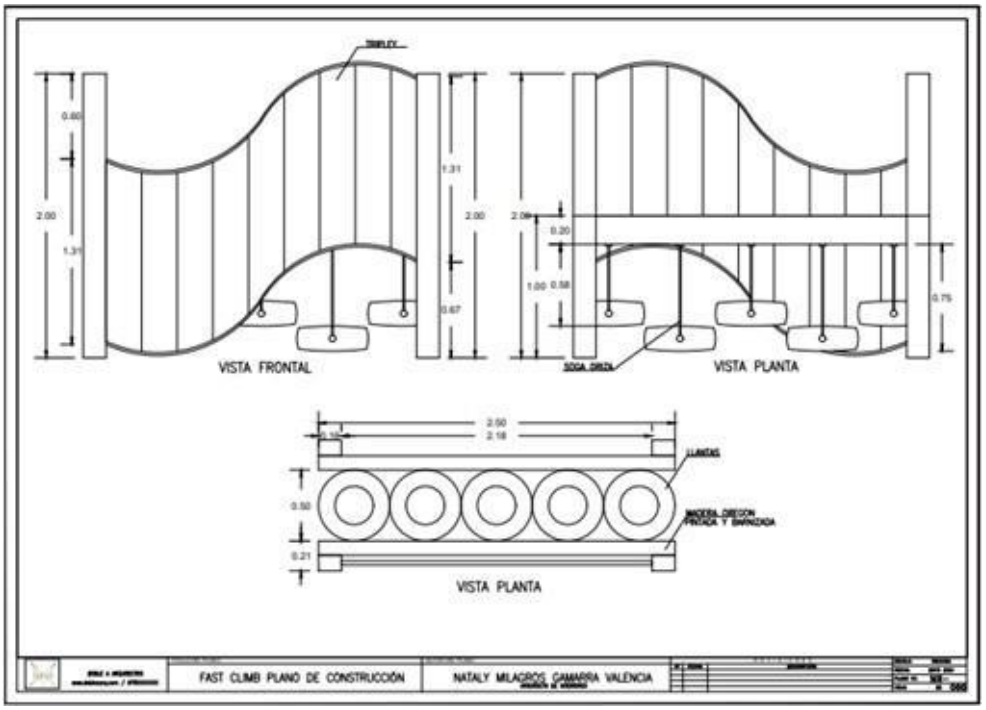

Figura 1: Diseño de Fast climb en plano de construcción

Luego, se procedió a la creación de modelos en 2D y 3D para poder idear un catálogo de productos que mostrará al cliente brindando la información técnica, antropométrica y la edad sugerida para cada juego (Ver Figura 2). El catálogo se diseñó inspirado en los colores de los mismos juegos, que busca impulsar la educación de manera divertida al niño (Ver Anexo 4). Cada juego desarrolla diferentes habilidades en los niños, desde la estimulación sensorial, creatividad e imaginación hasta las capacidades físicas, intelectuales y sociales.



Figura 2: Diseño de la página de catálogo Fast Climb

El siguiente paso realizado fue crear canales de contacto hacia nuestros clientes, que son las redes sociales como Facebook, Instagram y correo electrónico. Por esos medios publicamos información sobre la empresa y los productos que ofrecemos, logrando llegar a los 250 seguidores en 7 días en la plataforma de Instagram, con gran aceptación hacia los juegos infantiles. Así mismo, tuvimos comunicación por medio del correo electrónico con una lista de inmobiliarias en el rubro de residenciales y jardinería, que se encuentran en búsqueda de juegos infantiles no tipo estándares, que sean novedosos, duraderos y que proyecte una perspectiva que concientice sobre el cuidado ambiental. Se envió la información de la empresa, la presentación del proyecto y el catálogo virtual, como resultado obtuvimos una buena acogida de algunos de ellos que les agradó el diseño innovador y único de nuestro proyecto. Dos de ellas accedieron a establecer una sesión de asesoría de diseño para su espacio, donde se necesitaba instalar nuevas implementaciones en la zona infantil.

La inmobiliaria y constructora Select Homes, a quien se le brindó una asesoría previamente, aprobó la propuesta del juego Fast Climb, con el cual se obtuvo el primer contrato. Este producto lo fabricamos con maestros carpinteros que adaptaron algunas variaciones que nos solicitó el cliente. El proceso de la asesoría, fabricación y entrega duró 3

semanas manteniendo una constante comunicación con el cliente indicando los avances del proyecto. Al momento de la entrega el encargado verificó los detalles del producto y confirmó la aprobación de este, teniendo pendiente la instalación, ya que el área donde se implementará aún sigue en obra, la cual procederá a previa coordinación con el encargado de la inmobiliaria. Luego de la compra adquirida realizamos un seguimiento mediante llamadas telefónicas y correo electrónico al cliente por sus dudas y consultas. Y así, de esta manera poder obtener información de mejora para la construcción de próximos productos de una manera apropiada y satisfactoria para los siguientes compradores. Se mantendrá constantemente comunicación con el cliente para el mantenimiento de la implementación adquirida e incentivar nuevas compras futuras, compartiendo nuevos productos y promociones mediante el correo electrónico. Este proceso ayuda a seguir paso a paso el estado del juego infantil instalado y conocer la reacción de los visitantes en primera persona.

Asimismo, para conocer la perspectiva de los usuarios directos realizamos una breve encuesta a los niños y padres de familia, mostrando nuestros productos de forma visual y recopilando las opiniones que percibieron a partir de ellas. En resultado, obtuvimos respuestas positivas por cada uno de los productos mostrados, y la mayoría de encuestados concordó que si hubiera una zona infantil implementados con estos juegos eco amigable estarían animados a visitar el área de juegos con sus menores (Ver Figura 3). Por otro lado, también obtuvimos críticas constructivas que nos servirán de mejora en los siguientes juegos, los comentarios indican sobre la inseguridad que percibían de los juegos mostrados y mostraban las preocupaciones al momento de uso.

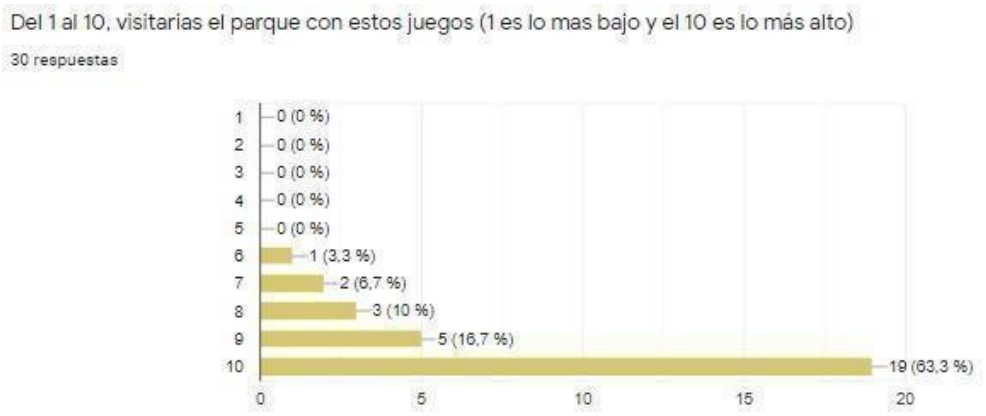

Figura 3: Resultado de la encuesta a los usuarios

8. Conclusiones

En base a las respuestas y reacciones recopiladas, el resultado nos muestra que nuestra propuesta llega a solucionar los problemas planteados previamente, alcanzando las expectativas de los clientes y cumpliendo así con el reto de innovación, ya que logramos obtener comentarios positivos, acogida a nuestros productos y una venta satisfactoria. Nuestros juegos infantiles cumplen con la antropometría requerida, con las seguridades que necesita las implementaciones infantiles y materiales reciclados que fomentan el desarrollo de conciencia ambiental a los niños, ya que ellos serán los pilares de las próximas generaciones. Nuestros juegos tienen como dinámica el desarrollo psicomotriz, social y emocional del niño proponiendo diseños creativos que inviten a los usuarios a la educación del niño al aire libre.

La mayoría de los resultados de opiniones de parte de los niños y padres de familia ha sido favorable. Sin embargo, no logramos la unanimidad ya que algunos indicaron con menos aprobaciones algunas de nuestras propuestas, ya que percibieron que algunos juegos no promueven la seguridad hacia los niños y temen de alguna lesión. Esto nos conduce a mejorar algunos diseños e idear estrategias para garantizar la seguridad mediante certificaciones que otorgan para juegos infantiles como AENOR o TÜV.

Como Arquitectas de Interiores, hemos podido percibir que nuestra propuesta está diseñada de una manera que aportaría un nuevo punto de vista al mercado de juegos infantiles, dando iniciativa a que más empresas se unan a la innovación con diseños a base de materiales eco amigables. De modo que se podría educar a un niño desde una temprana edad a cuidar el medio ambiente, construyendo así una sociedad responsable con el planeta.

Nuestro siguiente reto es lograr alianzas con empresas que manejen materiales de reciclaje y eco amigable. Y lograr proporcionar un área infantil pensado en la educación ambiental integrada con juegos eco amigables y superficies con materiales reciclados. Seguir innovando con diseños creativos, que logren impulsar a los niños a realizar actividades físicas al aire libre y a interactuar dentro de la sociedad, desarrollando su empatía y su compañerismo.

Creemos importante seguir innovando con este proyecto, ya que sería parte de la educación eco amigable que es un factor importante para el futuro ambiental, y a la vez el desarrollo de los niños que necesitan la interacción interpersonal en el aire libre. Nuestra propuesta les brinda un espacio educativo fuera de las escuelas y hogares beneficiando así no solo a los padres e hijos, si no a la misma comunidad que se encuentra proporcionando una alternativa a los videojuegos en casa o juegos infantiles estándares.

9. Bibliografía

Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (2020). *Estado de la población peruana 2020*, 5-10. Recuperado de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1743/Libro.pdf

Lima cómo vamos (2020). *Décimo Informe Urbano de Percepción sobre Calidad de Vida en la Ciudad*, 28-32. Recuperado de http://www.limacomovamos.org/wp-content/uploads/2019/11/Encuesta-2019_web.pdf

Martínez-Valdés, V. & Arellano-Gámez, L. (2018). Parques urbanos: espacios para la educación ambiental no formal. *Eduscientia, 1*(1), 109–119. Recuperado de http://eduscientia.com/index.php/journal/article/view/16

Martínez-Valdés, V., Silva, E. & González, E. (2020). Parques urbanos: un enfoque para su estudio como espacio público. *Intersticios sociales* (19), 67-86. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-49642020000100067&lng=es&tlng=es.

Mendoza, H. (2019). *Percepción del consumidor millennial y su influencia en la decisión de compra de productos Eco-Friendly en Lima Metropolitana 2018* (Tesis de bachiller). Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/handle/USIL/8749

Ministerio de Vivienda, Construcción y Saneamiento en Perú (2020). L*istado de Agentes Inmobiliarios Inscritos*. Recuperado de https://agenteinmobiliario.vivienda.gob.pe/AgentesInmobiliarios.aspx

Quispe, M. & Emila, J. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa innova school, Huancayo 2018.* (Tesis de especialidad profesional). Recuperado de http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/2716

Saneleuterio, E., Alonso-Stuyck, P., & García-Ramos, D. (2019). Educar jugando y dialogando. Derechos de la infancia, intencionalidad, familia y lenguaje. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*, (17), 40-48. doi: 10.4995/reinad.2019.11781 Recuperado de https://polipapers.upv.es/index.php/reinad/article/view/11781

Serra, F. (2019). Seguridad en espacios de juegos infantiles. *CADE: profesionales y empresas*, (51), 79-84. Recuperado de

https://prevyso.com.uy/wp-content/uploads/2019/09/Seguridad-en-espacios-de-juegos-infantiles.pdf

Tatsuta, Y. & Nishidate, A. (2019). 幼児の固定遊具へのかかわり方とその発達的変化に関する観察研究: 園庭の鉄棒と太鼓橋に着目して. 教育実践研究: 富山大学人間発達科学研究実践総合センター紀要, (14), 103-112. doi: 10.15099/00019940 Recuperado de https://toyama.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=17497&item_no=1&page_id=32&block_id=36

Zapata, A., & Elizondo, M. (2019). Las actividades en parques ubicados en entornos de vivienda. Una revisión sobre las características de los parques y la población que los visita. *Retos de las ciudades. Reflexión desde el ODS 11*. ISBN: 978-607-547-781-7. 37-56. Recuperado de http://www.cuc.udg.mx/es/retos-de-las-ciudades-reflexion-desde-el-ods-11

10. Anexos

Anexo 1. Resultado de las encuestas Lima Cómo Vamos

¿Cómo califica su nivel de satisfacción con los siguientes aspectos que influyen en la calidad de vida? Lima Metropolitana, 2019

Lima	Calificación	2019	A/B	C	D/E	Lima Centro	Lima Este	Lima Norte	Lima Sur
El cuidado de playas y el mar	Insatisfecho	60.8%	59.0%	60.9%	63.3%	54.4%	59.3%	69.2%	67.7%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	29.0%	30.6%	28.2%	27.5%	32.8%	28.6%	23.1%	23.6%
	Satisfecho	7.4%	8.9%	7.2%	5.8%	9.7%	7.8%	5.4%	6.9%
El sistema de recojo de basura	Insatisfecho	58.2%	49.9%	61.0%	66.3%	44.7%	63.6%	62.5%	73.3%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	28.5%	30.7%	28.4%	25.4%	33.3%	27.7%	23.7%	19.8%
	Satisfecho	13.1%	19.1%	10.4%	8.3%	21.6%	8.5%	13.8%	6.9%
El control de los niveles de ruido en la calle	Insatisfecho	66.5%	64.1%	68.0%	67.4%	63.3%	68.4%	74.1%	68.1%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	25.5%	25.9%	23.8%	27.7%	28.0%	26.1%	20.50%	21.9%
	Satisfecho	7.7%	9.7%	7.6%	4.9%	8.5%	5.1%	5.4%	9.4%
Las áreas verdes y la cantidad de árboles	Insatisfecho	50.9%	44.1%	51.5%	60.6%	40.0%	52.7%	55.8%	65.6%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	32.4%	34.7%	32.7%	28.4%	32.4%	34.3%	34.0%	25.3%
	Satisfecho	16.5%	21.1%	15.7%	10.9%	27.5%	12.7%	10.3%	9.0%
La calidad del aire	Insatisfecho	59.1%	56.1%	58.2%	65.2%	53.0%	64.0%	62.9%	65.6%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	30.6%	32.4%	29.6%	29.2%	32.8%	30.9%	29.5%	26.0%
	Satisfecho	10.2%	11.1%	12.2%	5.5%	13.8%	5.10%	7.6%	8.3%
El cuidado de los ríos	Insatisfecho	68.8%	68.3%	69.2%	68.9%	61.0%	72.5%	76.5%	72.6%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	21.9%	23.7%	20.5%	21.3%	27.5%	21.8%	18.5%	16.0%
	Satisfecho	4.5%	3.9%	6.2%	2.8%	3.2%	1.1%	3.0%	5.6%
El acceso y la calidad del agua potable	Insatisfecho	39.9%	32.0%	40.8%	50.5%	29.4%	44.7%	46.3%	38.9%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	37.8%	40.6%	37.2%	34.5%	37.3%	37.9%	35.6%	43.1%
	Satisfecho	22.0%	27.3%	21.6%	14.7%	33.3%	17.0%	17.5%	18.1%
El cuidado de las áreas naturales	Insatisfecho	52.1%	49.1%	53.9%	53.9%	46.4%	49.2%	59.3%	59.7%
	Ni satisfecho ni insatisfecho	32.4%	36.6%	28.2%	32.4%	37.7%	34.7%	28.0%	24.7%
	Satisfecho	9.4%	9.7%	11.2%	6.0%	11.0%	7.2%	7.8%	8.3%

Base: total de entrevistados

Lima Cómo Vamos - IOP PUCP

Tabla 1. Resultado de las Encuestas Sobre la Calidad de Vida en Lima

¿Con qué frecuencia realiza las siguientes acciones? Lima Metropolitana, 2019

Acciones	Frecuencia	2019	A/B	C	D/E	Lima Centro	Lima Este	Lima Norte	Lima Sur
Separo, segrego la basura y reciclo	Nunca	25.7%	24.4%	26.6%	26.4%	19.5%	27.1%	28.2%	31.9%
	A veces	45.4%	38.9%	49.4%	48.8%	42.4%	49.8%	41.2%	44.8%
	Siempre	28.4%	36.0%	23.8%	24.5%	36.9%	22.7%	30.6%	23.3%
Evito pedir bolsa plastica cuando compro algo pequeño	Nunca	24.5%	19.7%	28.2%	25.8%	14.8%	33.0%	26.9%	24.7%
	A veces	47.7%	45.9%	47.4%	50.7%	47.0%	44.5%	48.7%	55.6%
	Siempre	27.4%	33.9%	24.4%	23.0%	37.5%	22.2%	24.3%	19.8%
Cuido y uso eficientemente el agua	Nunca	1.5%	1.6%	1.5%	1.5%	1.7%	1.1%	1.5%	2.4%
	A veces	22.1%	19.6%	22.6%	25.2%	20.3%	24.2%	22.0%	19.1%
	Siempre	76.3%	78.6%	75.9%	73.3%	77.5%	74.6%	76.5%	78.5%
Reutilizo las bolsas plásticas	Nunca	8.3%	6.3%	9.1%	10.2%	4.7%	10.8%	9.9%	8.3%
	A veces	35.5%	28.0%	35.9%	46.1%	30.5%	43.9%	31.9%	36.8%
	Siempre	55.7%	65.3%	54.8%	43.3%	64.0%	44.5%	58.2%	54.9%
Guardo mi basura para botarla cuando encuentro un tacho de basura	Nunca	3.5%	3.4%	4.0%	3.0%	1.7%	2.5%	4.3%	8.0%
	A veces	24.4%	20.7%	23.4%	31.1%	21.6%	23.3%	23.9%	29.5%
	Siempre	71.9%	75.4%	72.6%	65.9%	76.3%	74.2%	71.6%	62.5%
Llevo aceite de cocina usado a un punto de reciclaje	Nunca	72.6%	73.3%	73.9%	69.5%	76.1%	57.6%	77.6%	80.6%
	A veces	17.7%	16.3%	16.6%	21.7%	12.7%	30.1%	11.9%	16.3%
	Siempre	7.3%	8.1%	7.8%	5.5%	7.6%	10.2%	7.3%	3.1%
Evito el uso de tecnopor o envolturas plásticas cuando compro	Nunca	30.9%	21.6%	36.8%	35.2%	19.7%	42.8%	25.4%	27.8%
	A veces	48.8%	51.0%	45.0%	51.6%	51.5%	40.7%	53.5%	54.9%
	Siempre	19.8%	27.0%	17.7%	12.8%	28.2%	15.9%	20.7%	17.0%
Desconecto los electrodomésticos cuando no están en uso	Nunca	13.6%	10.7%	15.9%	14.3%	10.2%	15.2%	13.1%	14.9%
	A veces	35.5%	35.9%	32.8%	39.4%	38.1%	30.3%	34.0%	39.6%
	Siempre	50.7%	53.1%	51.3%	46.1%	51.3%	54.5%	52.8%	45.5%
Busco concientizar a los demas sobre el cuidado del ambiente	Nunca	11.8%	6.9%	13.7%	16.4%	4.9%	12.7%	10.3%	21.2%
	A veces	58.1%	53.4%	59.0%	63.8%	58.5%	62.9%	51.7%	58.3%
	Siempre	29.7%	39.4%	27.0%	19.2%	36.2%	24.1%	37.7%	20.1%

Base: total de entrevistados

Lima Cómo Vamos - IOP PUCP

Tabla 2. Resultado de las Encuestas Sobre Frecuencia de Actividades Eco Amigables

Anexo 2. Presupuestos

Materiales	Cantidad	Precio	Total
Escritorios	4	350	1,400
Counter	1	800	800
Mesa de reuniones	1	2,000	2,000
Sillas de escritorio	9	200	1,800
Sillas de oficina	4	400	1,600
Sillas de visita	8	80	640
Estantes empotrados	6	1,200	7,200
Computadores portatiles	4	4,200	16,800
Computadora	1	2,500	2,500
Impresora	2	800	1,600
Tinta de Impresora	1	140	140
Telefonos	6	70	420
Engranpadoras	6	13	77
Proyector y Ecran	1	1,000	1,000
Pizara	1	120	120
Papel (Paquete de 500 hojas)	10	12	120
Papel A3	2	23	46
Perforadores	6	12	71
Mesa de dibujo con caja de luz	1	750	750
Cuadernos	5	12	60
Lapiceros	4	8	33
Corrector y resaltador	8	5	40
Lapices	5	5	25
Borrador	5	2	10
Escuadras y escalimetro	5	20	100
Folder de Manila (De 25 unidades)	5	8	38
Aire acondicionado	2	1,000	2,000
Camioneta	1	27,360	27,360
TOTAL			S/. 68,749

Tabla 3: Presupuesto de Inversiones

Gastos de Alquiler	ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SETIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
Alquiler mensual Oficina	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00	2,580.00
Alquiler mensual Almacen	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00	1,000.00
Total Alquiler	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00	3,580.00

Tabla 4: Presupuesto de Alquileres

Gerente General/ Melissa	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual)	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00
Total Mes	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00	S/. 3,750.00

Gerente de Desafio Empresarial/ Kimberly	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00	S/. 2,800.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual)	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00
Total Mes	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00	S/. 3,500.00

Gerente de Logistica Empresarial/ Regina	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (mensual)	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00	S/. 2,600.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual)	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00
Total Mes	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00	S/. 3,250.00

Gerente de Planificacion de Procesos/Nataly	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de Personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (Mensual)	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00	S/. 2,400.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual)	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00
Total Mes	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00	S/. 3,000.00

TOTAL SALARIOS GERENCIA	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00	S/. 13,500.00

Tabla 5: Presupuesto de Salarios de Gerencia

Contador	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (Mensual)	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual) x UND	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00
Total Mes	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00
Asistente Comercial	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (Mensual)	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00	S/. 940.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual) x UND	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00
Total Mes	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00	S/. 1,175.00

Maestros Carpinteros	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Sueldo (Mensual)	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00	S/. 2,000.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual) x UND	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00	S/. 2,500.00
Total Mes	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00	S/. 5,000.00

Servicio Trasporte	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Numero de personas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Sueldo (Mensual)	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00	S/. 1,500.00
Total (Sueldo + Gratificacion + CTS Anual) x UND	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00
Total Mes	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00	S/. 1,875.00

TOTAL SALARIOS ADMINISTRATIVOS	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00	24,050.00

Tabla 6: Presupuesto de Salarios de Administración

Ítem \ Año	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Luz												
Facturacion de luz al año	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00	S/150.00
Agua												
Facturacion de agua al año	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00	S/80.00
Telefono + Internet												
Costo	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90	S/245.90
Gasolinas del camioneta												
Costo	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00	S/300.00
Gastos de transporte												
Costo	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00	S/200.00
Gasto servicios basicos	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**	**S/975.90**
Fabricación de juegos	S/19,466	S/33,556	S/40,329	S/48,310	S/53,687	S/64,101	S/68,847	S/76,027	S/84,008	S/86,113	S/87,229	S/96,858
Costo por producto	**S/19,466.35**	**S/33,555.70**	**S/40,328.70**	**S/48,309.70**	**S/53,686.70**	**S/64,101.20**	**S/68,847.45**	**S/76,027.20**	**S/84,008.20**	**S/86,112.95**	**S/87,229.45**	**S/96,858.20**

Tabla 7: Presupuesto de Costos de Servicios Generales

COSTOS DE JUEGOS	Happy tires	Room or play	Room or play 2	Weird touch	Sand box	Fast Climb	Colorful Mesl	Rollyng Tire	Jump Jump	Fast Module
Madera Pino Oregon (x 1 pie)	S/0.00	S/855.00	S/855.00	S/228.00	S/294.50	S/256.50	S/0.00	S/171.00	S/28.50	S/19.00
Clavos sin cabeza pulgada imedia (140 uni. x cj)	S/0.00	S/9.00	S/9.00	S/9.00	S/9.00	S/9.00	S/0.00	S/0.00	S/9.00	S/18.00
Tornillos 3" (x uni.)	S/48.00	S/120.00	S/120.00	S/16.00	S/16.00	S/32.00	S/16.00	S/48.00	S/192.00	S/0.00
Cola sintética 4 kg (x Gl.)	S/0.00	S/18.00	S/18.00	S/9.00	S/9.00	S/9.00	S/0.00	S/9.00	S/4.50	S/18.00
Caja de Lija de 180 (x uni.)	S/0.00	S/35.00	S/35.00	S/17.50	S/17.50	S/17.50	S/0.00	S/17.50	S/8.75	S/70.00
Barniz para madera exterior (x Gl.)	S/0.00	S/450.00	S/450.00	S/225.00	S/225.00	S/300.00	S/0.00	S/75.00	S/75.00	S/300.00
Pintura de colores madera (9 Unidades x Gl.)	S/0.00	S/540.00	S/540.00	S/30.00	S/30.00	S/540.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/540.00
Pintura multiuso en spray (Cont. 24 uni.) (x uni.)	S/0.00	S/280.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/1,120.00	S/840.00	S/0.00
Llantas (x uni.)	S/105.00	S/180.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/75.00	S/0.00	S/60.00	S/690.00	S/0.00
Troncos de madera (x uni.)	S/0.00	S/0.00	S/960.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Ojo de pez tuerca (x unidad)	S/117.00	S/292.50	S/292.50	S/0.00	S/0.00	S/52.00	S/1,300.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Sogas Driza (x ML)	S/125.00	S/65.00	S/65.00	S/0.00	S/0.00	S/30.00	S/500.00	S/20.00	S/0.00	S/0.00
Laca selladora para madera (x Gl.)	S/0.00	S/132.00	S/132.00	S/22.00	S/22.00	S/44.00	S/0.00	S/22.00	S/22.00	S/88.00
Superfice de Texturas varias (x uni.)	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/200.00	S/212.50	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/75.00	S/0.00
Tubos SCH de acero 3" x 6 m(x uni.)	S/76.00	S/0.00	S/0.00	S/200.00	S/212.50	S/0.00	S/500.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Secado al horno pintura (x uni.)	S/120.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/120.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Sistema de Fijación SS304 (x500 uni.)	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/0.00	S/656.60	S/0.00	S/0.00	S/0.00
Soldadura (x Punto)	S/160.00	S/160.00	S/160.00	S/160.00	S/160.00	S/160.00	S/160.00	S/140.00	S/160.00	S/0.00
Costo por producto	S/751.00	S/3,136.50	S/3,636.50	S/1,116.50	S/1,208.00	S/1,525.00	S/3,252.60	S/1,682.50	S/2,104.75	S/1,053.00
Costo de venta con el margen de ganancia(70%)	S/1,276.70	S/5,332.05	S/6,182.05	S/1,898.05	S/2,053.60	S/2,592.50	S/5,529.42	S/2,860.25	S/3,578.08	S/1,790.10

Tabla 8: Presupuesto de Costos Unitarios de los Juegos

Rubro/Mes	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Unidades a vender												
Happy tires	1	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	5
Room or play	1	2	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7
Room or play 2	1	2	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7
Weird touch	1	1	1	1	2	2	3	4	4	4	5	5
Sand box	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	5
Fast Climb	1	1	1	1	2	2	3	4	4	4	4	4
Enmallado	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Rollyng Tire	1	1	1	1	2	3	3	4	4	4	4	4
Jump Jump	1	2	2	2	2	2	3	4	4	5	5	6
Fast Module	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2
Sesiones de asesoría de diseñ	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5	5
ntenimiento de implementacio	0	0	0	1	2	2	2	3	3	3	3	4
Precio Unitario												
Happy tires	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70	1,276.70
Room or play	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05	5,332.05
Room or play 2	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05	6,182.05
Weird touch	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05	1,898.05
Sand box	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60	2,053.60
Fast Climb	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50	2,592.50
Colorful Mesh	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42	5,529.42
Rollyng Tire	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25	2,860.25
Jump Jump	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08	3,578.08
Fast Module	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10	1,790.10
Sesiones de asesoría de diseñ	250.00	500.00	500.00	500.00	750.00	750.00	750.00	750.00	1,000.00	1,000.00	1,250.00	1,250.00
ntenimiento de implementacio	-	-	-	200.00	400.00	400.00	400.00	600.00	600.00	600.00	600.00	800.00
Ingreso total	33,342.80	57,544.69	69,058.79	82,826.49	92,417.39	110,122.04	118,190.67	130,596.24	144,413.94	147,992.02	150,140.07	166,708.94

Tabla 9: Presupuesto de Estimación de ventas

RESULTADOS												
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
Ventas	S/. 33,343	S/. 57,545	S/. 69,059	S/. 82,826	S/. 92,417	S/. 110,122	S/. 118,191	S/. 130,596	S/. 144,414	S/. 147,992	S/. 150,140	S/. 166,709
Costos Fijos	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876	S/. 27,876
Costos Variables	S/. 19,696	S/. 33,786	S/. 40,559	S/. 48,540	S/. 53,917	S/. 64,331	S/. 69,077	S/. 76,257	S/. 84,238	S/. 86,343	S/. 87,459	S/. 97,088
Utilidad	**S/. -14,229**	**S/. -4,117**	**S/. 624**	**S/. 6,411**	**S/. 10,625**	**S/. 17,915**	**S/. 21,237**	**S/. 26,463**	**S/. 32,300**	**S/. 33,773**	**S/. 34,805**	**S/. 41,745**
Margen	**-43%**	**-7%**	**1%**	**8%**	**11%**	**16%**	**18%**	**20%**	**22%**	**23%**	**23%**	**25%**

Tabla 10: Resultados del Presupuesto

Anexo 3. Plano de construcción

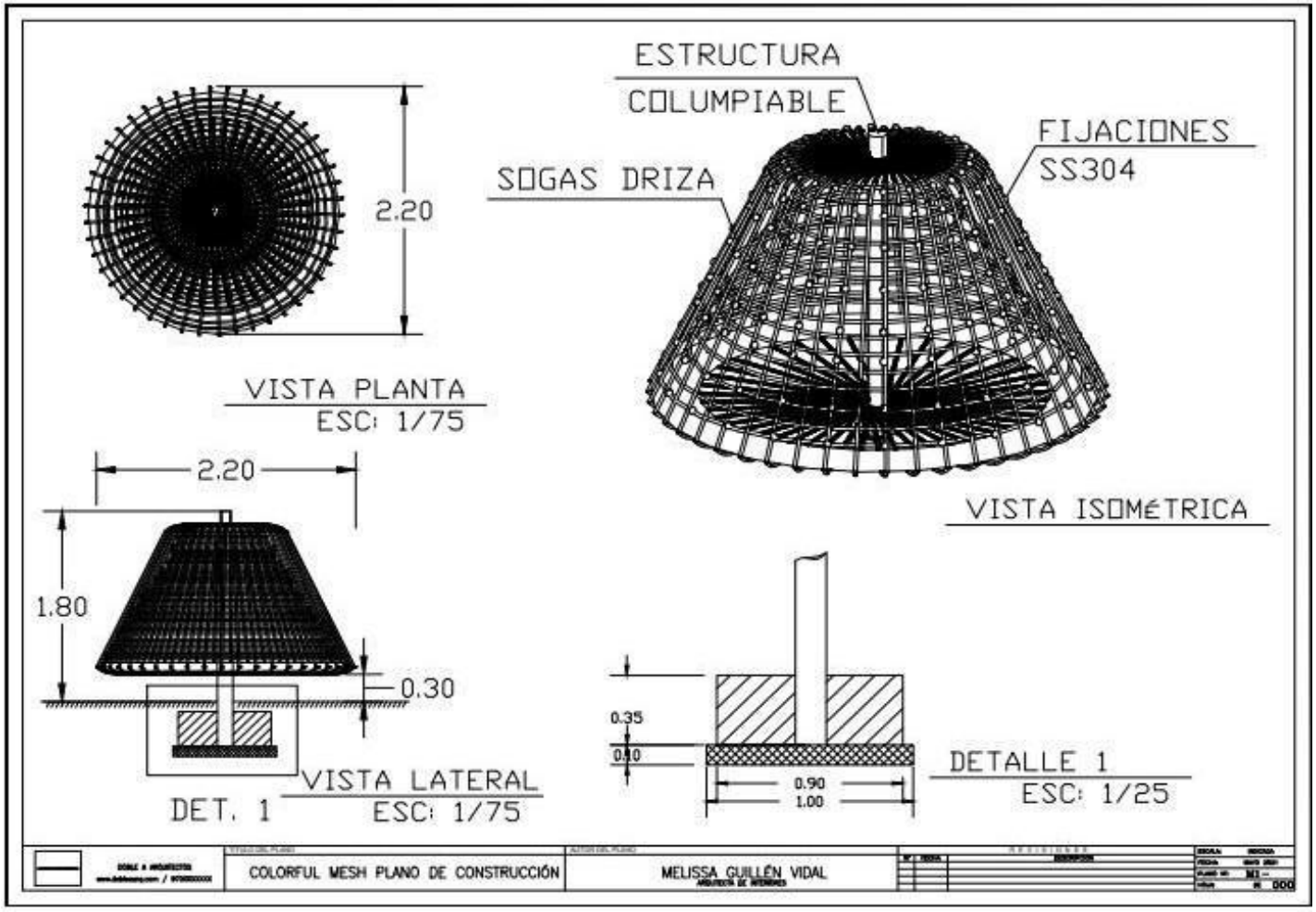

Figura 4: Plano de Colorful Mesh

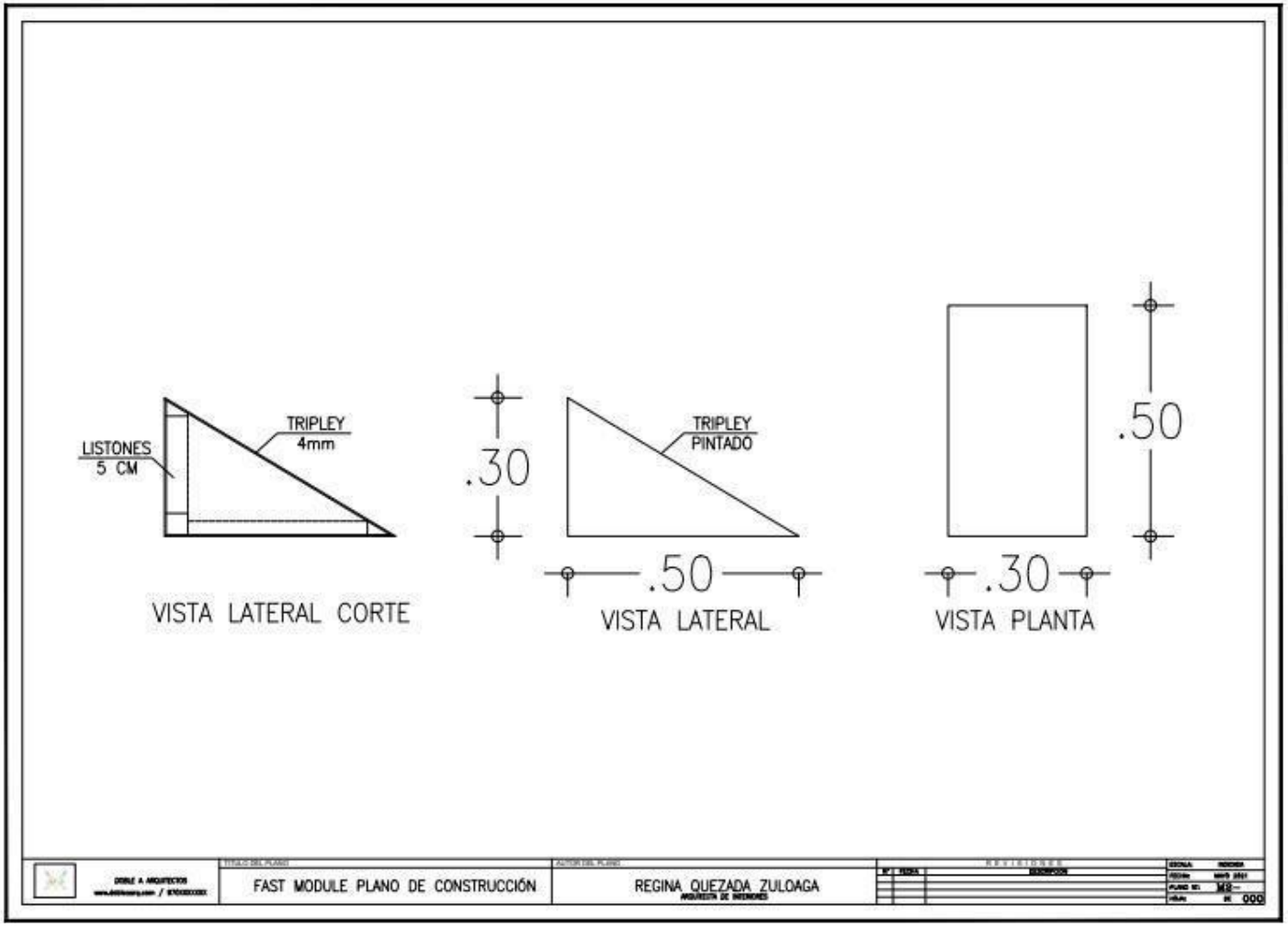

Figura 5: Plano de Fast Module

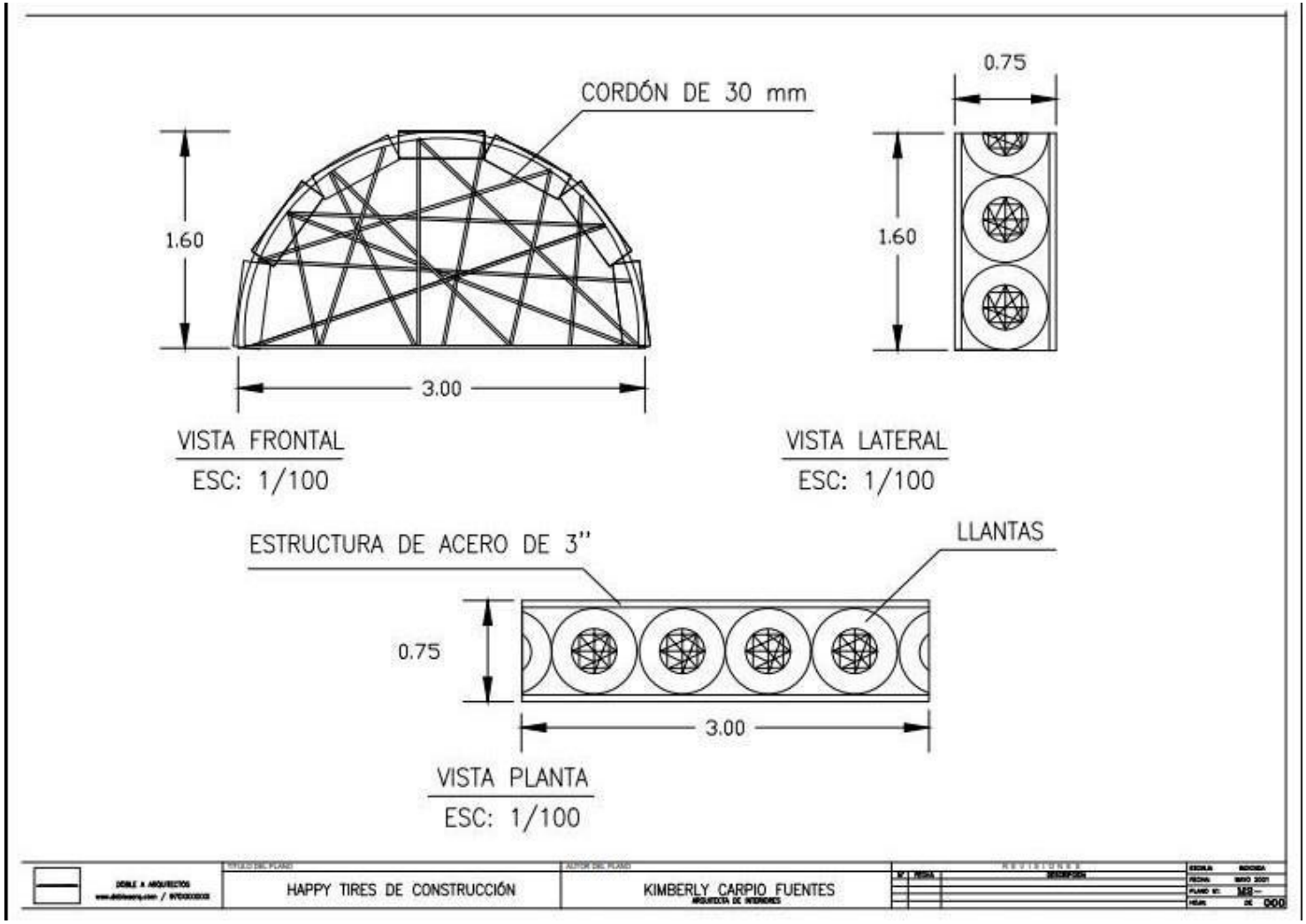

Figura 6: Plano de Happy Tires

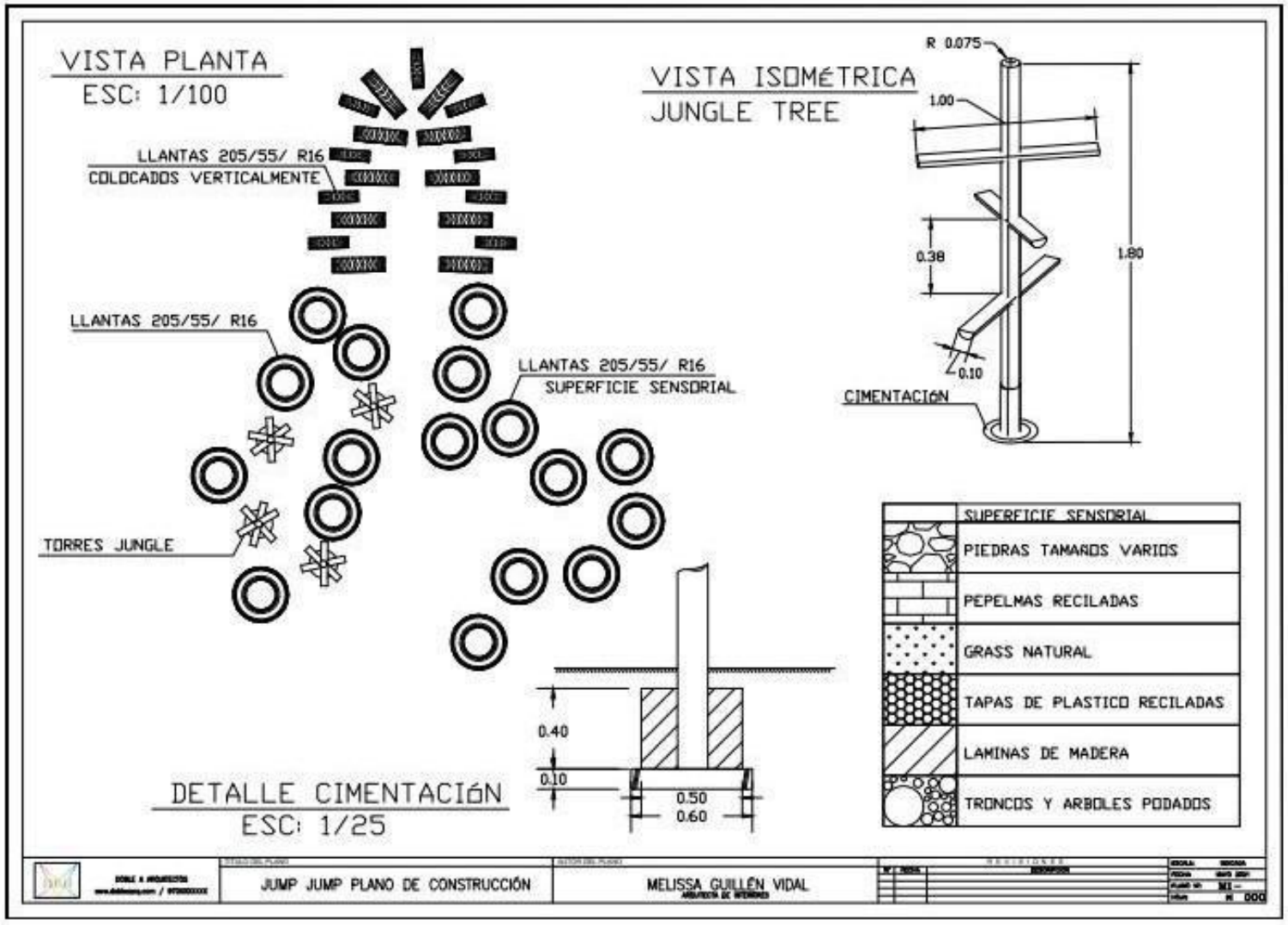

Figura 7: Plano de Jump Jump

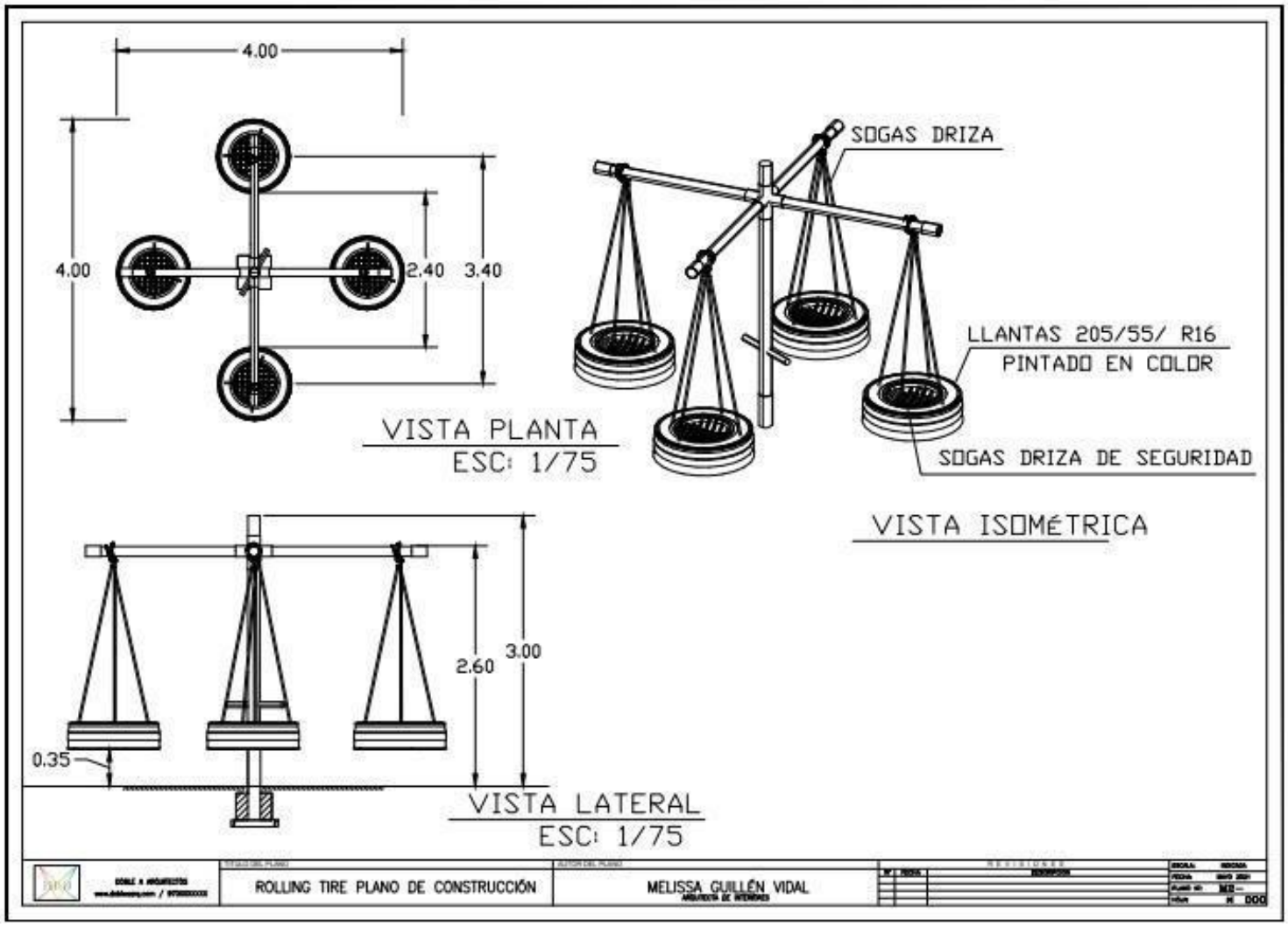

Figura 8: Plano de Rolling Tires

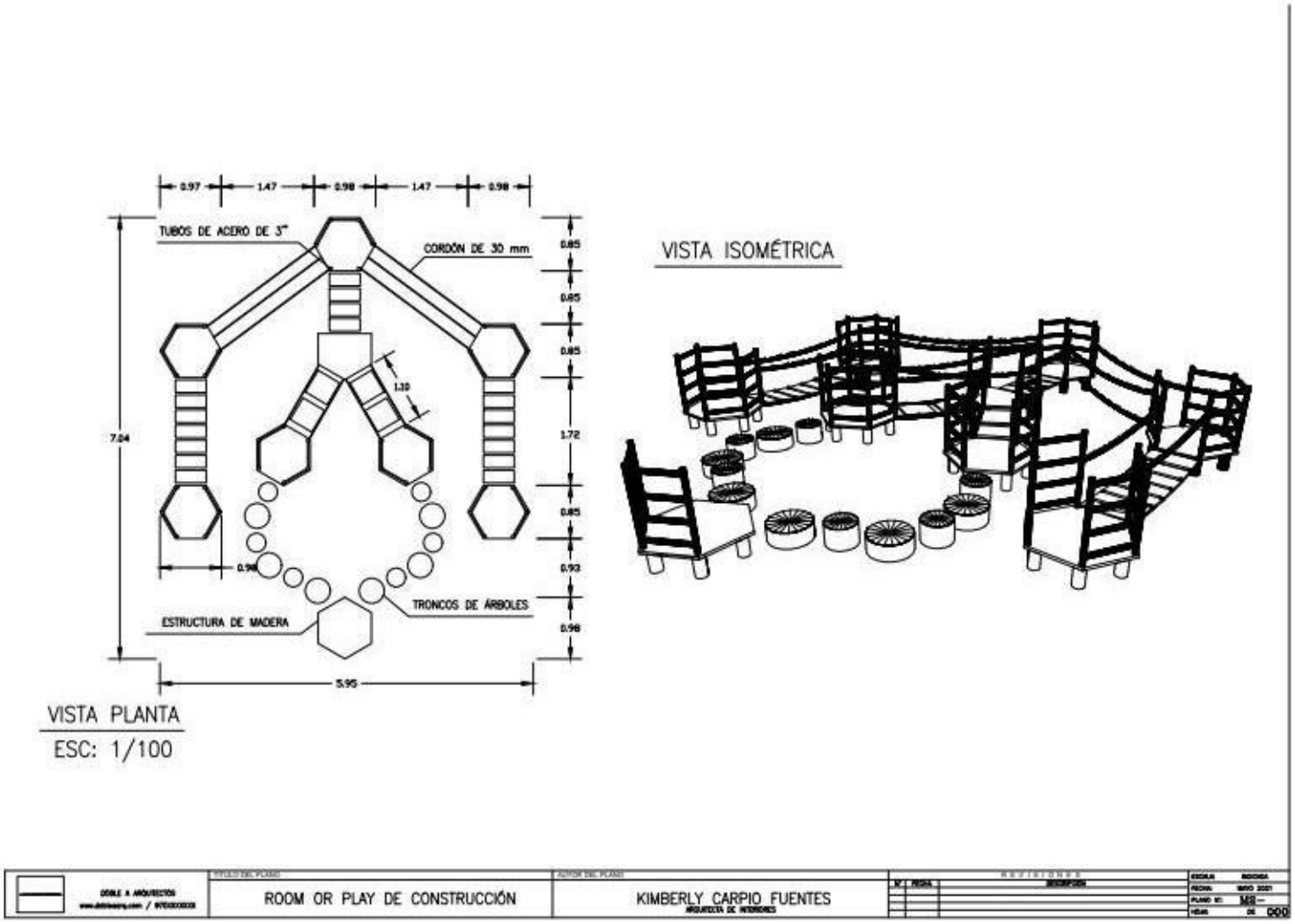

Figura 9: Plano de Room or Play

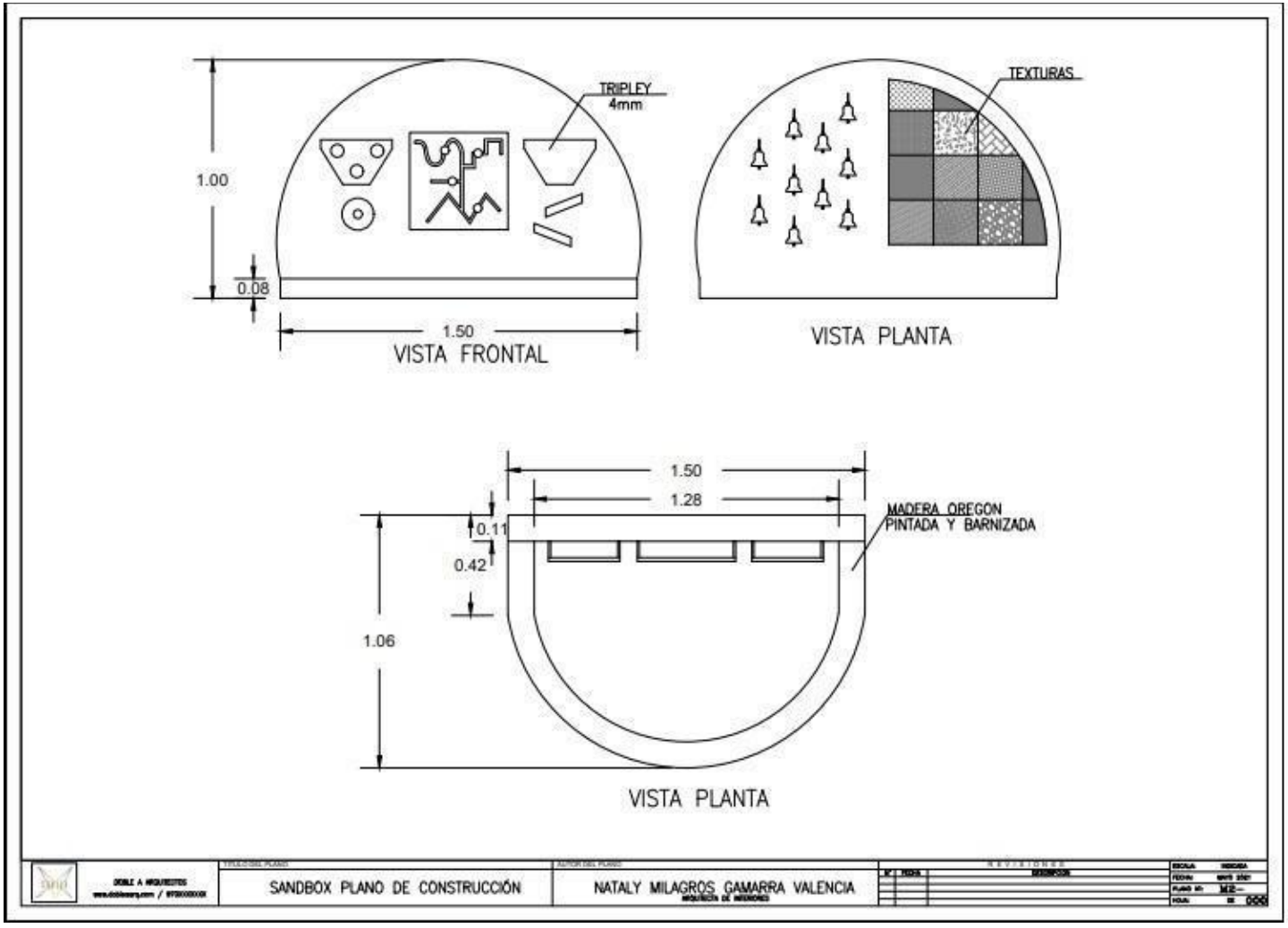

Figura 10: Plano de Sand Box

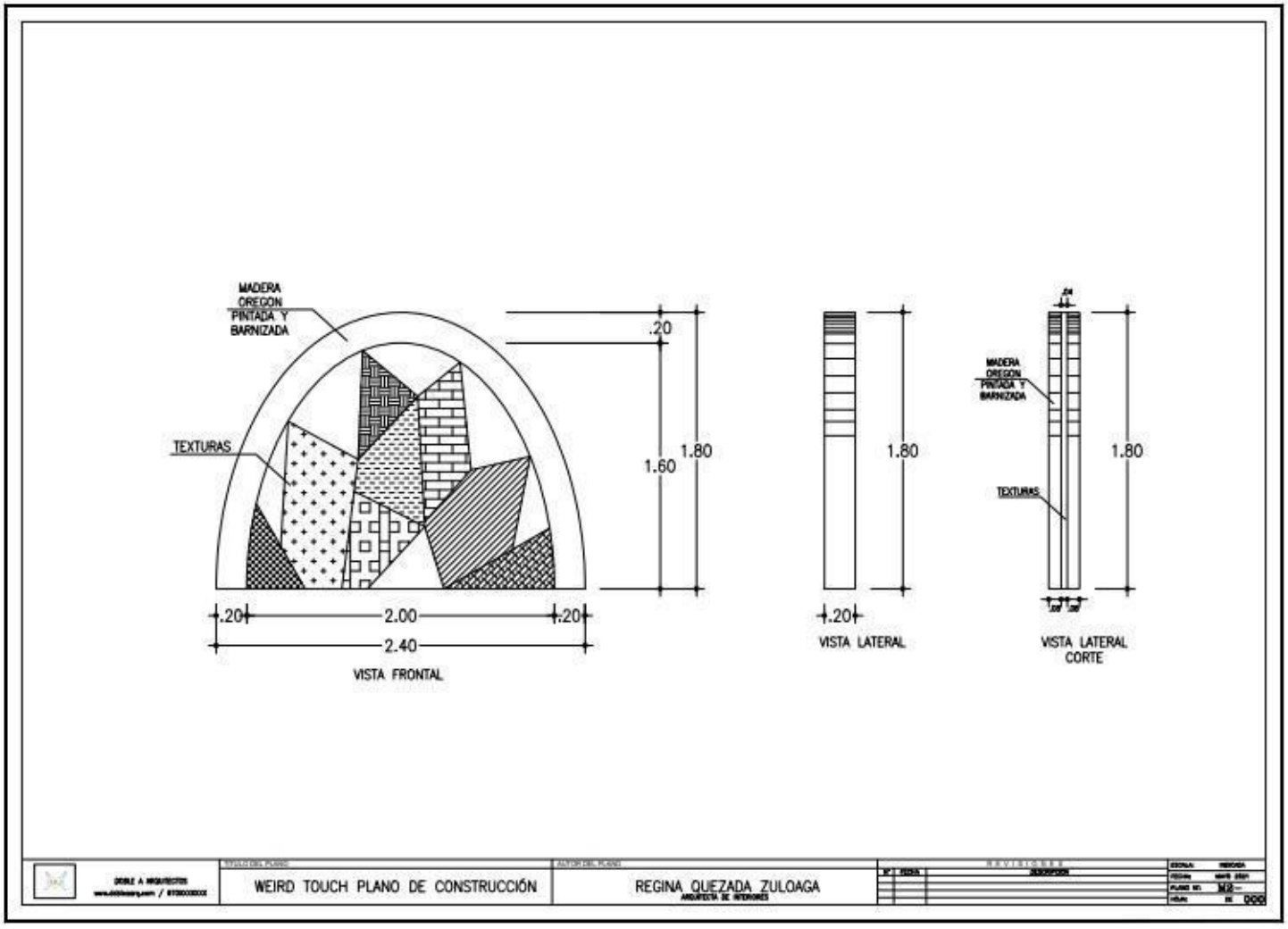

Figura 11: Plano de Weird Touch

Anexo 4. Catálogo de los productos



Figura 12: Diseño de producto Colorful Mesh



Figura 13: Diseño de producto Fast Module

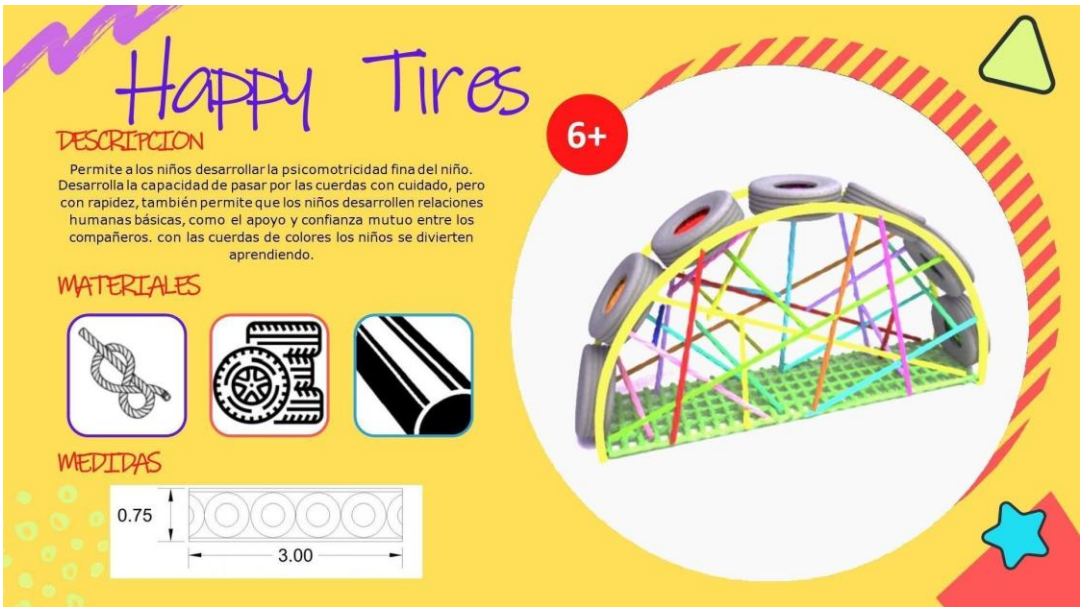

Figura 14: Diseño de producto Happy Tires

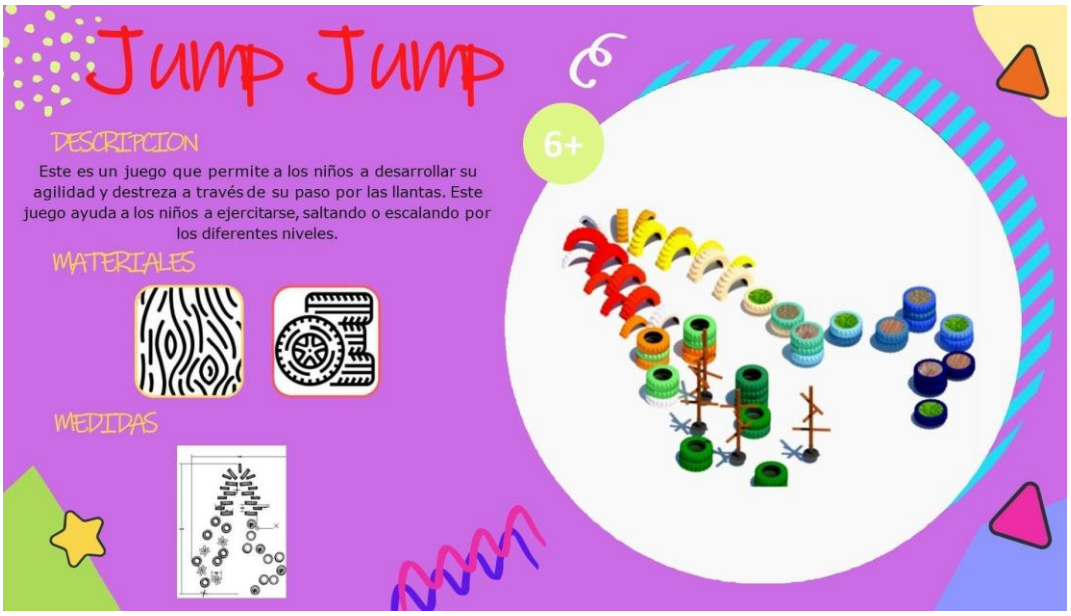

Figura 15: Diseño de producto Jump Jump



Figura 16: Diseño de producto Rolling Tire



Figura 17: Diseño de producto Room Or Play



Figura 18: Diseño de producto Sand Box



Figura 19: Diseño de producto Weird Touch