ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Diseño de un centro recreativo dirigido a adolescentes varones de 12 a 17 años en condición de vulnerabilidad en el Callao

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN ARQUITECTURA DE INTERIORES

PRESENTADO POR

Kimberly Nicole Espiritu Ramirez
DNI: 75663426, Perú

Fatima Andrea Tabaco Espinoza
DNI: 72902791, Perú

ASESOR

Silvana Tabata Espinoza Gomez
DNI: 75537883, Perú
ORCID: 0009-0000-1441-7470

JURADO

Hayashi Rafael Mateo Nuñez
Pedro Gustavo Romero Pinillos
Martha Sofia Mercedes Millan Reyes

Lima, enero 2026

Informe-0000026864-0000026369-ESPIRITU-TABACO.docx .pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:549209131

Fecha de entrega
25 ene 2026, 12:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
25 ene 2026, 1:11 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000026864-0000026369-ESPIRITU-TABACO.docx .pdf

Tamaño del archivo
15.8 MB

113 páginas

13.816 palabras

78.086 caracteres

14% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7% Fuentes de Internet
2% Publicaciones
13% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

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.

Dedicatoria

Dedico este logro a mi familia, por su amor incondicional, su apoyo en cada etapa y por enseñarme a luchar por mis sueños. A mis papás y a mi hermano, quienes creyeron en mí incluso cuando dudé y me impulsaron a seguir adelante a pesar de los obstáculos, este triunfo también es de ustedes.

Agradecimiento

Agradezco profundamente a mis padres y a mi hermano por acompañarme en todo este camino, por su paciencia, comprensión y por brindarme la fuerza necesaria para continuar cuando el camino se hacía difícil. También expreso mi gratitud a mis profesoras, quienes compartieron su conocimiento, orientación y dedicación durante mi formación.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general **1**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 3

II. Descripción de la innovación **5**

2.1 Planteamiento del Problema 5

2.2 Población beneficiaria 7

2.3 Objetivo(s) del proyecto 10

2.4 Marco referencial 10

2.5 Proceso creativo y experimentos 16

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 16

2.5.2 Información sobre el Mercado 20

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 21

2.5.4 Diseño de servicio 27

2.5.5 Modelo de Negocio 39

2.5.6 Resultados esperados 44

2.5.7 Prototipos desarrollados 44

2.5.8 Experimentos 63

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 80

III. Estimación de costos **81**

3.1 Presupuesto 81

IV. Conclusiones y recomendaciones **86**

4.1 Conclusiones 86

4.2 Recomendaciones 87

V. Referencias Bibliográficas **88**

VI. Anexos **92**

6.1 Informe de Turnitin 92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Presupuesto de elementos interiores de Recepción 81

Tabla 2 Presupuesto de elementos interiores de Sum 82

Tabla 3 Presupuesto de elementos interiores de Biblioteca Didáctica 83

Tabla 4 Presupuesto de elementos interiores de Parkour 84

Tabla 5 Presupuesto de elementos interiores de Calistenia 85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de localización del Edificio Pilsen Callao 4

Figura 2 Fachada de Edificio Pilsen Callao 4

Figura 3 Árbol del problema 7

Figura 4 Perfil Demográfico 8

Figura 5 Mapa de actores 9

Figura 6 Arquetipo 17

Figura 7 Mapa de empatía 19

Figura 8 Brainstorming y matriz de filtración 23

Figura 9 Ruta de conceptualización 25

Figura 10 Propuesta de valor 27

Figura 11 Elevación frontal y lateral 28

Figura 12 Plano primera planta 30

Figura 13 Plano segunda planta 31

Figura 14 Plano tercera planta 32

Figura 15 Plano cuarta planta 33

Figura 16 Plano quinta planta 34

Figura 17 Plano de sostenibilidad de primera planta 36

Figura 18 Plano de sostenibilidad de segunda planta 37

Figura 19 Plano de sostenibilidad de tercera planta 37

Figura 20 Plano de sostenibilidad de cuarta planta 38

Figura 21 Plano de sostenibilidad de quinta planta 38

Figura 22 Tablero de modelo de negocio 43

Figura 23 Definición de espacios 45

Figura 24 Moodboard del concepto 46

Figura 25 Moodboard de los espacios 46

Figura 26 Baja fidelidad a blanco y negro 49

Figura 27 Baja fidelidad a color 50

Figura 28 Plano de recepción 52

Figura 29 Render de recepción 1 53

Figura 30 Render de recepción 2 53

Figura 31 Plano de sum 54

Figura 32 Render de sum 1 55

Figura 33 Render de sum 2 55

Figura 34 Plano de biblioteca 57

Figura 35 Render de biblioteca 1 57

Figura 36 Render de biblioteca 2 58

Figura 37 Plano de parkour 59

Figura 38 Render de parkour 1 59

Figura 39 Render de parkour 2 60

Figura 40 Plano de calistenia 61

Figura 41 Render de calistenia 1 61

Figura 42 Render de calistenia 2 62

Figura 43 Checklist de prototipado 62

Figura 44 Tabla ux 63

Figura 45 Tabla creación de prototipos 65

Figura 46 Tabla Receptora 66

Figura 47 Experimentación ágil 67

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Diseño de un centro recreativo dirigido a adolescentes varones de 12 a 17 años en condición de vulnerabilidad en el Callao.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Centro Recreativo "Ecos de Energía" se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de Salud y bienestar social, bajo la actividad económica de Actividades artísticas, de entretenimiento y recreativas. Busca resolver la problemática que existe en el Callao, donde los adolescentes crecen en entornos de alta vulnerabilidad social, con dinámicas familiares disfuncionales y una crítica falta de espacios recreativos y de esparcimiento adecuados que aumentan los riesgos del entorno. El proyecto tiene como población beneficiaria a adolescentes varones de entre 12 y 17 años.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de la propuesta de valor se sustenta en promover el desarrollo físico, social y personal de los adolescentes a través del diseño de un centro recreativo cuyos ambientes fomentan el movimiento, la interacción y la concentración.

De manera complementaria, la distribución de los espacios y las dinámicas que en ellos se desarrollan generan experiencias positivas que refuerzan la sensación de seguridad y pertenencia. De este modo, el proyecto se trata de un modelo o una estrategia que se consolida como un espacio que acompaña el crecimiento integral de los adolescentes, fortaleciendo su relación con el entorno urbano y consigo mismos.

En lo social, promovemos inclusión, acompañamiento y oportunidades de desarrollo para jóvenes en contextos vulnerables. En lo económico, operamos bajo un modelo accesible y administrado por un servicio público que garantiza sostenibilidad. En lo ambiental, alineados a los ODS 3 y 12, usamos vegetación que mejora la calidad del aire y materiales sostenibles de bajo consumo y alta durabilidad, reduciendo el impacto ecológico del centro.

Para la experimentación se diseñaron prototipos espaciales y visuales de las áreas de calistenia y el circuito de parkour para evaluar la interacción de los usuarios, identificando que lo que más valoran de estos espacios enfocados a lo físico es la posibilidad de liberar energía de manera controlada. A través de las encuestas y entrevistas, los hallazgos demostraron que el interés no es solo el ejercicio, sino contar con ambientes seguros, abiertos y de movimiento libre que garanticen comodidad y un bajo nivel de riesgo percibido. De esta manera, la validación destaca que los adolescentes aprecian los espacios físicos cuando estos permiten una recreación sana y el acompañamiento, integrando la actividad deportiva con la seguridad y la motivación.

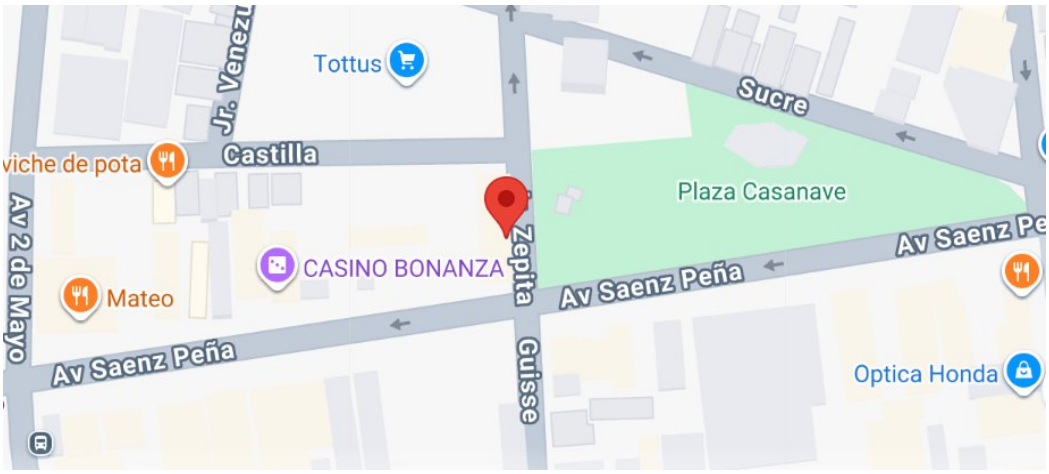
Se concluye que la solución propuesta responde adecuadamente a las necesidades recreativas, físicas y socioemocionales de los adolescentes del Callao, ya que el análisis de sus dinámicas permitió identificar espacios interiores que integran actividad física, concentración y socialización dentro de una organización espacial coherente que responde a las formas reales

de apropiación del espacio. Asimismo, el diseño de ambientes flexibles y dinámicos se confirma como una estrategia eficaz para fomentar la interacción y el sentido de pertenencia, demostrando que la adecuada distribución y selección de materiales garantizan una propuesta arquitectónica responsable ante el contexto de vulnerabilidad del usuario. En consecuencia, se recomienda continuar con el establecimiento de un plan de mantenimiento regular para áreas recreativas y mobiliario, priorizando soluciones arquitectónicas flexibles con divisiones ligeras y criterios de control visual en zonas de mayor actividad física. Finalmente, se debe contemplar la realización de pruebas a escala real y evaluaciones periódicas del funcionamiento espacial para realizar ajustes en el equipamiento, asegurando que el centro mantenga su pertinencia y funcionalidad frente a las necesidades reales de los adolescentes varones del Callao.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El proyecto se desarrolla en el Callao, un territorio con gran identidad cultural ligada al mar, la música, el deporte y las tradiciones populares que reflejan resiliencia y comunidad. Está dirigido a adolescentes de 12 a 17 años varones de nivel secundario que, debido al contexto social y al entorno desafiante en el que crecen, se encuentran propensos a seguir el camino de la delincuencia. Frente a esta realidad, el centro fue creado como una propuesta de remodelación adaptativa del antiguo edificio de la empresa Pilsen en el Callao, rescatando un inmueble de valor histórico para darle un nuevo significado social. La intervención se fundamenta en criterios de sostenibilidad, incorporando materiales como la madera, que aporta calidez y flexibilidad en los espacios, y el lino, empleado en revestimientos de muebles que refuerzan la idea de naturalidad y confort. Generando integración y el uso responsable de los recursos con una mayor conciencia ambiental en las nuevas generaciones.

Figura 1 Mapa de localización del Edificio Pilsen Callao



Nota. Tomado del Edificio *Pilsen Callao* [Mapa], por Google, s.f., Google Maps (https://maps.app.goo.gl/g3LV2WdHc2J6riWk9). © 2026 Google.

Figura 2 Fachada de Edificio Pilsen Callao



Nota. Tomado de *Fachada del Edificio Pilsen Callao* [Fotografía], por Google, s.f., Google Maps (https://maps.app.goo.gl/g3LV2WdHc2J6riWk9). © 2026 Google.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

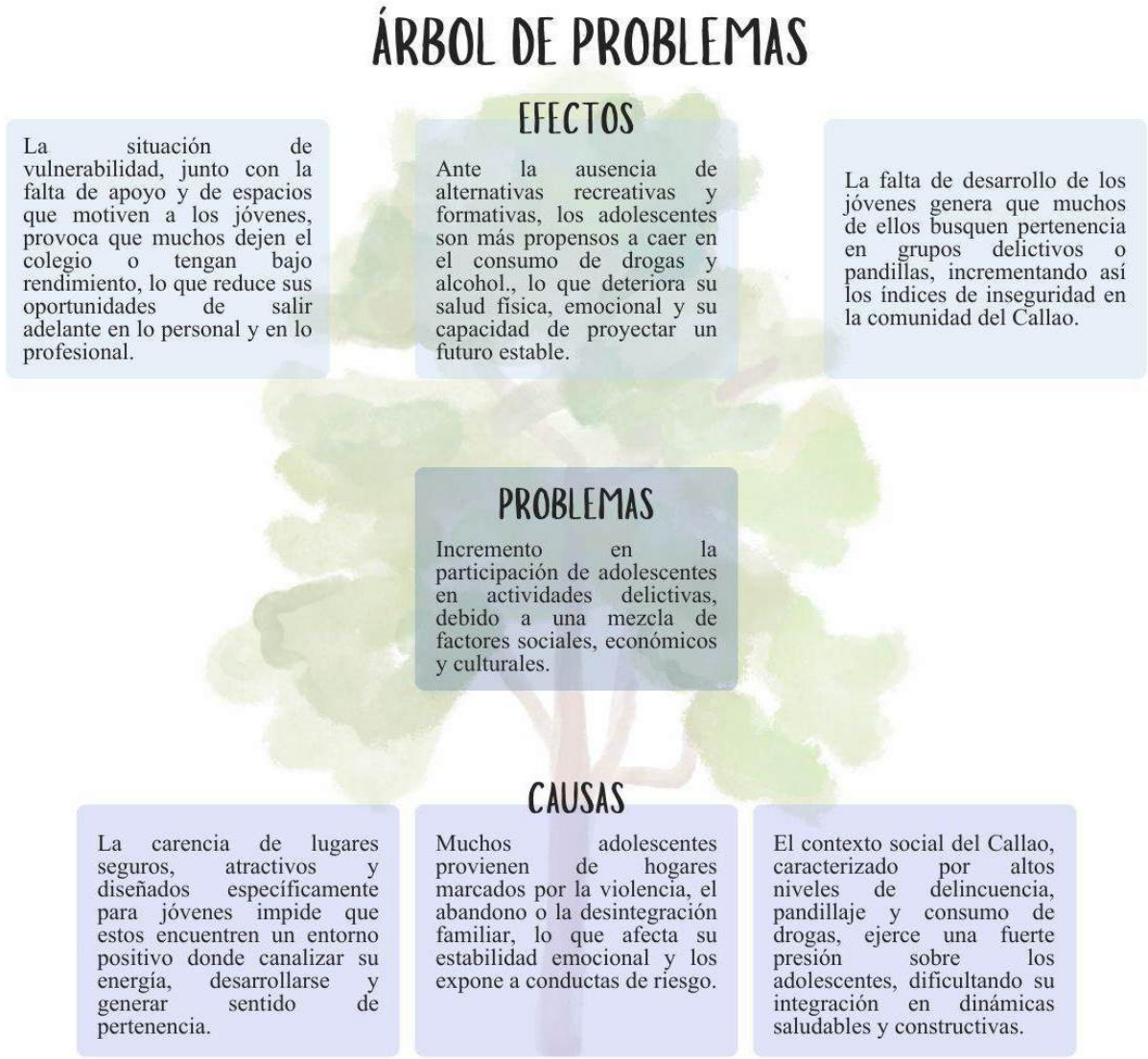
En el Callao se evidencia un incremento sostenido de la violencia urbana que afecta de manera directa a los adolescentes varones, quienes crecen en un ambiente marcado por grandes cifras de criminalidad, inseguridad y desigualdad social. Según registros del Sistema Nacional de Defunciones (SINADEF), en el año 2025 el Callao superó los homicidios registrados en 2024, alcanzando un total de 138 muertes violentas, lo que refleja un contexto urbano de constante exposición al delito. Asimismo, reportes policiales señalan que más de 400 menores de entre 10 y 17 años han sido intervenidos por delitos como robos, extorsión y tenencia de armas, siendo la mayoría adolescentes varones. Esta realidad se desarrolla en territorios donde la inestabilidad del espacio público y la limitada oferta de entornos seguros y recreativos restringen las oportunidades de desarrollo integral para los jóvenes.

La Policía Nacional del Perú (2024) mostró informes sobre la vulnerabilidad de los adolescentes varones frente a esta problemática, siendo su porcentaje mayor en comparación con otros grupos, debido a su presencia constante en el espacio público y a la falta de alternativas positivas que les permitan canalizar su tiempo libre de manera constructiva. Dichos informes indican que ocho de cada nueve menores detenidos por delitos graves en el Callao corresponden a varones de entre 15 y 17 años, lo que confirma una relación directa entre género, exposición territorial y participación en conductas de riesgo. Esta situación crece fuertemente por la falta de espacios recreativos accesibles, atractivos y adecuados para adolescentes, lo que refuerza su permanencia en entornos urbanos inseguros donde la violencia y la delincuencia forman parte de la vida diaria.

Entre las causas primordiales se encuentra la implicación temprana de adolescentes varones en contextos delictivos, favorecida por condiciones sociales adversas y por la ausencia de políticas efectivas de prevención a nivel barrial. Durante los primeros meses de 2024, al menos 186 adolescentes fueron intervenidos por la Policía Nacional del Perú en el Callao portando armas o sustancias ilícitas, registrándose además casos de participación juvenil en organizaciones criminales vinculadas a la microcomercialización de drogas y hechos violentos. A ello se suma la influencia de entornos familiares conflictivos, caracterizados por violencia intrafamiliar, abandono o desintegración, que afectan el bienestar psicológico de los jóvenes. Estudios desarrollados en instituciones educativas de la provincia evidencian un vínculo directo entre la violencia familiar y un menor nivel de bienestar emocional en los adolescentes, lo que limita su capacidad para afrontar situaciones de riesgo y aprovechar oportunidades de desarrollo personal y social.

Los efectos de esta problemática se manifiestan en la deserción escolar, el bajo rendimiento académico y la dificultad para construir proyectos de vida estables. En el Callao, numerosos adolescentes varones abandonan la escuela o reducen su asistencia regular al verse expuestos a pandillas, consumo de drogas y violencia juvenil, contextos que se ven reforzados por la falta de espacios recreativos y formativos que funcionen como entornos protectores. Asimismo, se han reportado casos de amenazas y extorsión dentro del ámbito educativo y comunitario, lo que genera un clima de inseguridad permanente. Esta exposición prolongada a la violencia afecta negativamente en la salud emocional y psicológica de los adolescentes, reduciendo su capacidad para establecer vínculos sociales saludables y participar de manera constructiva en su comunidad.

Figura 3 Árbol del problema



Fuente: Elaboración propia.

2.2 Población beneficiaria

La población beneficiaria se concentra específicamente en adolescentes varones de 12 a 17 años del Callao, debido a que representan el grupo con mayor exposición y riesgo frente a la criminalidad en la zona. Estadísticamente, los hombres en este rango de edad son quienes más tienden a ser captados por redes delictivas o a verse involucrados en actos de violencia, debido a la presión social del entorno y a la falta de figuras de apoyo que los guíen. Estos

jóvenes enfrentan una realidad donde la delincuencia se presenta como una forma malentendida de demostrar fuerza o de obtener respeto en el barrio. Al provenir de hogares con problemas familiares, esta vulnerabilidad aumenta, convirtiéndolos en el blanco principal de los peligros sociales del Callao y haciendo que su atención sea prioritaria para evitar que sigan rutas de vida ligadas al delito.

Figura 4 Perfil Demográfico



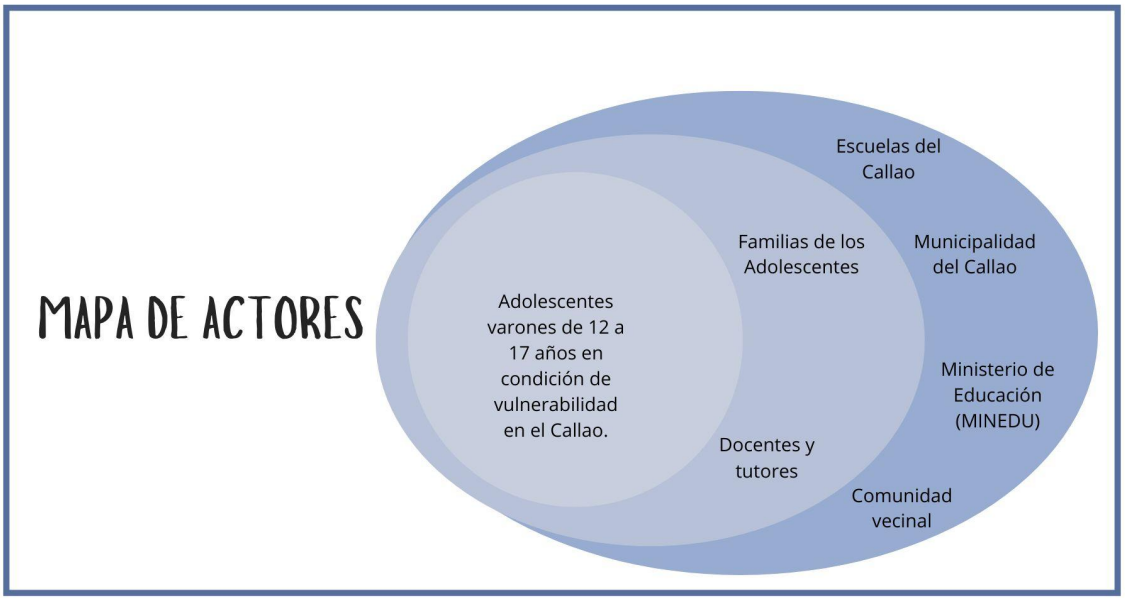
Fuente: Elaboración propia.

De manera directa, incluye a las familias, docentes y tutores, quienes representan el entorno inmediato y de mayor influencia en el día a día de los adolescentes varones. A través de un vínculo cercano basado en el diálogo, la educación y el acompañamiento constante, estos actores tienen la capacidad de fortalecer los valores del joven y orientar sus actitudes de manera

positiva. Su intervención es clave para la prevención, ya que actúan como la primera barrera protectora frente a las conductas de riesgo y la presión del entorno delictivo.

De manera indirecta, se encuentran las escuelas, los ministerios, la municipalidad y la comunidad vecinal, cuya función es establecer el marco institucional y social que rodea al joven. Aunque no mantienen una relación personalizada con cada adolescente, sus acciones, programas y políticas públicas son las encargadas de construir un entorno educativo y social seguro. Estos actores son fundamentales para ofrecer las oportunidades de desarrollo, recursos y sistemas de apoyo necesarios para que el menor pueda proyectar un futuro lejos de la vulnerabilidad.

Figura 5 Mapa de Actores



Fuente: Elaboración propia.

2.3 Objetivos del proyecto

2.3.1 Objetivo general

Diseñar un centro recreativo para adolescentes varones de entre 12 y 17 años en condición de vulnerabilidad en el Callao.

2.3.2 Objetivos específicos

-Analizar los tipos de espacios que respondan las necesidades que buscan los usuarios.

-Diseñar espacios flexibles y dinámicos que fomenten la interacción, la creatividad y el esparcimiento saludable.

-Validar la propuesta de diseño interior mediante criterios de funcionalidad y seguridad.

2.4 Marco referencial

2.4.1 Antecedentes

2.4.1.1 Antecedentes Nacionales

En el Perú, Capristan Carranza y Rossi Salazar (2022) desarrollaron una tesis de arquitectura en el distrito de José Leonardo Ortiz, Chiclayo, orientada a la creación de espacios arquitectónicos destinados a jóvenes. El proyecto tuvo como objetivo generar ambientes que permitan el desarrollo de habilidades cognitivas, físicas y psicológicas mediante programas ejecutados por instituciones locales. Como conclusión, los autores evidencian que el diseño arquitectónico puede actuar como una herramienta de inclusión social y contribuir de manera significativa al desarrollo integral de la juventud. Este antecedente es relevante para este trabajo porque pone de muestra los beneficios reales que se obtienen de los espacios integrales en el bienestar juvenil lo que puede tener conexión con nuestra propuesta del centro recreativo en el Callao.

En el Perú, Fierro Chipana (2022) desarrolló un trabajo de investigación para optar el grado de Bachiller en Arquitectura, enfocado en el análisis de la adaptación de edificios patrimoniales en desuso para su aprovechamiento como espacios culturales activos y accesibles para la comunidad. El estudio tuvo como objetivo evaluar cómo las intervenciones basadas en criterios de adaptabilidad espacial y estrategias de autogestión artística contribuyen a la recuperación del valor histórico de estos inmuebles. Como conclusión, se evidenció que este tipo de intervenciones favorece la integración de los edificios patrimoniales al pulso cotidiano y la identidad de quienes viven ahí. Este antecedente es importante para la investigación porque evidencia cómo la arquitectura puede convertirse en un agente de transformación social al igual que nuestro proyecto que busca generar espacios dinámicos y accesibles.

En el Perú, Itusaca Ayala (2024) desarrolló una tesis de arquitectura en la ciudad de Juliaca, donde se evidencian altos índices de riesgo social entre adolescentes, lo que resalta la necesidad de espacios orientados a la prevención y orientación juvenil. El autor propuso el diseño de un centro de prevención de la delincuencia juvenil, proyectado al año 2026. Como conclusión, se determinó que la incorporación de ambientes recreativos y espacios de acompañamiento psicológico contribuye al desarrollo integral de los adolescentes, reduce la exposición a conductas de riesgo y fortalece las relaciones sociales. Este trabajo guarda una estrecha relación con el mío, pues ambos nos enfocamos en impulsar el crecimiento pleno de jóvenes que enfrentan entornos difíciles, favoreciendo así su equilibrio emocional, fortaleciendo sus vínculos sociales y ofreciendo alternativas saludables de expresión y pertenencia.

2.4.1.2 Antecedentes Internacionales

En Indonesia, Devina, Nediari y Fajarwati (2025) realizaron una investigación académica desarrollada en el contexto de la Arquitectura y la Gestión de Espacios Culturales. Esta investigación buscó conservar el valor histórico del edificio incorporando estrategias de sostenibilidad y espacios que fortalecerán la identidad cultural y el sentido de pertenencia entre los jóvenes. El proyecto combinó elementos arquitectónicos tradicionales con soluciones modernas, logrando equilibrio entre preservación y funcionalidad. Como conclusión, los autores señalaron que la reutilización de edificios patrimoniales puede fomentar la conciencia sobre la preservación cultural, proporcionando un espacio que no solo facilita actividades juveniles positivas y educativas, sino que también genera valor social y ambiental para la comunidad. Este aporte es fundamental para mi estudio, pues enseña cómo devolverle la vida a una estructura histórica para ponerla al servicio de la gente y sus tradiciones, similar a la propuesta del centro de felicidad en el Callao, que busca integrar identidad, sostenibilidad y desarrollo juvenil.

En Colombia, Manosalva Sánchez (2020) desarrolló una tesis como parte de los requisitos para obtener el título profesional en Arquitectura en la Universidad del Norte, en Barranquilla. El proyecto tuvo como propósito analizar las dinámicas socioculturales de la población juvenil y plantear un espacio que favorezca su desarrollo en condiciones de libertad y seguridad. La investigación evidenció la carencia de infraestructura destinada al crecimiento personal y artístico de los jóvenes, por lo que la propuesta arquitectónica incorporó áreas de convivencia, talleres y zonas recreativas orientadas a estimular la creatividad y la interacción social. Como conclusión, se determinó que la arquitectura puede desempeñar un rol transformador al generar espacios que promueven la expresión, el encuentro entre vecinos y el aprovechamiento del ocio activo. Este antecedente aporta a la presente investigación al

evidenciar el potencial del diseño arquitectónico como herramienta para el fortalecimiento social y emocional de los jóvenes.

En China, Yung, Chan y Xu (2024) desarrollaron una investigación académica centrada en la reutilización adaptativa de edificios históricos en el centro urbano de Shanghái. La investigación se centró en entender cómo las comunidades locales pueden ser los protagonistas al restaurar edificios antiguos abandonados, usándolos como una herramienta para renovar la ciudad y unir más a las personas. Los hallazgos confirmaron que involucrar a la gente en estos cambios ayuda a que el entorno urbano sea más amable y digno para vivir, preservar el patrimonio cultural y optimizar el uso de recursos al reutilizar estructuras existentes. Se concluyó que la reutilización adaptativa impulsada por la comunidad constituye una estrategia sostenible que integra conservación patrimonial, cohesión social y eficiencia ambiental. Este antecedente resulta pertinente para el proyecto del centro recreativo en el Callao, ya que demuestra cómo la recuperación arquitectónica puede generar espacios con valor social y urbano, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la identidad colectiva.

2.4.2 Conceptos teóricos

Reuso creativo arquitectónico: Es la transformación implica una intervención profunda en los edificios, donde no se conserva su historia ni sus rasgos originales. Su propósito es interpretar creativamente el espacio para generar una propuesta nueva, distinta y orientada a un uso diferente.(Pérez Bernal, 2024).

Sostenibilidad: La sostenibilidad es la capacidad de hacer que un proyecto, sistema u organización funcione hoy sin perjudicar lo que necesitarán las personas en el futuro. Se basa en cuidar el ambiente, apoyar el bienestar social y usar los recursos de manera responsable para que todo pueda mantenerse en el tiempo. También implica ser adaptable, tomar decisiones

transparentes y buscar un equilibrio entre lo económico y lo humano. Varios estudios señalan que aplicar principios de sostenibilidad desde la planificación ayuda a que las organizaciones sean más resistentes y puedan responder mejor a cambios o crisis. (Ferrero Barboza & Pérez Pozzuoli, 2022).

El diseño ergonómico: La ergonomía busca ajustar espacios, productos y sistemas a las capacidades humanas para mejorar la comodidad, seguridad y eficiencia. Considera factores físicos, cognitivos y ambientales para optimizar la interacción persona–entorno y reducir riesgos. La evidencia muestra que aplicar estos criterios desde el diseño inicial permite crear ambientes más accesibles y seguros para cualquier usuario. (Ramos Rea, 2019).

Flexibilidad espacial: En el diseño arquitectónico se define como la aptitud de un entorno para reconfigurar según los requerimientos del usuario, sin que esto afecte su equilibrio estético o funcional. Esta característica garantiza que un espacio sea capaz de evolucionar y asimilar nuevas actividades a largo plazo, resultando fundamental en proyectos de uso intenso y diverso, como los centros juveniles. (Caballero, 2020).

Experiencia sensorial: Es la forma en que los detalles de un lugar, como la luz, los materiales y el tamaño de las habitaciones, influyen en cómo nos sentimos al estar allí. Este enfoque propone que no solo conocemos un espacio con la vista, sino con todos nuestros sentidos, dependiendo de cómo se haya diseñado y organizado cada parte del edificio. (Poma Rozas, 2023)

Ocio activo: Trata de aprovechar el tiempo libre en actividades que nos piden participar con energía y esfuerzo, a diferencia de las que son solo para mirar o estar quietos. Este tipo de

actividades implica aprender y comprometerse de verdad, lo que trae beneficios para la salud y el crecimiento personal. Es fundamental en los jóvenes, ya que les ayuda a sentirse bien y a crear hábitos saludables. (Medrano Pascual, 2023)

Vulnerabilidad social: Es la condición en la que se encuentran personas o grupos expuestos a riesgos sociales debido a factores estructurales que limitan su acceso a oportunidades y afectan su desarrollo integral, según lo desarrollado en la investigación de Mella Barahona (2012).

Bienestar social: Se refiere al estado que permite a las personas desarrollarse adecuadamente dentro de su entorno social, a partir de condiciones de convivencia, integración y acceso a servicios y espacios que favorecen la calidad de vida, según lo expuesto por Hernández Velazco et al. (2017).

Inclusión social: Es el proceso mediante el cual se promueve la participación activa de personas o grupos en situación de exclusión, garantizando el acceso equitativo a oportunidades y fortaleciendo su integración en la vida comunitaria, de acuerdo con lo desarrollado por Castillo Viveros et al. (2020).

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario

El arquetipo presenta a Marcos Suárez representa la dualidad del adolescente en el Callao, siendo un joven de 15 años que cursa la secundaria y posee una identidad influenciada por la cultura urbana contemporánea y el uso de redes sociales. A pesar de tener intereses dinámicos como el basketball, los videojuegos y la música, su realidad está marcada por una familia disfuncional donde su madre asume la crianza sola ante la ausencia del padre. Esta estructura lo coloca en una posición vulnerable, moviéndose entre círculos de amigos que pueden ser una buena influencia o, por el contrario, estar ya vinculados a pandillas y vandalismo.

En su vida diaria, Marcos enfrenta barreras emocionales críticas, como la frustración por la inestabilidad económica y el dolor de ser juzgado o estigmatizado por su apariencia o el lugar donde reside. Se siente desorientado y con una baja autovaloración porque percibe que la sociedad no cree en él, viéndolo como un riesgo antes que como un joven con sueños y talentos. Esta falta de reconocimiento, sumada a la ausencia de espacios seguros en el Callao para desarrollar sus habilidades, lo hace propenso a involucrarse en conductas arriesgadas como la delincuencia o el consumo de drogas.

Ante este escenario, lo que Marcos realmente busca y necesita es un refugio de pertenencia donde pueda sentirse seguro y escuchado sin ser señalado. Él espera encontrar un espacio en su entorno que le brinde un propósito claro en el mundo. Por ello, el proyecto se vuelve fundamental para él, ofreciéndole el espacio necesario para potenciar su desarrollo físico, social y personal, transformando su incertidumbre en una identidad positiva y resiliente.

Figura 6 Arquetipo



Fuente: Elaboración propia

En las zonas urbanas vulnerables del Callao, los adolescentes de 12 a 17 años enfrentan un estado de riesgo crítico debido a la ausencia de respaldo familiar y la influencia de entornos negativos que los exponen a la delincuencia. Esta situación genera una profunda desorientación y baja autovaloración, ya que los jóvenes intentan buscar apoyo emocional en adultos de confianza sin recibir la comprensión adecuada, lo que termina dañando su integridad en los aspectos emocional, físico y espiritual.

La falta de espacios seguros y recursos que impulsen la creatividad provoca que el potencial de estos adolescentes se desperdicie, sumiéndolos en un estado de desmotivación y desesperanza. Al sufrir estigmatización y carecer de lugares para socializar sanamente, los jóvenes experimentan sentimientos de inseguridad y aislamiento, lo que los lleva a buscar un sentido de pertenencia en grupos o actividades inadecuadas que ponen en riesgo su futuro.

Ante esta realidad, el proyecto propone un entorno arquitectónico diseñado para mitigar estos riesgos y transformar la rutina de los usuarios en experiencias motivadoras. El objetivo central es ofrecer un refugio de confianza donde los adolescentes puedan canalizar su energía en actividades que promuevan su desarrollo físico, social y personal, fortaleciendo su resiliencia y permitiéndoles construir un proyecto de vida positivo dentro de su comunidad.

Figura 7 Mapa de Empatía



Fuente: Elaboración propia

2.5.2 Información sobre el Mercado

En cuanto a competencias, La Municipalidad Provincial del Callao (2025) creó la Casa de la Juventud, un espacio fijo con talleres artísticos, educativos y culturales para jóvenes, orientado a promover habilidades creativas, formación y convivencia comunitaria. Su enfoque se basa en actividades culturales, formativas y de participación social, con estrategias programáticas para jóvenes chalacos. Aunque constituye un espacio fijo dirigido a jóvenes, se centra más en actividades culturales y formación que en un entorno físico integral para el movimiento, la interacción social y el desarrollo físico adaptado a adolescentes varones vulnerables, como lo propone el centro. No integra áreas arquitectónicas especializadas de uso diario para deporte urbano, parkour, calistenia o zonas de lectura y simulación social integradas dentro de un solo edificio.

La Municipalidad de Lima Metropolitana (2025) implementó la Casa de la Juventud en el distrito de San Juan de Miraflores, un espacio fijo destinado a promover la cultura, el arte, el deporte y la formación de jóvenes a través de talleres, actividades sociales y programas de participación comunitaria. Este centro representa un esfuerzo institucional por abrir espacios seguros de desarrollo juvenil en áreas urbanas de Lima. Sin embargo, aunque ofrece un entorno físico para actividades y formación, no se centra en una experiencia arquitectónica de uso continuo y especializado para adolescentes vulnerables, ni integra áreas equivalentes a calistenia, parkour, biblioteca o zonas de convivencia diseñadas especialmente para esta población, lo que limita su comparabilidad con el enfoque integral del centro recreativo propuesto.

La Municipalidad Distrital de Villa El Salvador (2021) . El Gran Palacio de la Juventud, ubicado en Avenida Central del distrito de Villa El Salvador, es un centro comunitario fijo que

acoge talleres deportivos, artísticos y actividades formativas para niños, adolescentes y jóvenes durante todo el año, promovidos por la Municipalidad Distrital. En este espacio municipal se desarrollan talleres de karate, danza, fútbol, voleibol y otras disciplinas, así como actividades culturales y formativas para fortalecer habilidades juveniles en un ambiente comunitario seguro. Sin embargo, aunque constituye un equipamiento urbano permanente con programación activa para jóvenes, su enfoque está centrado en actividades puntuales y no en la integración de espacios arquitectónicos especializados para recreación física continua, convivencia social, lectura y bienestar integral, como propone el centro recreativo planteado en este proyecto. Por ello, si bien representa una alternativa de atención juvenil dentro del territorio metropolitano, no satisface completamente las necesidades de infraestructura física y uso continuo que demanda el mercado objetivo de adolescentes varones en situación de vulnerabilidad en el Callao.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Se identificó al usuario principal como adolescentes varones de 12 a 17 años en condición de vulnerabilidad del Callao, quienes requieren un espacio seguro, atractivo y motivador donde puedan desarrollarse de forma personal y social. A partir de este análisis, se planteó la pregunta guía: ¿Cómo podríamos crear un espacio que brinde a los adolescentes una alternativa segura y creativa?.Esta etapa evidenció que la problemática central no radica en la falta de talento juvenil, sino en la ausencia de entornos de apoyo emocional y social que fortalezcan su desarrollo. Por ello, se definió como propósito central la creación de un lugar que fomente la convivencia juvenil.

En base a ello, la propuesta de valor se sustenta en promover el desarrollo físico, social y personal de los adolescentes mediante el diseño de ambientes que fomenten el movimiento,

la interacción y la recreación. De manera complementaria, la organización espacial, junto con el uso estratégico de la luz y los materiales, genera experiencias positivas que refuerzan la sensación de seguridad y pertenencia. Así, el proyecto se consolida como un espacio que apoya el crecimiento integral de los adolescentes, fortaleciendo su vínculo con el entorno urbano y consigo mismos.

Luego se aplicó el pensamiento divergente para generar múltiples ideas que respondieron al problema identificado. Se propusieron diversas alternativas relacionadas con actividades deportivas, espacios de apoyo psicológico, zonas de lectura y áreas recreativas abiertas. Cada idea fue evaluada según su relevancia, grado de interés para el público juvenil, y su diferenciación, qué tanto innovaba frente a lo que ya existe en el Callao. Finalmente, mediante el proceso de filtración y selección, se eligió la propuesta más completa y viable: el diseño de un edificio recreativo que prioriza los espacios físicos, orientados al movimiento y la canalización positiva de la energía juvenil, incorporando de manera complementaria ambientes de apoyo psicológico, con el fin de favorecer el desarrollo integral de los adolescentes. Esta matriz permite visualizar la opción con mayor impacto social y potencial transformador.

Figura 8 Brainstorming y matriz de filtración

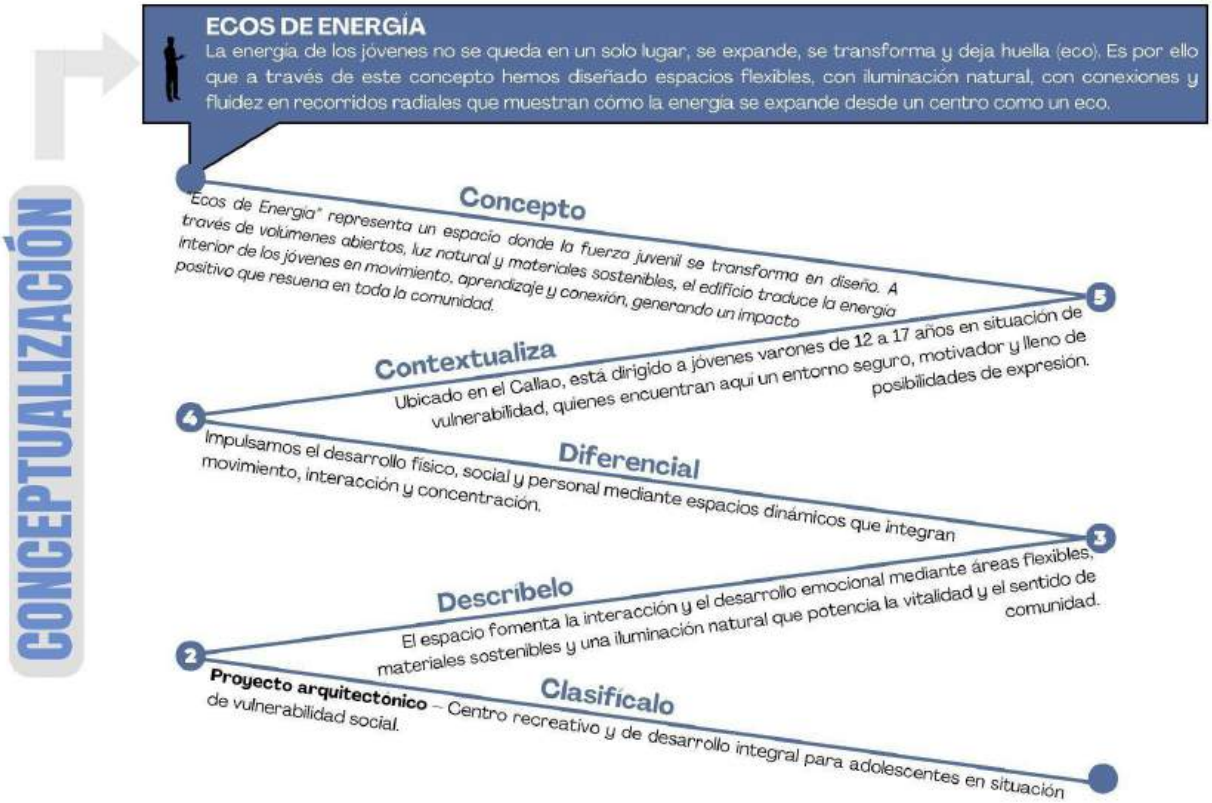


Fuente: Elaboración propia

Durante el proceso SCAMPER, se analizó cómo mejorar e innovar la propuesta inicial aplicando siete enfoques creativos: sustituir, combinar, adaptar, modificar, proponer otros usos, eliminar y reordenar. Este ejercicio permitió fortalecer el concepto del proyecto al plantear, por ejemplo, sustituir materiales comunes por opciones sostenibles, proponer zonas de calistenia y parkour como espacios de energía y movimiento, orientados a canalizar de manera positiva la fuerza física de los adolescentes, fomentando la actividad corporal, la interacción social y el desarrollo de habilidades como la disciplina, la coordinación y la autoconfianza. También utilizamos el sum como un espacio versátil donde puedan realizarse actividades recreativas y eventos comunitarios como dinámicas grupales, charlas motivacionales, celebraciones o talleres vivenciales, y eliminar elementos que no aportaran a la seguridad o funcionalidad del espacio. De esta manera, se lograron nuevas perspectivas de uso y valor, generando un entorno más inclusivo, saludable y flexible, que se acomoda a las urgencias reales de los jóvenes del Callao y, sobre todo, a su derecho a disfrutar, distraerse y sentirse felices.

El concepto central del proyecto se denomina “Ecos de Energía”, y nace de la idea de que la energía de los jóvenes no desaparece, sino que se transforma, se expande y deja huella positiva en su entorno. Este concepto busca reflejar el dinamismo, la vitalidad y el potencial transformador de la juventud chalaca cuando se le brinda un espacio adecuado para crecer y expresarse libremente.

Figura 9 Ruta de conceptualización



Fuente: Elaboración propia.

El proyecto se clasifica dentro de la categoría de centro recreativo y de desarrollo integral, enfocado en la creación de áreas físicas, sociales y emocionales que alienten el desarrollo físico, social y personal. Su propósito no es solo ofrecer un lugar recreativo, sino construir un entorno saludable y motivador que contribuya a reducir los índices de riesgo social y mejore la convivencia comunitaria en el Callao.

Entre sus principales características destacan la flexibilidad de los espacios, el uso de materiales sostenibles y resistentes, la incorporación de iluminación natural y una distribución arquitectónica radial, que representa la expansión de la energía desde un punto central. El

edificio integra áreas de calistenia, parkour, biblioteca didáctica, sum y salas de psicología, conformando un ecosistema donde los jóvenes pueden desarrollarse física y mentalmente.

El contexto de la propuesta responde a la situación actual del Callao, donde muchos adolescentes enfrentan entornos familiares disfuncionales, carencia de espacios seguros y exposición constante a la violencia o al ocio improductivo. Frente a ello, se plantea una alternativa arquitectónica con el concepto "Ecos de Energía" que busca transformar el entorno en un punto decente para desarrollar actividades físicas, sociales y de encuentro.

A diferencia de otros centros recreativos, este proyecto plantea una propuesta de valor que se construye desde la arquitectura como herramienta de bienestar. El edificio articula espacios activos y de permanencia que permiten a los adolescentes estar seguros. La disposición espacial, las circulaciones claras y la jerarquización de ambientes favorecen la confianza en el uso del lugar y promueven una relación positiva entre los usuarios y el edificio. De este modo, "Ecos de Energía" no se concibe únicamente como un equipamiento recreativo, sino como una infraestructura urbana que, a través del diseño, contribuye al desarrollo integral de los jóvenes y al fortalecimiento del tejido social en el Callao.

Figura 10 Propuesta de valor



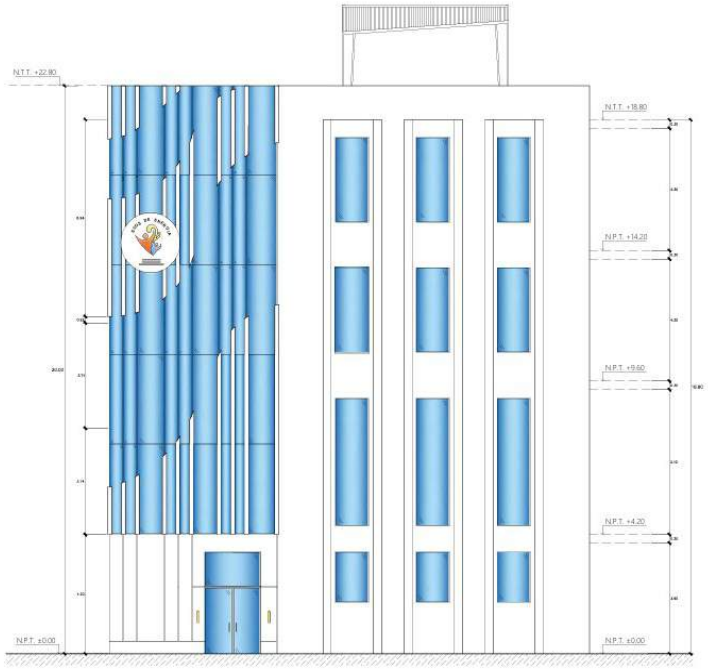
Fuente: Elaboración propia.

2.5.4 Diseño del servicio

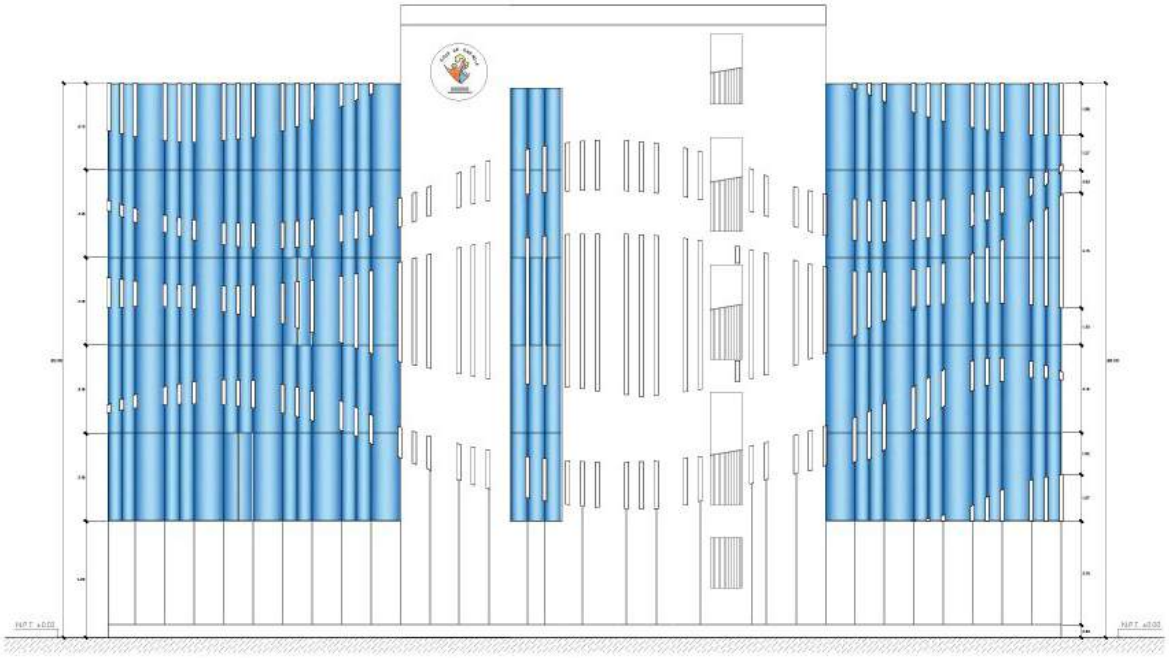
Este centro recreativo en el Callao, con un área de 576.63 m2, promueve el desarrollo integral de adolescentes de 12 a 17 años en situación de vulnerabilidad. El edificio consta de cuatro pisos y azotea, organizados así: el primer nivel alberga la recepción y el SUM; el segundo, administración y psicología; el tercero, la biblioteca; el cuarto, la zona de parkour; y la azotea, el área de calistenia.

Para garantizar la seguridad y accesibilidad universal, la estructura cuenta con dos ascensores y dos escaleras protegidas según normativa. El diseño optimiza la luz y ventilación natural, integrando un mezanine para mejorar la interacción visual. Así, logramos un espacio seguro, inclusivo y sostenible que fomenta el bienestar y la socialización de la comunidad joven.

Figura 11 Elevación frontal y lateral



ELEVACIÓN FRONTAL

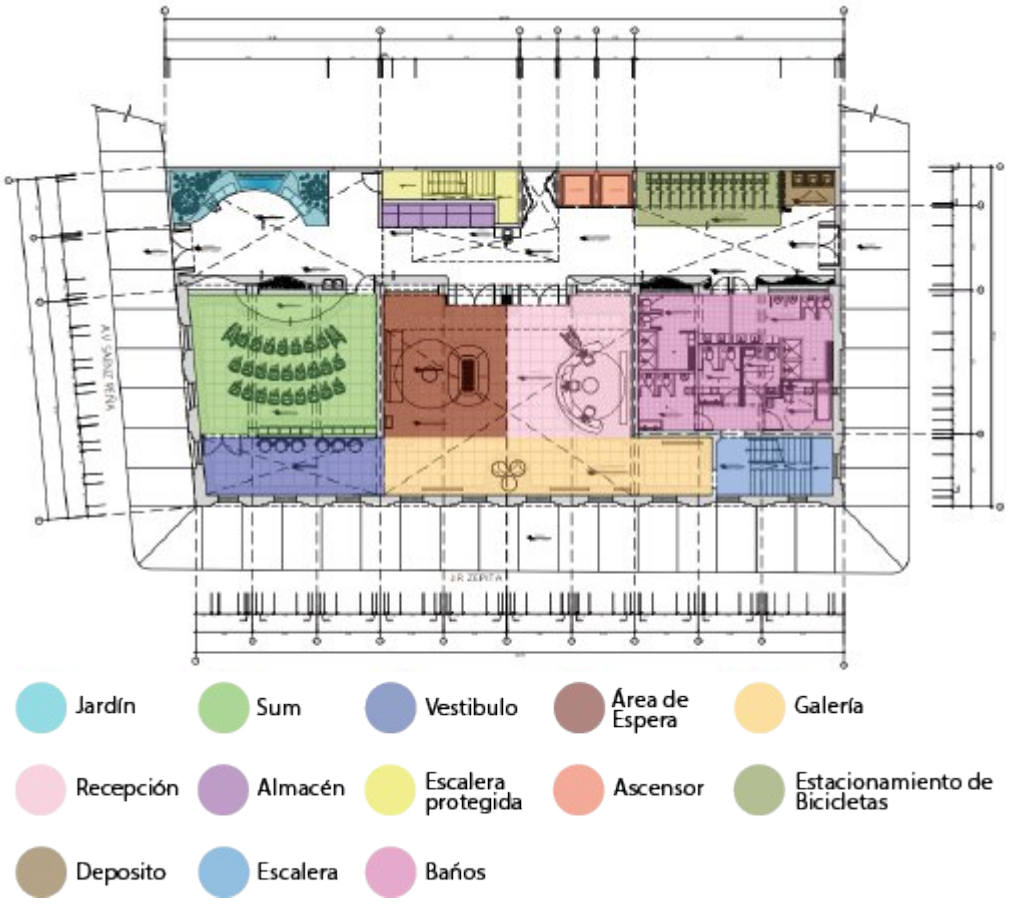


ELEVACIÓN LATERAL IZQUIERDA

En el primer nivel, que abarca un área de 372.88 m2, se ingresa por la parte izquierda del edificio a través de un jardín de acceso diseñado con un aforo para 404 personas. Este espacio exterior no solo recibe al usuario y lo conduce hacia el interior, sino que funciona como una zona de transición equipada con áreas de descanso y una de las dos escaleras protegidas que conecta directamente con el quinto nivel. En el eje central del proyecto se ubica el ingreso principal, el cual dirige hacia una recepción moderna y funcional. Junto a este espacio se encuentra la sala de espera y la galería "Memorias Chalacas", concebida como un área expositiva que pone en valor la historia y la identidad local.

Hacia el lado izquierdo del nivel se desarrolla la sala SUM, un espacio versátil destinado a eventos, actividades comunitarias y charlas que dinamizan el centro. En el lado derecho se ubica el núcleo de servicios higiénicos para el público, estratégicamente posicionado junto a una escalera interna y dos ascensores de alta capacidad que garantizan la accesibilidad universal a todos los niveles. Finalmente, en la zona posterior se localizan los servicios higiénicos del personal y un área de estacionamiento de bicicletas que fomenta la movilidad sostenible, punto desde el cual se dispone la salida secundaria y el acceso a la segunda escalera protegida del edificio para cumplir con los estándares de seguridad y evacuación.

Figura 12 Plano primera planta

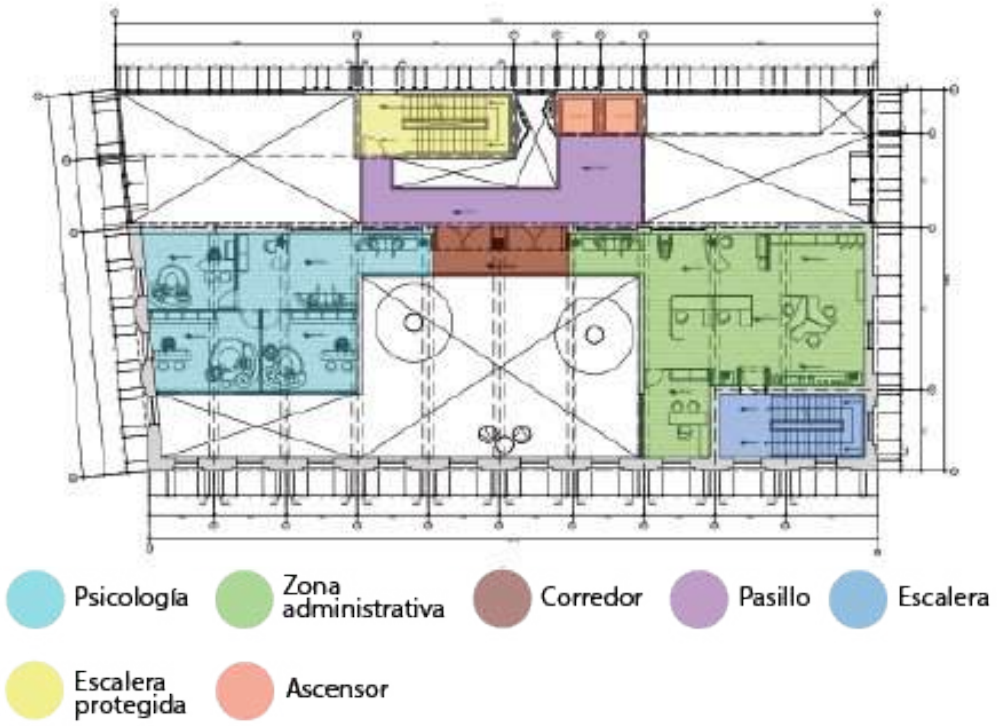


En el segundo nivel, que cuenta con un área de 228.96 m2 y un aforo total de 45 personas, se accede de manera fluida a través de la escalera protegida, la escalera interna y los dos ascensores que aseguran la accesibilidad universal. Al llegar, en la parte izquierda se ubican las áreas psicológicas, espacios diseñados para brindar un ambiente seguro y privado destinado a la atención individual de los adolescentes según sus citas programadas.

En el lado derecho se encuentra la zona administrativa, que incluye una oficina independiente para el jefe del centro y áreas de soporte operativo. Desde este ambiente se centraliza la gestión de los procesos administrativos y se atienden las situaciones o necesidades generales del proyecto. Además, este nivel destaca por la integración de un mezanine que balconea hacia el

primer piso, permitiendo una conexión visual y espacial que refuerza la transparencia y la supervisión dentro del centro recreativo.

Figura 13 Plano segunda planta



Al tercer nivel se puede acceder tanto por la escalera exterior protegida como por la escalera interna y los dos ascensores que garantizan la accesibilidad universal. Este piso, que cuenta con un área de 372.88 m2 y un aforo total de 106 personas, recibe al usuario en una zona de recepción que organiza el flujo hacia la biblioteca. El espacio ha sido diseñado para ofrecer diversas experiencias de aprendizaje: en la parte central se ubican las estaciones individuales y áreas de investigación para el trabajo autónomo, mientras que hacia el fondo se distribuyen salas cerradas de lectura y trabajo grupal para un ambiente más privado.

En el lado derecho del nivel se encuentran estratégicamente situados los servicios higiénicos y la sala de vigilancia, elementos fundamentales que aseguran el control, la seguridad y el funcionamiento óptimo de la biblioteca. Todo el nivel aprovecha los criterios de sostenibilidad del proyecto, utilizando la luz natural y la ventilación cruzada para crear una atmósfera de estudio confortable y estimulante para los adolescentes.

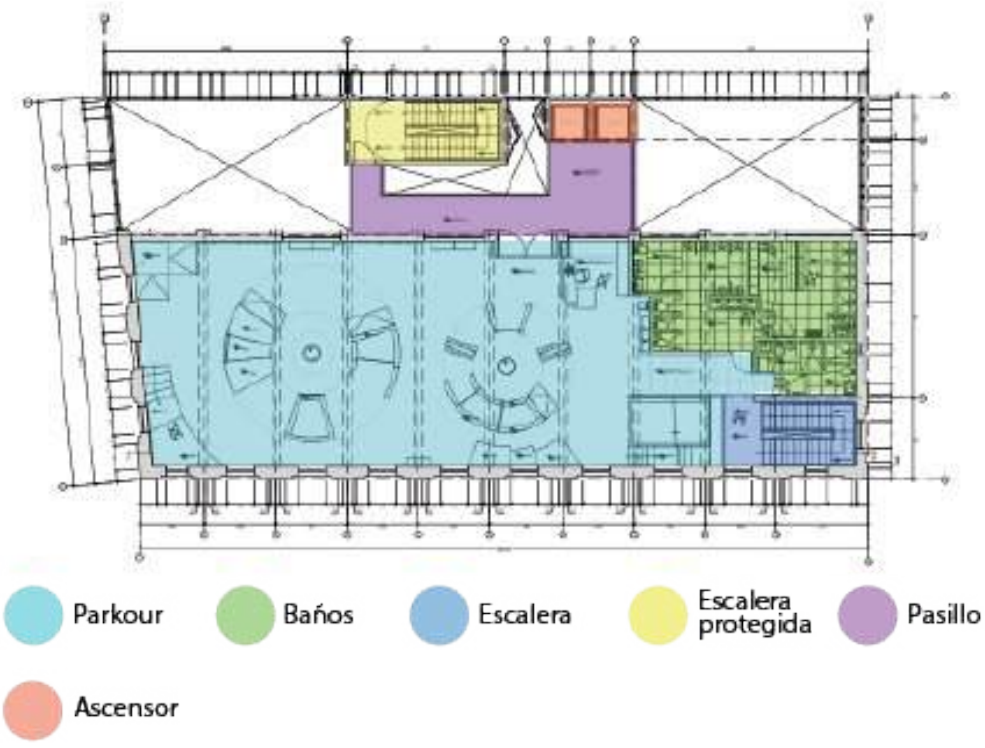
Figura 14 Plano tercera planta



Al cuarto nivel se accede mediante la escalera externa protegida, la escalera interna y el sistema de dos ascensores, facilitando el flujo constante de usuarios. Este piso, que cuenta con un área de 372.88 m2 y un aforo total de 60 personas, está íntegramente dedicado a la práctica del parkour. El espacio ha sido acondicionado con equipamiento especializado para que los jóvenes desarrollen sus habilidades físicas de manera segura, bajo la guía de un instructor y una organización por turnos que garantiza el orden y la seguridad.

En el lado derecho del nivel se ubica la zona de lockers, permitiendo que los usuarios resguarden sus pertenencias antes de iniciar el entrenamiento. Asimismo, para asegurar la comodidad y la inclusión, este nivel está equipado con servicios higiénicos, duchas y baños accesibles para personas con discapacidad. El diseño de planta abierta en esta zona favorece la ventilación cruzada, esencial para una actividad de alto rendimiento, manteniendo un ambiente fresco y saludable para los adolescentes.

Figura 15 Plano cuarta planta

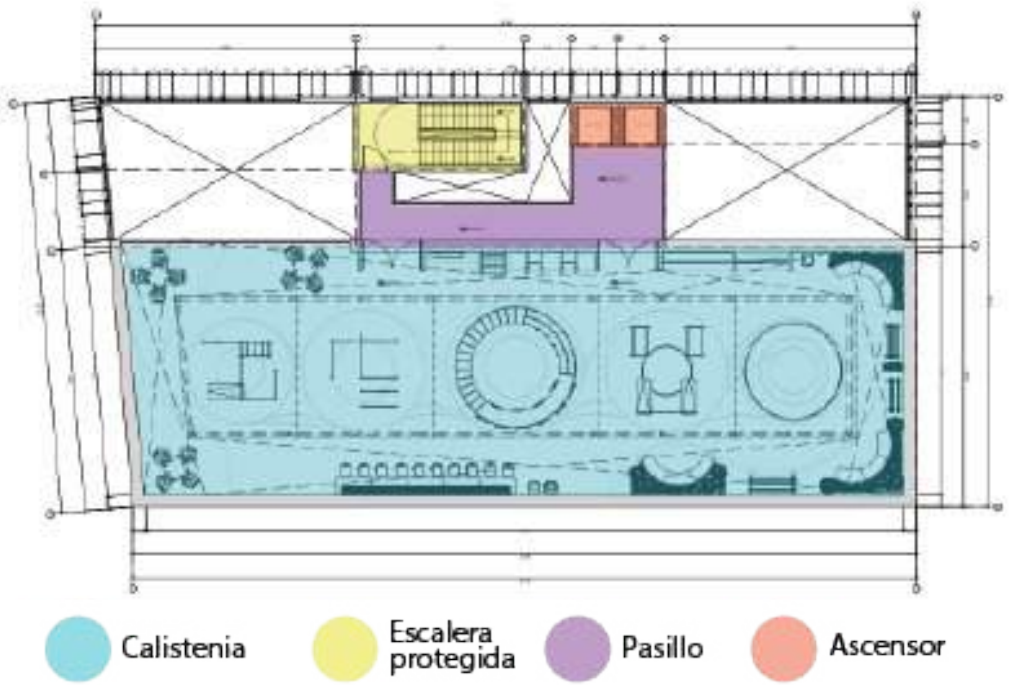


Al quinto nivel o azotea se accede exclusivamente a través de la escalera externa protegida, la cual garantiza una ruta de evacuación segura y directa desde los niveles inferiores. Este espacio, que cuenta con una superficie de 372.88 m2 y un aforo total de 64 personas, alberga el área de calistenia, un entorno diseñado para el entrenamiento de resistencia con el

propio peso corporal. Las sesiones se realizan bajo la supervisión de instructores y están organizadas por turnos para asegurar un uso ordenado y seguro del equipamiento deportivo.

Para mayor funcionalidad, se han dispuesto bloques de lockers donde los jóvenes pueden resguardar sus pertenencias de forma segura durante la actividad física. Adicionalmente, el nivel integra áreas de descanso equipadas con mobiliario urbano y asientos, estratégicamente ubicados para permitir que los usuarios se relajen y disfruten de las vistas panorámicas del entorno del Callao. Al ser un espacio abierto, se maximiza la ventilación natural y se crea una atmósfera estimulante que combina el bienestar físico con el confort ambiental.

Figura 16 Plano quinta planta



RNE (Reglamento Nacional de Edificaciones)

El diseño del edificio cumple con los criterios establecidos por el Reglamento Nacional de Edificaciones del Perú (RNE) aplicados de manera específica en cada nivel. En los cuatro pisos y la azotea se respetan las disposiciones de la Norma A.010 Condiciones Generales de Diseño, garantizando circulaciones seguras, accesibilidad adecuada y ventilación mínima requerida. Para los servicios higiénicos, se aplicaron los parámetros de la Norma A.070 Servicios Higiénicos, definiendo dimensiones, distancias, ventilación, acabados impermeables y número de aparatos sanitarios por aforo. En el último piso se consideró la Norma A.080 Compatibilidad Urbanística – Retranques y Alturas, que regula las distancias respecto al límite del terreno y la volumetría permitida.

Sostenibilidad

El edificio integra estrategias de reutilización, eficiencia energética y bienestar ambiental. El proyecto se fundamenta en la gestión responsable de recursos y la economía circular, criterios alineados con la ODS 12 (Producción y Consumo Responsables). Esta estrategia se evidencia en la recuperación y transformación de las antiguas pailas de cobre del edificio cervecero original, las cuales se han reutilizado como elementos de diseño y luminarias para evitar la generación de residuos y reducir el uso de nuevas materias primas. Asimismo, la infraestructura emplea materiales de alta durabilidad y bajo mantenimiento, tales como estuco veneciano, porcelanatos de origen local y mobiliario fabricado con maderas certificadas y estructuras metálicas reciclables. Estas decisiones no solo garantizan una larga vida útil del centro recreativo, sino que aseguran que los componentes del edificio puedan ser procesados de manera sostenible al finalizar su ciclo de vida, minimizando el impacto ambiental en el Callao.

Paralelamente, el diseño interior prioriza el bienestar integral de los jóvenes de entre 12 y 17 años, cumpliendo con los objetivos de la ODS 3 (Salud y Bienestar). A través del uso de materiales no tóxicos, como pinturas libres de compuestos volátiles y acabados que evitan la acumulación de contaminantes, se garantiza una calidad de aire óptima para la actividad física y el aprendizaje. El confort se complementa con la integración de vegetación natural que actúa como filtro ambiental y una distribución que maximiza la entrada de luz natural y ventilación cruzada. Estas condiciones, sumadas al uso de pavimentos ergonómicos de caucho y mobiliario adaptado a las necesidades de los adolescentes, crean un entorno seguro y saludable que favorece tanto el desarrollo físico como el equilibrio emocional de sus usuarios.

Figura 17 Plano de sostenibilidad primera planta

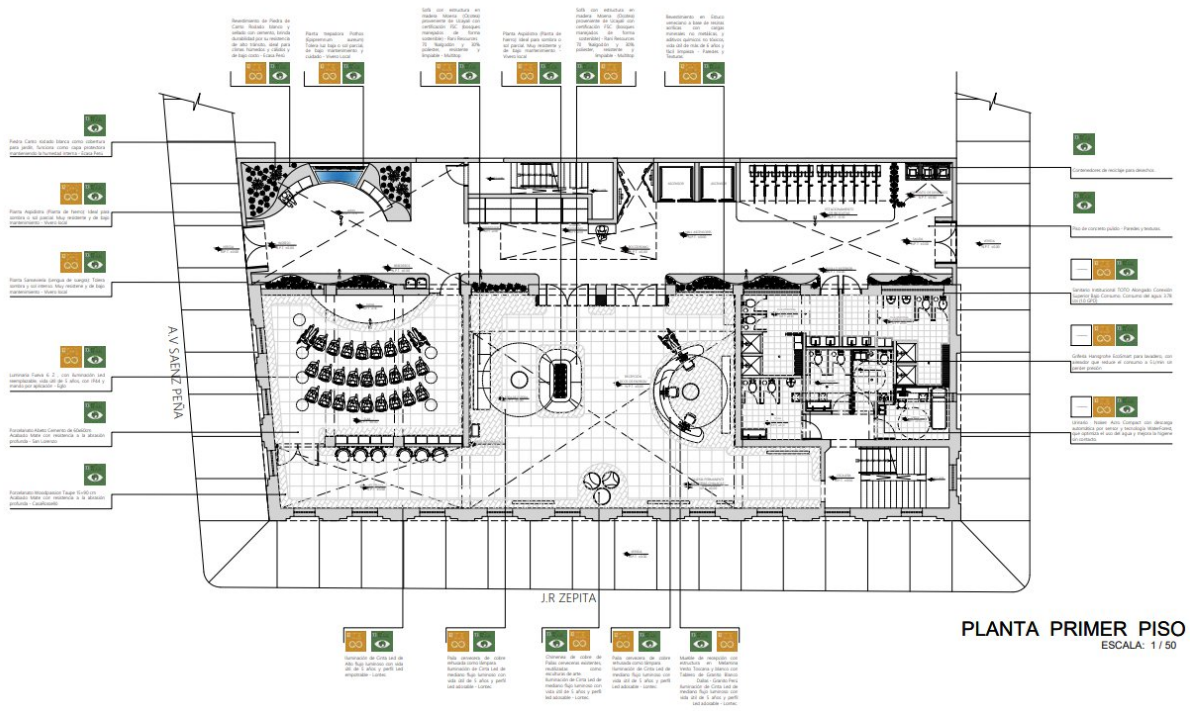


Figura 18 Plano de sostenibilidad segunda planta

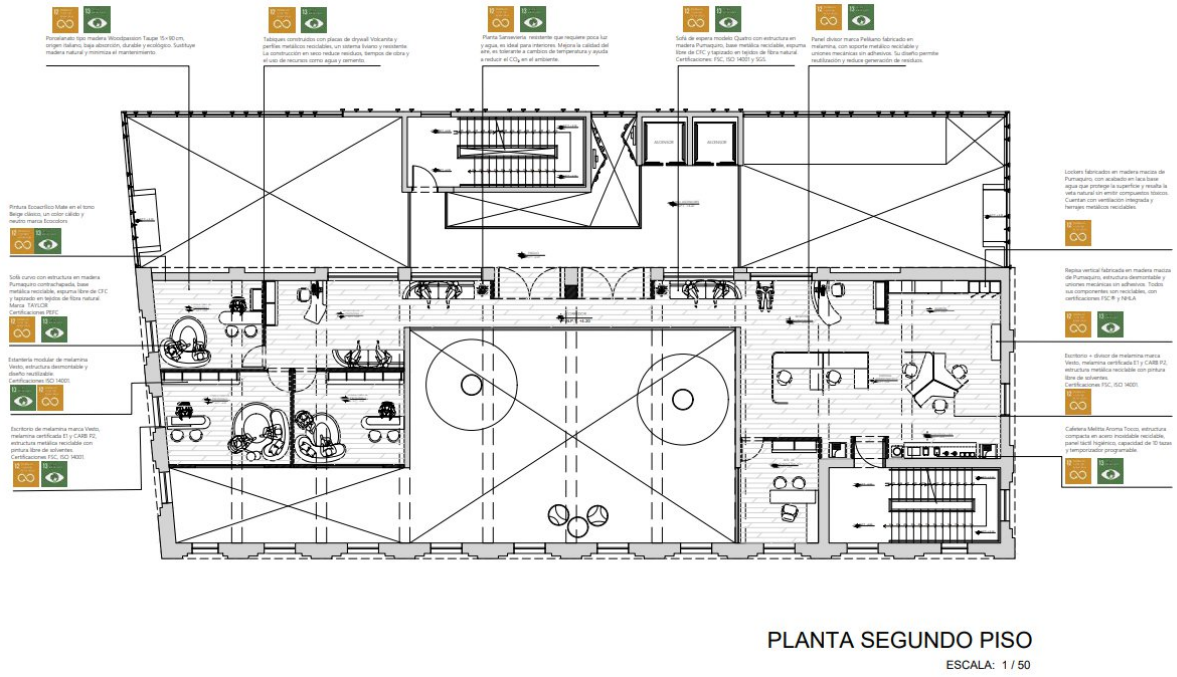


Figura 19 Plano de sostenibilidad tercera planta

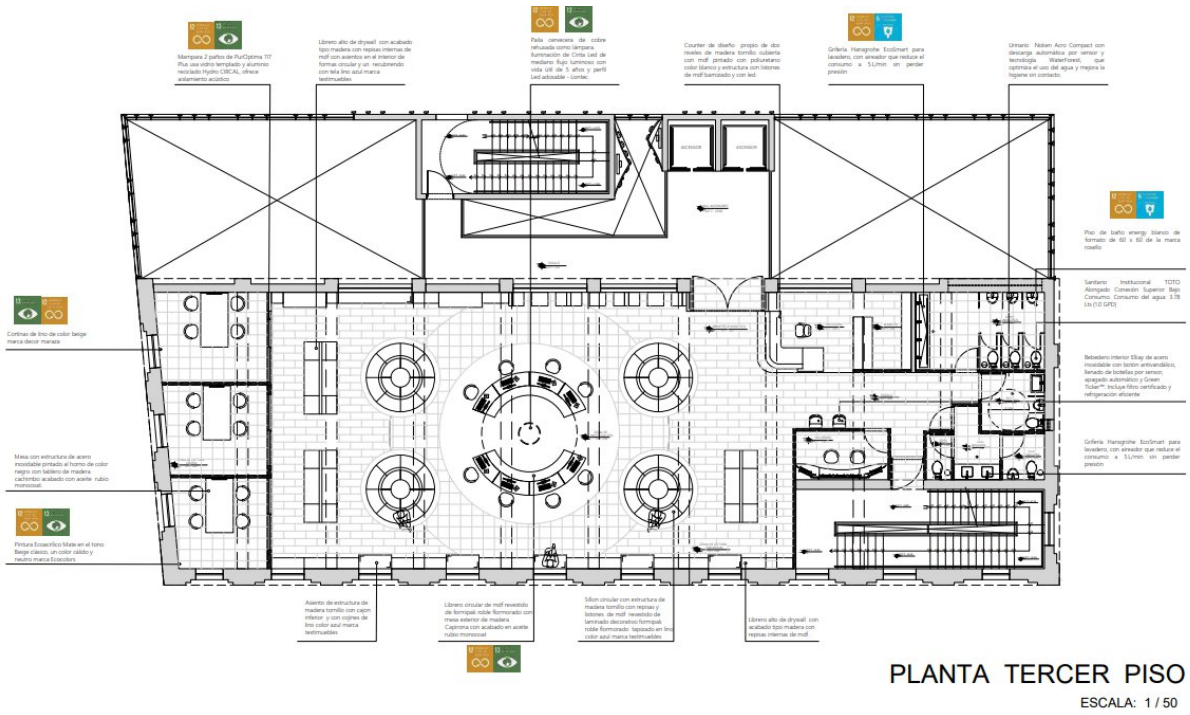


Figura 20 Plano de sostenibilidad cuarta planta

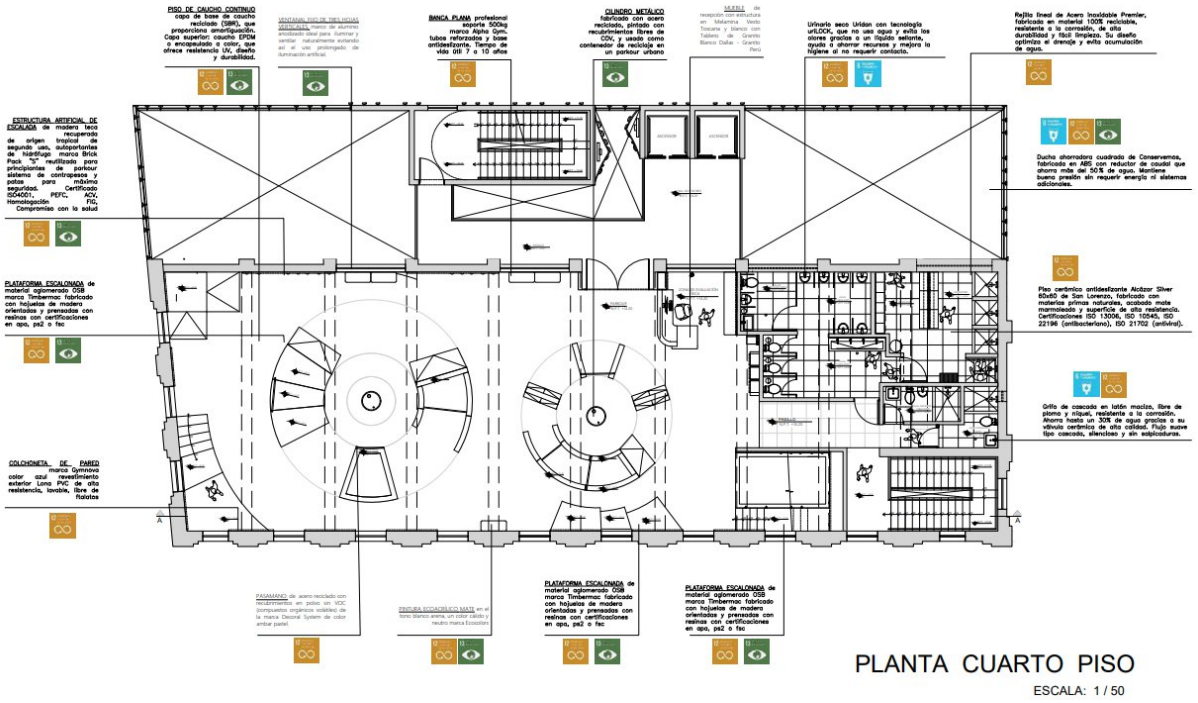
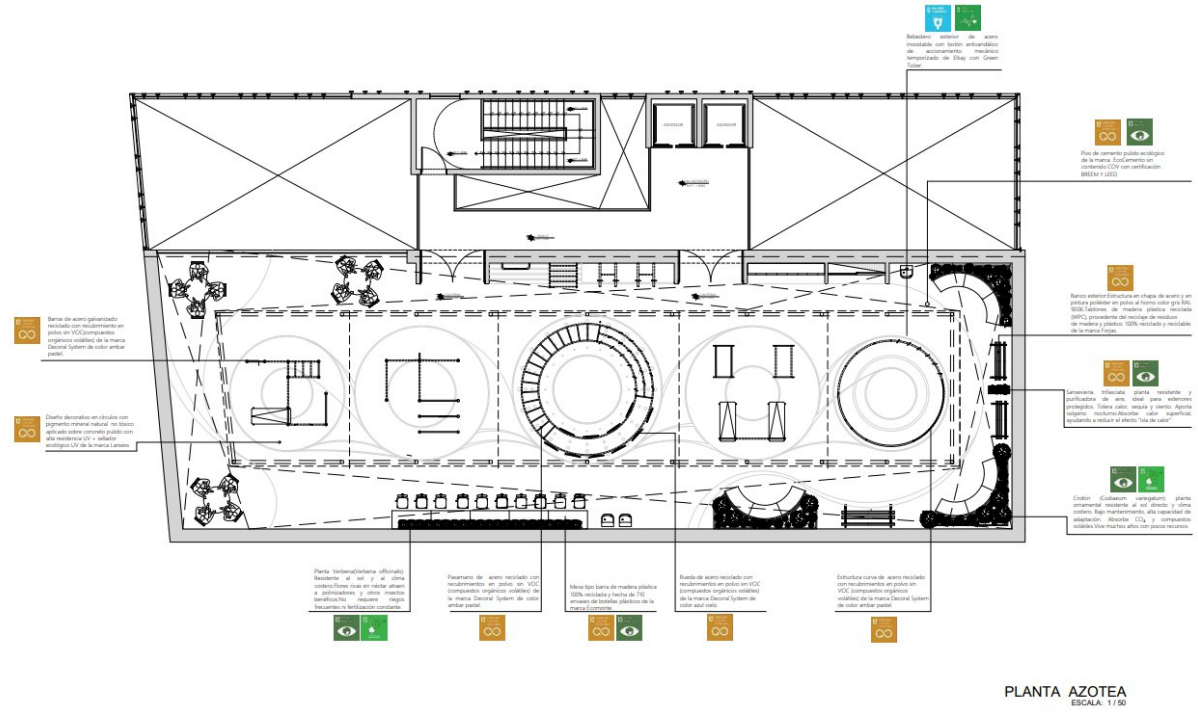


Figura 21 Plano de sostenibilidad quinta planta



2.5.5 Modelo de Negocio

El flujo de ingresos del proyecto se sustenta en un modelo mixto que combina financiamiento público, alianzas privadas y actividades complementarias, garantizando su sostenibilidad sin trasladar costos al público juvenil vulnerable. Una de las principales fuentes proviene de aportes institucionales del Gobierno Regional del Callao y de la Municipalidad Provincial del Callao, a través de programas orientados a la prevención de la violencia juvenil y al fortalecimiento del desarrollo comunitario. A ello se suman patrocinios y alianzas estratégicas con empresas privadas comprometidas con la responsabilidad social empresarial, como empresas del rubro deportivo (Nike Perú, Adidas Perú), construcción y materiales sostenibles (UNACEM, Cementos Pacasmayo) y fundaciones privadas como Fundación Telefónica del Perú o Fundación BBVA. Complementariamente, el proyecto genera ingresos mediante la realización de talleres, cursos cortos y actividades recreativas dirigidas a adultos y público general fuera del horario de atención juvenil, así como el alquiler de la Sala de Usos Múltiples (SUM) para eventos comunitarios, capacitaciones institucionales y actividades culturales. Asimismo, se consideran donaciones y subvenciones provenientes de programas sociales del Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP), el Ministerio de Educación (MINEDU) y organizaciones no gubernamentales vinculadas al trabajo con adolescentes.

El segmento de clientes está conformado principalmente por adolescentes varones de 12 a 17 años en condición de vulnerabilidad del Callao, quienes se encuentran en una etapa clave de formación personal, emocional y social. El proyecto atiende tanto a jóvenes que se encuentran matriculados en instituciones educativas como a aquellos que, por diversas razones, presentan deserción o irregularidad escolar, brindándoles un espacio seguro y accesible para el uso de su tiempo libre. De manera secundaria, el proyecto considera como usuarios indirectos

a las familias, instituciones educativas locales, organizaciones juveniles y adultos de la comunidad que participan en talleres, cursos o actividades desarrolladas fuera del horario principal.

La propuesta de valor del proyecto se basa en el diseño arquitectónico de un centro recreativo integral que promueve el bienestar físico, emocional y social de los adolescentes varones mediante espacios seguros, atractivos y funcionales. El edificio articula áreas especializadas como el espacio de calistenia ubicado en el último nivel, el área de parkour en el cuarto piso, la biblioteca y zona de estudio en el tercer piso, el lobby y la sala SUM en el primer nivel, y salas de atención psicológica individual. Esta organización espacial está enfocada en las actividades físicas y recreativas, que fomentan la permanencia segura y el desarrollo de habilidades personales, todo dentro de un entorno arquitectónico pensado para generar sentido de pertenencia y confianza.

Los canales de comunicación del proyecto combinan medios digitales y presenciales para asegurar un alcance efectivo del público objetivo. Entre los canales digitales se incluyen redes sociales como Instagram, TikTok y Facebook, así como una página web institucional que difunde actividades, horarios y programas del centro. A nivel presencial, se establecen vínculos directos con colegios públicos y privados del Callao, institutos técnicos, juntas vecinales y organizaciones juveniles, permitiendo presentar el proyecto mediante charlas informativas, visitas guiadas y actividades comunitarias que fortalecen la visibilidad y el acceso al centro recreativo.

La relación con los adolescentes se fundamenta en un acompañamiento cercano, continuo y basado en la confianza, el respeto y la motivación. El proyecto promueve una interacción activa a través de talleres deportivos, actividades recreativas, eventos culturales y

seguimiento psicológico cuando es necesario, especialmente en las salas especializadas del segundo nivel. La comunicación constante mediante redes sociales, encuentros presenciales y actividades participativas permite adaptar la oferta del centro a los intereses y necesidades cambiantes de los jóvenes, fortaleciendo su involucramiento y sentido de pertenencia.

Entre los recursos clave se encuentra la infraestructura del edificio remodelado, que ofrece un espacio adecuado y seguro para actividades deportivas y culturales. A ello se suma el equipo humano conformado por psicólogos, instructores, administradores y voluntarios, cuya formación y experiencia permiten brindar atención profesional y gestionar eficazmente el funcionamiento del centro y sus servicios.

Las actividades clave del proyecto incluyen la gestión, mantenimiento y operación de los espacios recreativos, deportivos y culturales, asegurando condiciones óptimas de seguridad y uso. Se desarrollan actividades físicas como calistenia y parkour, programas de lectura y estudio en la biblioteca, talleres formativos, atención psicológica preventiva y eventos comunitarios. Asimismo, se ejecutan acciones de promoción y difusión a través de campañas digitales y presenciales que fortalecen la presencia del proyecto dentro del entorno juvenil del Callao.

Los aliados clave del proyecto incluyen a la Municipalidad Provincial del Callao, el Gobierno Regional del Callao y programas estatales como “Barrio Seguro” del Ministerio del Interior y “Jóvenes Productivos” del Ministerio de Trabajo. También participan universidades e institutos como la Universidad Nacional del Callao (UNAC), la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) y la Universidad César Vallejo, mediante convenios para prácticas preprofesionales, voluntariados y pasantías en áreas como educación física, psicología y trabajo

social. Empresas privadas y fundaciones aportan financiamiento, equipamiento o materiales sostenibles, mientras que entrenadores y psicólogos certificados garantizan la calidad técnica y profesional de las actividades desarrolladas.

La estructura de costos asegura la operatividad y el impacto social del centro mediante tres pilares: mantenimiento integral (servicios, limpieza, seguridad y conservación), gestión de talento (personal administrativo, técnico y psicológico) y sostenibilidad operativa (renovación de equipos, materiales para talleres y gastos de difusión/eventos). Esta organización garantiza la visibilidad del proyecto y la excelencia en la atención a los jóvenes.

Figura 22 Tablero Modelo de Negocio



Fuente: Elaboración propia.

2.5.6 Resultados esperados

-Identificar los tipos de espacios más adecuados para los adolescentes, respondiendo a sus necesidades físicas, sociales y recreativas dentro del contexto del Callao.

-Lograr una propuesta de diseño interior con espacios flexibles y dinámicos que fomenten la interacción, la creatividad y el uso positivo del tiempo libre.

-Garantizar que la propuesta cumpla con criterios de funcionalidad y seguridad, permitiendo un uso eficiente y seguro de los espacios por parte de los usuarios.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Iniciamos con una fase de investigación realizada en Canva, esta fue profunda para conocer el día a día de los adolescentes del Callao, analizando cómo viven y qué necesidades tienen. El objetivo fue entender su realidad para que el proyecto fuera una respuesta directa a sus vidas y carencias actuales en su entorno cercano.

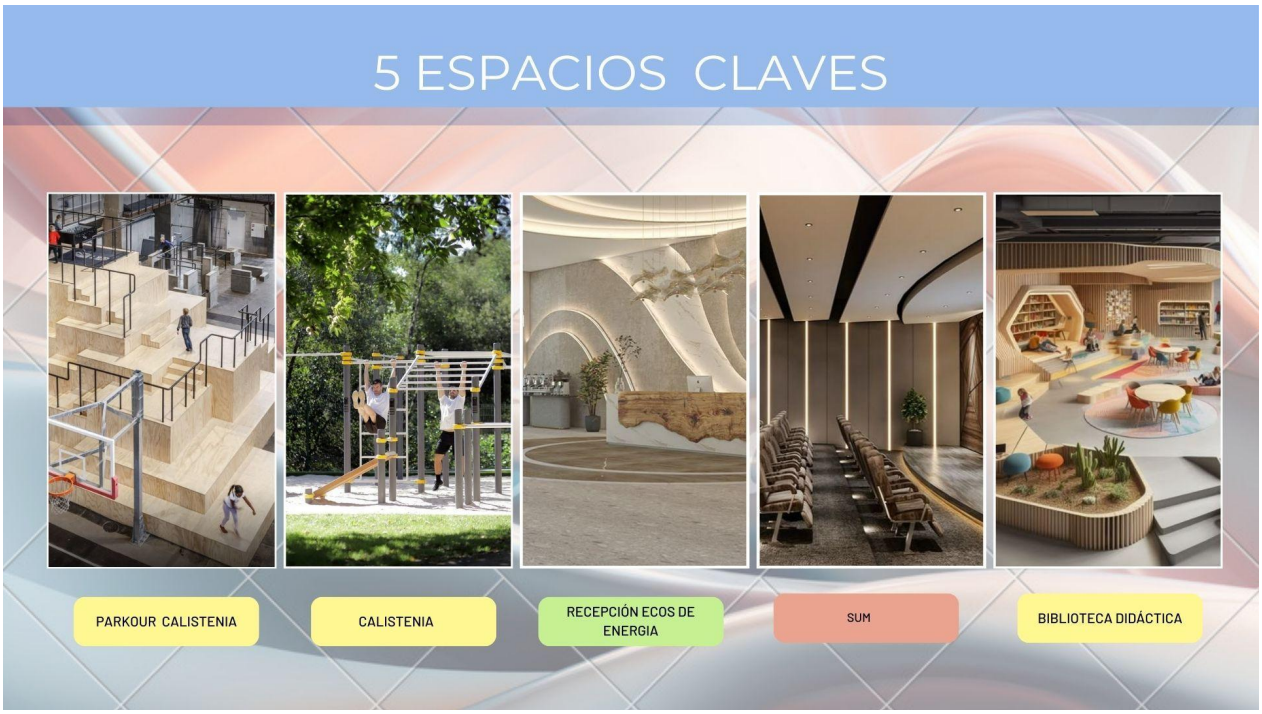
A partir de estos hallazgos, definimos Ecos de Energía: un espacio dinámico donde se busca que los jóvenes tengan un desarrollo físico, social y personal.

Posteriormente, realizamos encuestas y entrevistas para profundizar en sus gustos y necesidades específicas. Descubrimos que los adolescentes buscan un equilibrio entre espacios para liberar energía física y lugares destinados al desarrollo físico, social y personal.

Con esta información, organizamos la distribución del proyecto para integrar el cuerpo y las emociones de forma equilibrada. Diseñamos una propuesta que fomenta la interacción positiva y el sentido de comunidad, asegurando que los usuarios se sientan cómodos en cada ambiente.

Finalmente, nos enfocamos en consolidar la propuesta a través de cinco espacios clave que responden a estas necesidades. Estos ambientes incluyen un Lobby de bienvenida, un SUM para expresión colectiva, una Biblioteca, y áreas de Parkour y Calistenia para la disciplina física.

Figura 23 Definición de espacios



Fuente: Elaboración propia.

2.5.7.1 Sketch:

En esta etapa, elaboramos un moodboard general que define la esencia del concepto "Ecos de Energía" a través de colores y texturas vibrantes. Esta base se desglosó en los 5 espacios clave, asignando a cada uno su propio moodboard con especificaciones de mobiliario e iluminación.

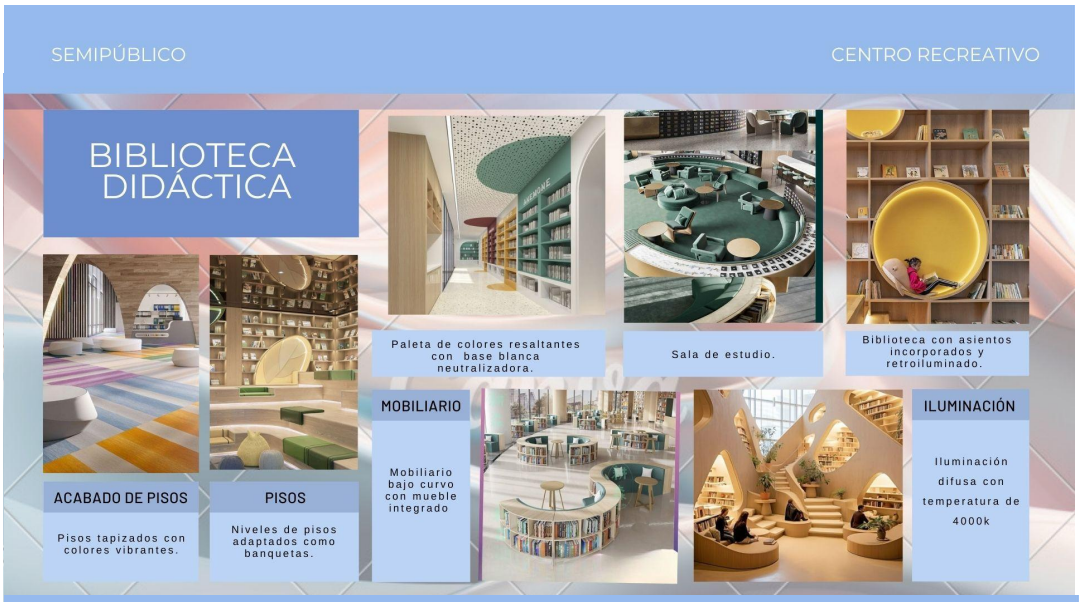
Figura 24 Moodboard del concepto



Fuente: Elaboración propia.

Figura 25 Moodboards de los espacios




SEMIPÚBLICO
CENTRO RECREATIVO
BIBLIOTECA DIDÁCTICA
Paleta de colores resaltantes con base blanca neutralizadora.
Sala de estudio.
Biblioteca con asientos incorporados y retroiluminado.
ACABADO DE PISOS
Pisos tapizados con colores vibrantes.
PISOS
Niveles de pisos adaptados como banquetas.
MOBILIARIO
Mobiliario bajo curvo con mueble integrado
ILUMINACIÓN
Iluminación difusa con temperatura de 4000k


SEMIPÚBLICO
CENTRO RECREATIVO
RECEPCIÓN ECOS DE ENERGÍA
EL PASILLO TIENE UN RECORRIDO CON DISEÑO
DISEÑO EN MOVIMIENTO EN EL MURO
ILUMINACIÓN
ILUMINACIÓN NEUTRA 4000K
ACABADO
FORMAS ORGÁNICAS DE FONDO
TIPOS DE MUEBLES PARA LA ZONA DE ESPERA
DISEÑO DE LA TABLA EN LA PARED

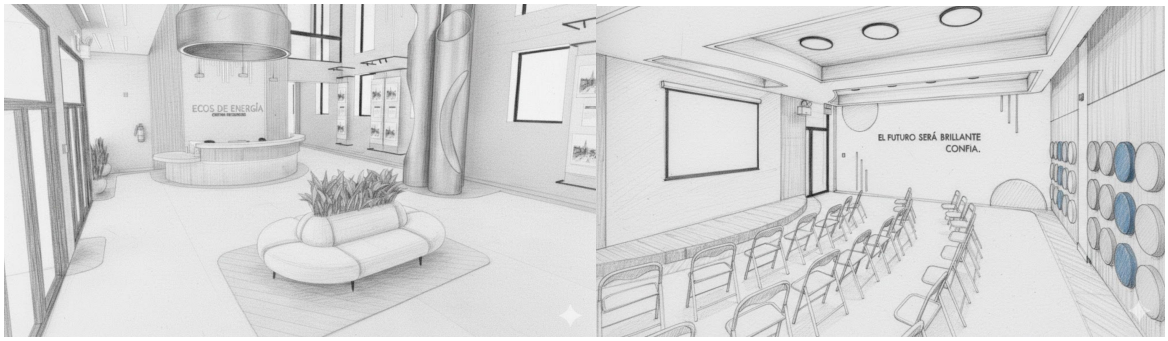
Fuente: Elaboración propia.

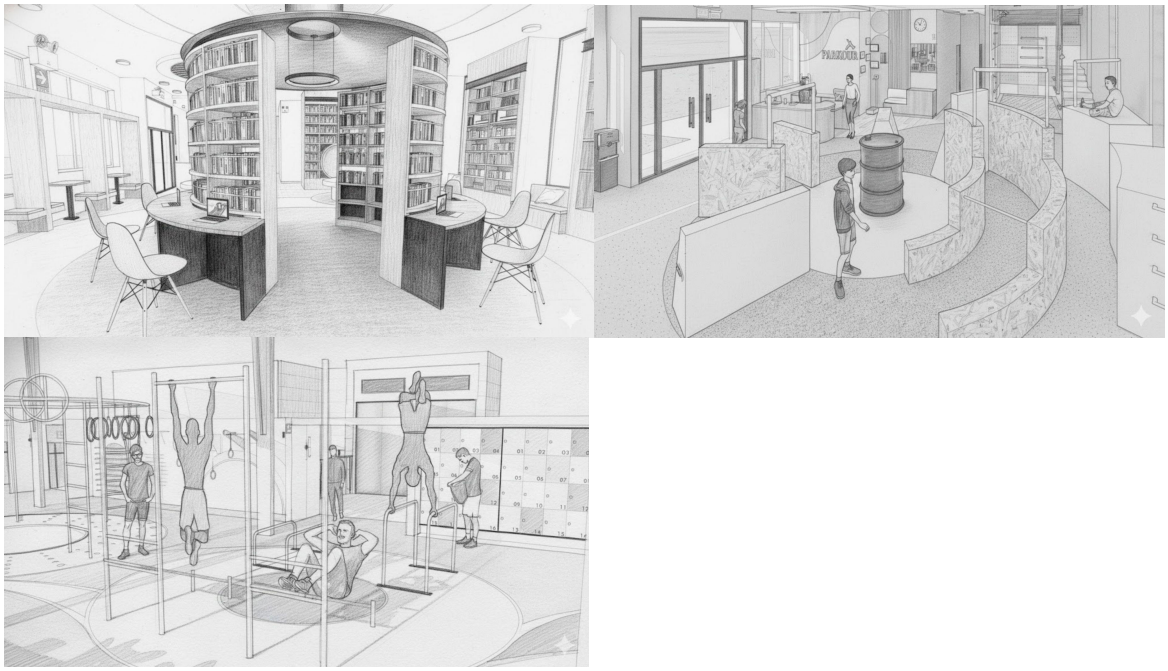
2.5.7.2 Baja fidelidad

En esta etapa de diseño, se elaboraron bocetos detallados por cada ambiente como la primera aproximación tangible al interiorismo del centro recreativo. El proceso inició con esquemas técnicos a blanco y negro, centrados exclusivamente en estructurar la zonificación, el flujo de los usuarios y la ergonomía del mobiliario en relación al espacio disponible.

Posteriormente, se desarrollaron versiones a color para capturar la esencia del concepto "Ecos de Energía", integrando la paleta cromática vibrante y la propuesta de materialidad industrial. Estos prototipos de baja fidelidad permitieron validar el impacto de la iluminación y los acabados en la atmósfera de cada área, facilitando la identificación de mejoras y la integración de feedbacks antes de proceder con el modelado final de alta definición.

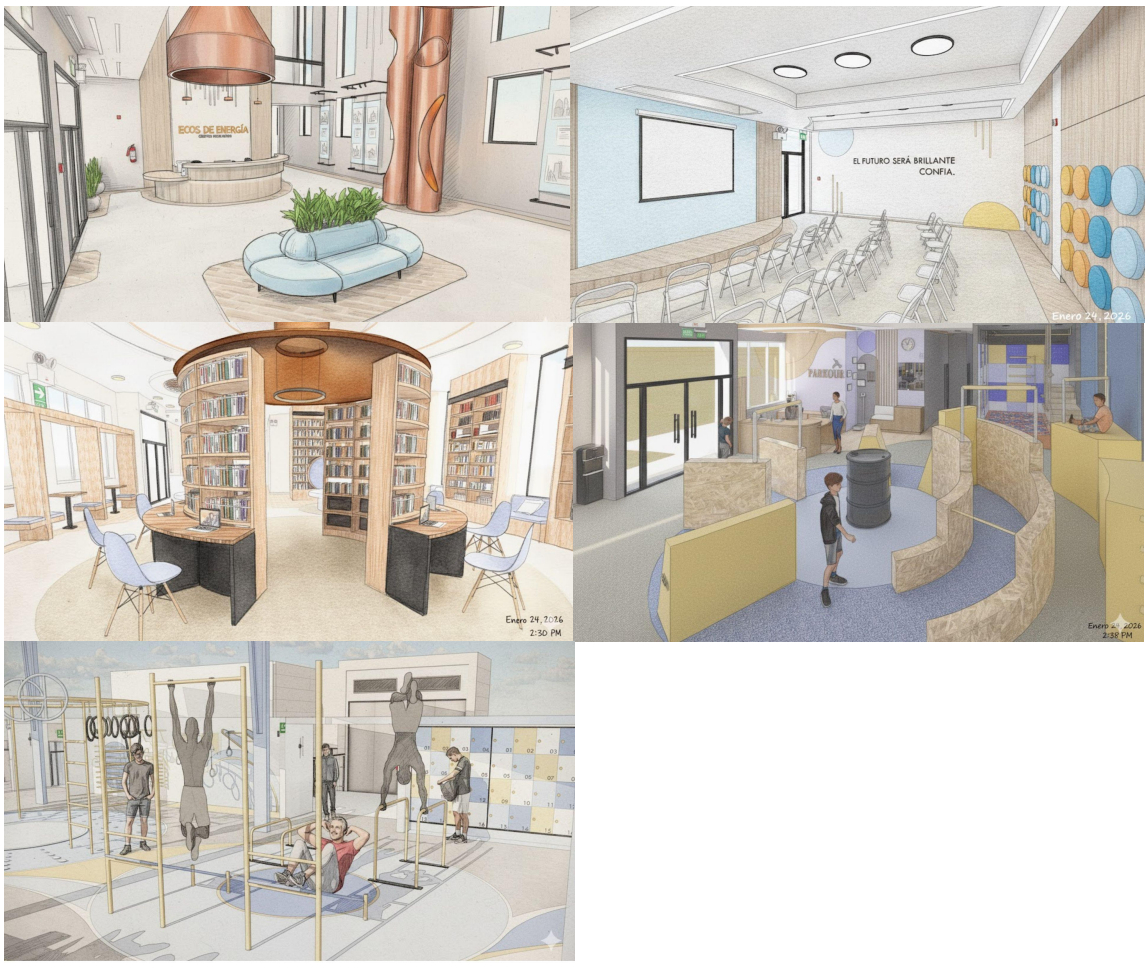
Figura 26 Baja fidelidad a blanco y negro





Nota: Bocetos a blanco y negro de espacios a detalle generados con Inteligencia Artificial, usando el modelo Gemini de Google.

Figura 27 Baja fidelidad a color



Nota: Bocetos a color de espacios a detalle generados con Inteligencia Artificial, usando el modelo Gemini de Google.

2.5.7.3 Alta fidelidad

En esta fase final, desarrollamos renders de alta fidelidad para plasmar las texturas y acabados que seleccionamos. Mediante un estudio de iluminación, validamos la atmósfera

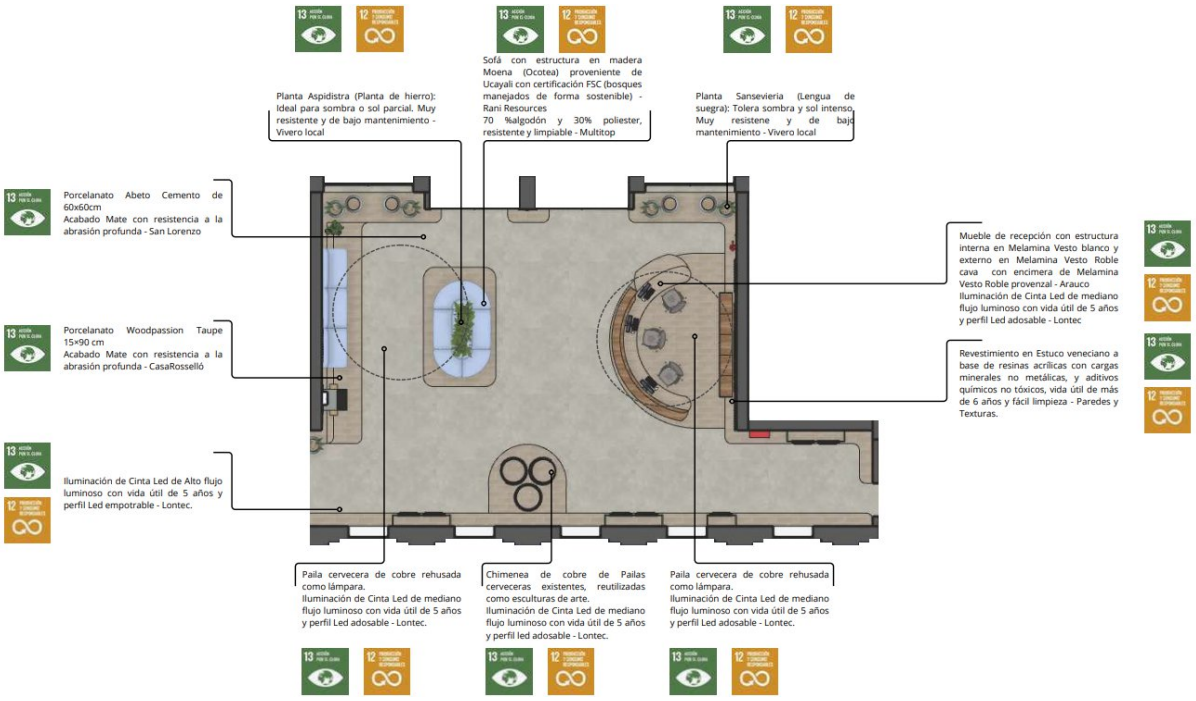
proyectada, asegurando que la luz resalte materiales como la madera y el acero. Estas visualizaciones confirman que la técnica y estética funcionan en armonía. Así, garantizamos que el diseño final sea fiel a nuestra visión original.

Se desarrolló utilizando un conjunto de herramientas digitales que permitieron conceptualizar, diseñar, visualizar y comunicar de manera efectiva la propuesta arquitectónica del centro juvenil del Callao. Cada software empleado cumplió un rol específico dentro del proceso metodológico, contribuyendo a transformar las ideas iniciales en un modelo sólido y funcional. AutoCAD fue esencial para la elaboración precisa de planos técnicos, organización espacial y representación en planta, lo que permitió definir correctamente las dimensiones, circulaciones y relaciones entre ambientes. SketchUp facilitó la construcción del modelo tridimensional base, permitiendo explorar volúmenes, alturas y configuraciones arquitectónicas de manera ágil. A partir de este modelo, herramientas como V-Ray, Enscape y D5 Render hicieron posible crear visualizaciones realistas, evaluando iluminación, materialidad, atmósferas y condiciones que debían alinearse al concepto “Ecos de Energía”, logrando representar fielmente la experiencia espacial deseada para los jóvenes usuarios.

Recepción: Este espacio se encuentra en el primer nivel, se consolida como el núcleo de identidad y carta de presentación del edificio, configurándose como un espacio de alto impacto visual diseñado específicamente para la convergencia y acogida del público joven. Esta propuesta de alta fidelidad articula los principios de las ODS 3 y 12, priorizando una atmósfera saludable y una selección de materiales de bajo impacto ambiental. Para fomentar el bienestar interior (ODS 3), se diseñó un sistema biofílico mediante el uso de especies como Sansevieria y Aspidistra, las cuales optimizan la calidad del aire.

En términos de sostenibilidad técnica (ODS 12), el espacio destaca por la implementación de recursos de procedencia local y alta durabilidad, tales como los pavimentos de porcelanato San Lorenzo y Casa Rosselló con resistencia a la abrasión, junto a revestimientos en estuco veneciano que aseguran un ciclo de vida prolongado. La eficiencia se refuerza con el uso de luminarias de cinta LED de bajo consumo y mobiliario fabricado con melaminas de alto tráfico y maderas con certificación FSC.

Figura 28 Plano de recepción



Fuente: Elaboración propia.

Figura 29 Render de recepción 1



Fuente: Elaboración propia.

Figura 30 Render de recepción 2



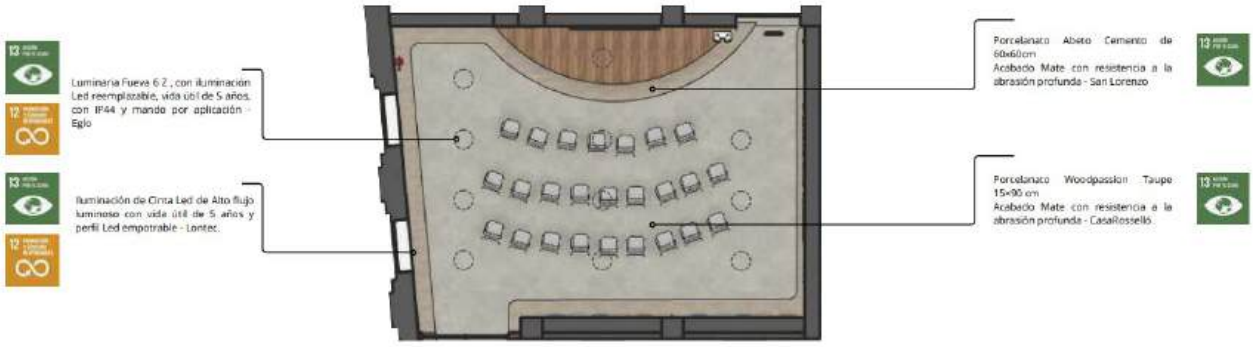
Fuente: Elaboración propia.

Sum: El Salón de Usos Múltiples (SUM) se proyecta como un espacio dinámico y polivalente, diseñado para adaptarse a las diversas actividades colectivas y de integración de los jóvenes usuarios. Esta zona, concebida bajo criterios de durabilidad y bienestar, alinea su

configuración con las ODS 3 y 12, priorizando una infraestructura robusta y saludable. Para garantizar un ambiente óptimo (ODS 3), se implementó un sistema de iluminación técnica mediante luminarias Fueva 6 Z con tecnología LED reemplazable y mando por aplicación de la marca Eglo, complementado con cintas LED de alto flujo luminoso que aseguran el confort visual y la eficiencia energética.

En cuanto a la materialidad y sostenibilidad técnica (ODS 12), el espacio destaca por el uso de pavimentos de porcelanato Abeto Cemento de San Lorenzo y Woodpassion Taupe de Casa Rosselló, seleccionados por su acabado mate y alta resistencia a la abrasión profunda ante el uso intensivo. La envolvente se completa con acabados de bajo impacto ambiental y larga vida útil, logrando un entorno funcional que representa la versatilidad y el propósito del edificio para la comunidad joven.

Figura 31 Plano de sum



Fuente: Elaboración propia.

Figura 32 Render de sum 1



Fuente: Elaboración propia.

Figura 33 Render de sum 2



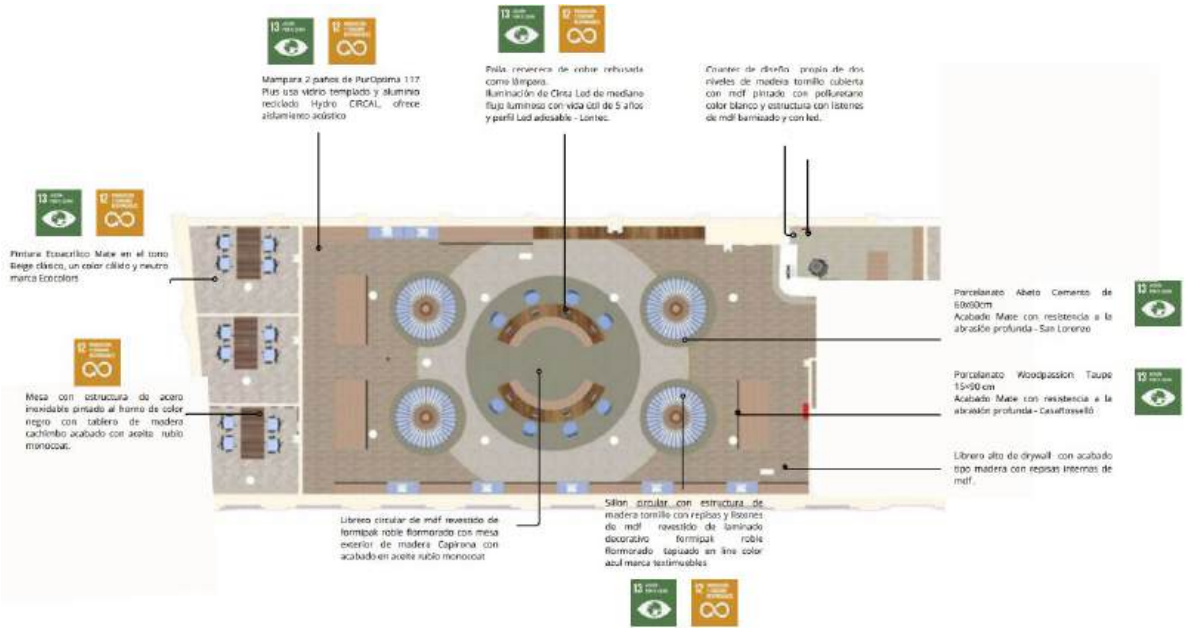
Fuente: Elaboración propia.

Biblioteca: Este espacio, diseñado como un centro de gestión del conocimiento y aprendizaje colaborativo, se articula bajo los principios de las ODS 3 y 12, priorizando el

bienestar cognitivo de los jóvenes y la eficiencia de los recursos. Para garantizar la salud y el bienestar (ODS 3), la biblioteca integra un sistema de mobiliario ergonómico adaptado a las necesidades de los adolescentes, complementado con áreas de descanso estratégicas que incluyen asientos con cojines de lino y acabados suaves que favorecen el confort emocional durante la lectura. Asimismo, la calidad ambiental se asegura mediante el uso de maderas claras y pinturas eco acrílicas mate de bajo olor y libres de VOC, las cuales, en conjunto con el ingreso controlado de luz natural a través de mamparas de alto aislamiento acústico, crean una atmósfera saludable que reduce el estrés y potencia la concentración.

En cuanto a la producción y consumo responsables (ODS 12), el diseño destaca por la implementación de una economía circular aplicada al mobiliario, utilizando estanterías modulares y libreros fabricados con melamina certificada FSC e ISO 14001, lo que garantiza una procedencia sostenible y una larga vida útil. Un elemento distintivo de alta fidelidad técnica es el uso de un mueble central que integra madera de origen local con acabados en aceite rubio monocoat, optimizando el mantenimiento y eliminando el uso de solventes químicos. La infraestructura se completa con un sistema de iluminación inteligente basado en cintas LED de bajo consumo y perfiles empotrados, que refuerzan una gestión energética eficiente y una estética robusta alineada con la identidad sostenible del proyecto.

Figura 34 Plano de biblioteca



Fuente: Elaboración propia.

Figura 35 Render de biblioteca 1



Fuente: Elaboración propia.

Figura 36 Render de biblioteca 2

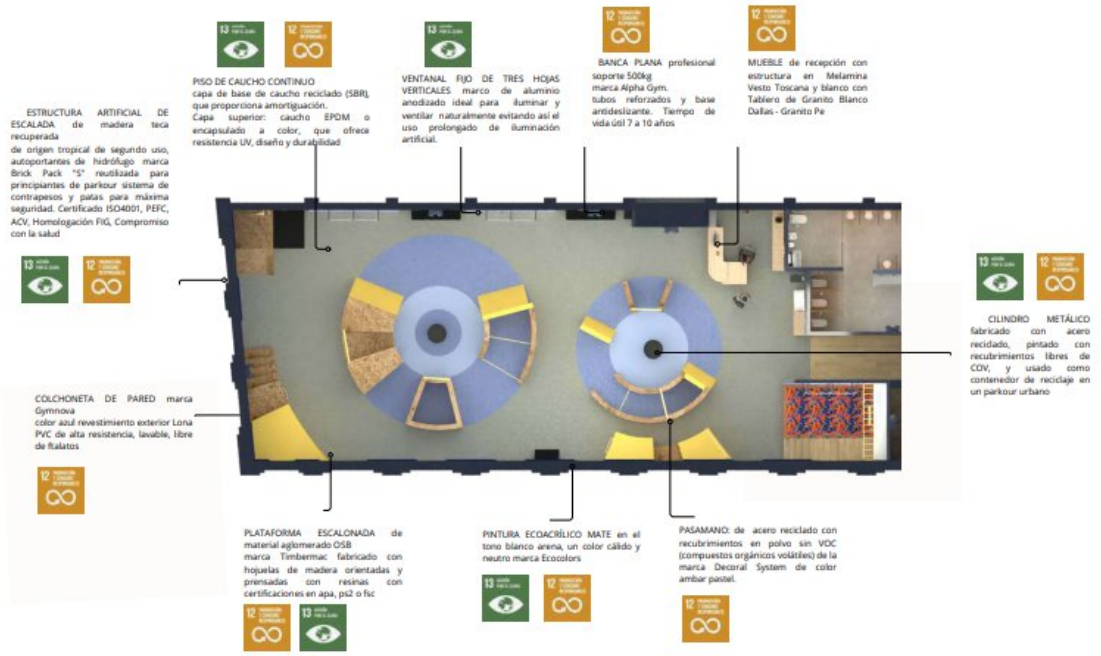


Fuente: Elaboración propia.

Parkour:Este espacio de entrenamiento especializado se diseñó bajo los lineamientos de las ODS 3 y 12, priorizando la seguridad física y la sostenibilidad material. Para garantizar el bienestar del usuario (ODS 3), se instaló un pavimento de caucho continuo con amortiguación SBR y capa de EPDM resistente a rayos UV, junto a colchonetas de pared marca Gymnova de alta resistencia. La infraestructura fomenta un entorno saludable con ventilación natural mediante ventanales de aluminio anodizado.

En cuanto a la gestión responsable (ODS 12), se integraron materiales de larga vida útil como estructuras de madera teca recuperada y plataformas de aglomerado OSB marca Timbermac con certificación FSC. La propuesta se complementa con pasamanos de acero reciclado con recubrimientos libres de VOC de la marca Decoral System y mobiliario en melamina Vesto, consolidando un área dinámica de bajo impacto ambiental.

Figura 37 Plano de parkour



Fuente: Elaboración propia.

Figura 38 Render de parkour 1



Fuente: Elaboración propia.

Figura 39 Render de parkour 2

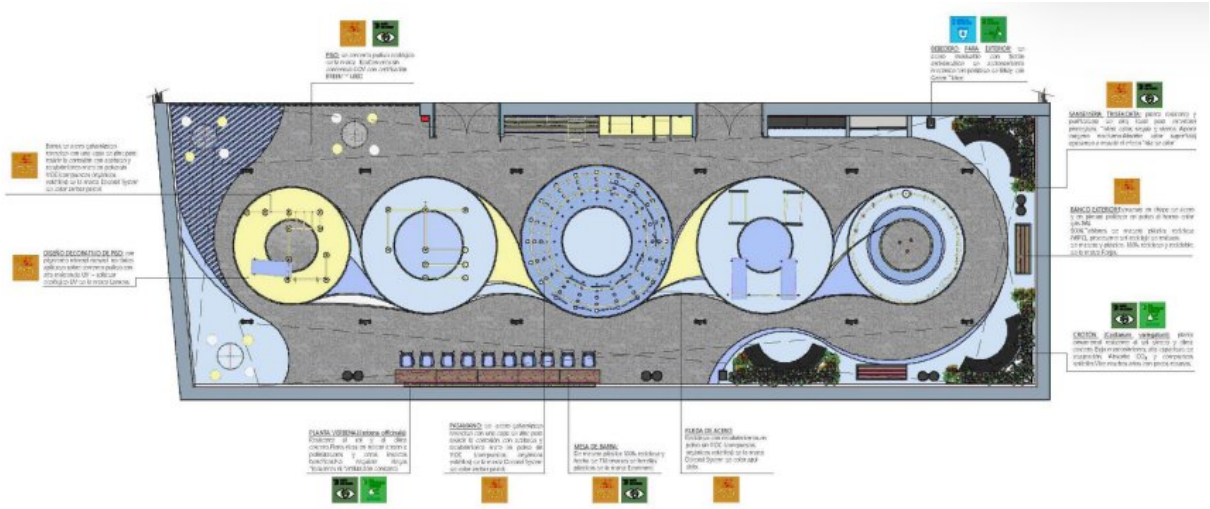


Fuente: Elaboración propia.

Calistenia:Este ambiente se diseñó como un espacio de entrenamiento de alta intensidad bajo los lineamientos de las ODS 3 y 12, garantizando seguridad y sostenibilidad técnica. Para el bienestar del usuario (ODS 3), se proyectó un pavimento de caucho continuo con amortiguación SBR reciclado y capa de EPDM, asegurando una superficie segura y resistente a rayos UV. El área se complementa con un sistema de iluminación LED de alto flujo luminoso que favorece el confort visual y el uso constante del espacio.

En cuanto a la gestión responsable (ODS 12), se integró equipamiento de acero reciclado con recubrimientos de la marca Decoral System libres de compuestos orgánicos volátiles (COV). Asimismo, se incluyeron elementos de madera con certificación FSC y mobiliario en melamina Vesto de alta durabilidad. Esta selección de materiales de bajo impacto ambiental consolida un entorno dinámico y robusto, diseñado para una larga vida útil.

Figura 40 Plano de calistenia



Fuente: Elaboración propia.

Figura 41 Render de calistenia 1



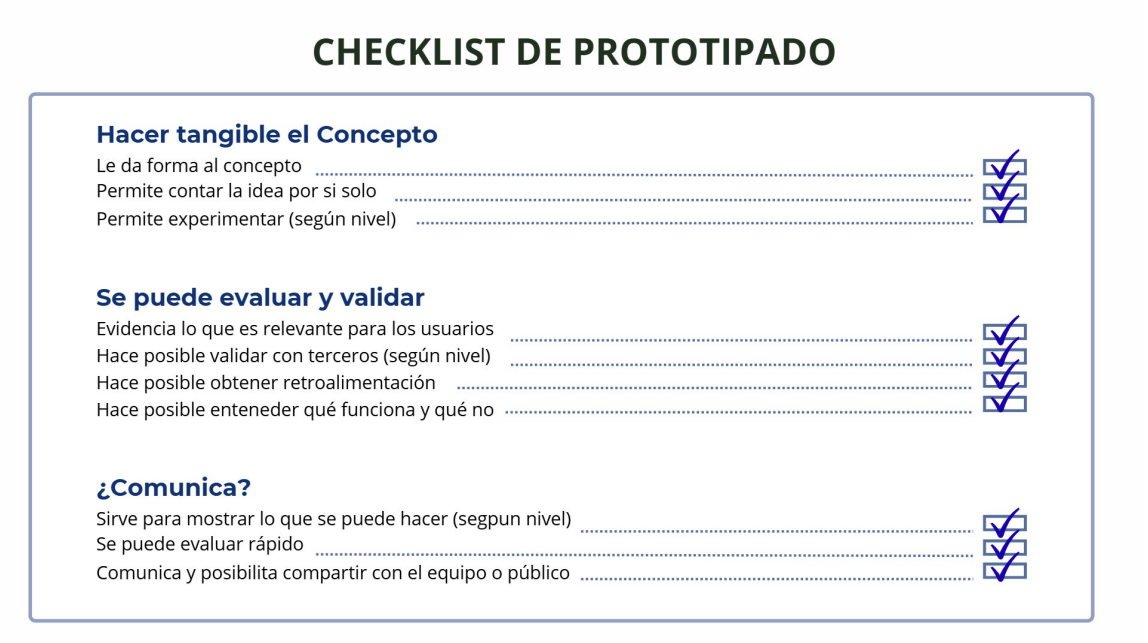
Fuente: Elaboración propia.

Figura 42 Render de calistenia 2



Fuente: Elaboración propia.

Figura 43 Checklist de prototipado



Fuente: Elaboración propia.

2.5.8 Experimentos

La Tabla UX muestra la experiencia del usuario en el proyecto “Centro Recreativo para adolescentes varones en condición de vulnerabilidad en el Callao”. Representa el recorrido del joven desde que se identifica el problema hasta su interacción con la propuesta arquitectónica. Acerca del contexto, se expone la situación inicial del adolescente, la falta de espacios seguros y recreativos, así es como la propuesta del centro como respuesta a estas carencias. Acerca de lo diseñado, se describe cómo el usuario vive su experiencia dentro del centro: desde su llegada, las actividades que realiza y el proceso de integración, hasta la mejora de su bienestar personal y social. Esta tabla evidencia cómo el diseño arquitectónico contribuye al desarrollo positivo del adolescente.

Figura 44 Tabla UX





Fuente: Elaboración propia.

Esta Tabla de Creación de Prototipos detalla cómo validamos que la organización espacial y el diseño impacten positivamente en el desarrollo físico, social y personal del adolescente. El objetivo fue probar si la fluidez de los recorridos y el manejo del color reducen el estrés y fortalecen la identidad bajo el concepto "Ecos de Energía". Para ello, trabajamos con voluntarios del Callao empleando herramientas como Revit, SketchUp y maquetas con materiales reciclados, creando ambientes dinámicos que fomentan la creatividad y la convivencia. Finalmente, los jóvenes destacaron la amplitud y la luz natural, sugiriendo añadir más zonas de descanso, lo que consolidó un prototipo moderno alineado con sus necesidades reales.

Figura 45 Tabla de Creación de Prototipos

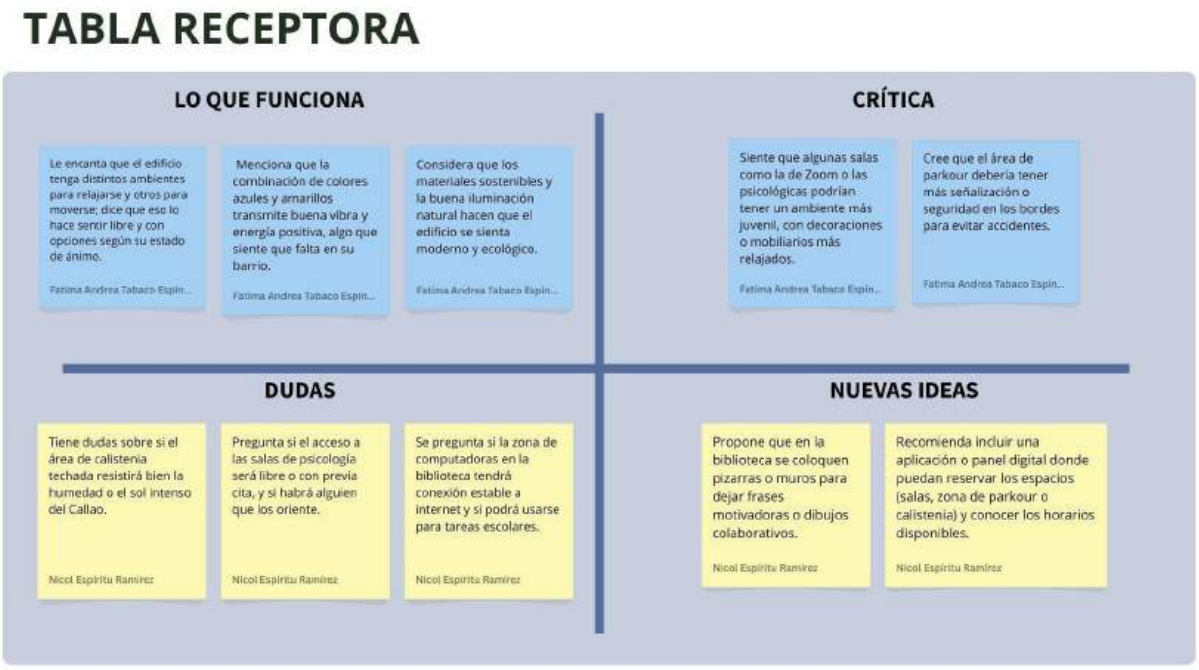


Fuente: Elaboración propia.

Durante la etapa de prueba del prototipo, el usuario manifestó una respuesta positiva hacia varios aspectos del proyecto, destacando la diversidad de ambientes que permiten elegir entre espacios activos o de relajación, la combinación de colores azules y amarillos que transmite buena vibra y energía positiva, y el valor del uso de materiales sostenibles con luz natural que aportan una sensación moderna y ecológica. Sin embargo, surgieron dudas respecto a la resistencia del área de calistenia frente a la humedad del Callao, el acceso a las salas psicológicas y un acceso estable de internet en la biblioteca. En el apartado de críticas, se señaló que algunas salas como la de SUM o apoyo psicológico podrían beneficiarse de un ambiente más juvenil y relajado, y que el área de parkour debería contar con mayor señalización o seguridad en los bordes para prevenir accidentes. Finalmente, las nuevas ideas propuestas incluyen añadir pizarras o muros para dejar mensajes colaborativos en la biblioteca y la

recomendación de implementar una aplicación o panel digital que permita la reserva de espacios y la consulta de horarios disponibles.

Figura 46 Tabla receptora

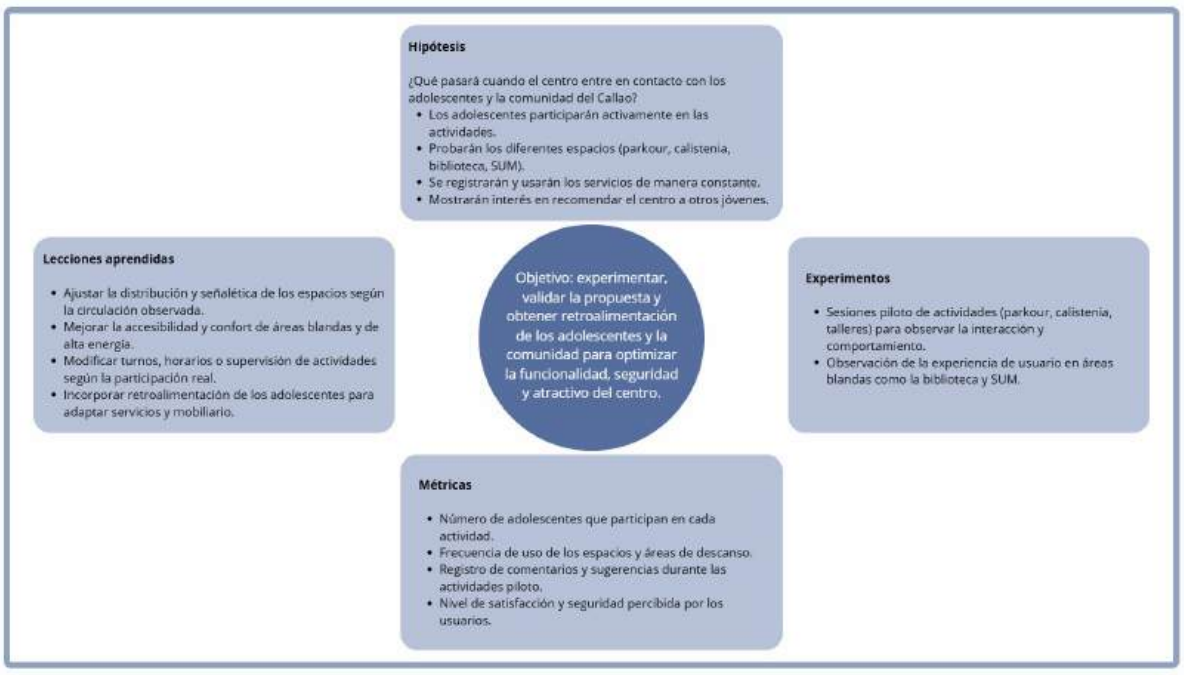


Fuente: Elaboración propia.

El cuadro de Experimentación Ágil permitió definir una estrategia estructurada para validar el proyecto arquitectónico con los adolescentes y la comunidad del Callao, partiendo del objetivo central de experimentar y recoger retroalimentación real para optimizar la funcionalidad, seguridad y atractivo del centro. A través de las hipótesis planteadas; como la participación activa, el uso constante de los espacios deportivos y de lectura, y el interés por recomendar el centro; se anticiparon comportamientos clave que luego fueron contrastados mediante experimentos como sesiones piloto de parkour, calistenia y talleres, además de la observación directa de la experiencia de usuario en áreas blandas como la biblioteca y el sum. Este proceso generó lecciones valiosas, desde la necesidad de ajustar la distribución y la señalética según los flujos reales, hasta mejorar accesibilidad, confort y la organización de

horarios y supervisión. Finalmente, las métricas aplicadas; frecuencia de uso, número de participantes, comentarios recogidos y percepción de seguridad y satisfacción; permitieron medir de manera concreta el desempeño del prototipo, fortaleciendo la toma de decisiones para perfeccionar el diseño final del edificio.

Figura 47 Experimentación ágil



Fuente: Elaboración propia

Encuestas de baja fidelidad

El objetivo principal de este proceso es validar nuestras ideas de diseño mediante la participación activa de los usuarios, asegurando que el edificio responda a sus necesidades reales. Al realizar dos rondas de retroalimentación o feedback, buscamos que el diseño evolucione paso a paso, integrando las críticas y sugerencias de las personas para transformar un concepto abstracto en un espacio funcional, seguro y atractivo para el público joven.

En esta primera etapa, utilizamos bocetos en blanco y negro para centrar la atención exclusivamente en la organización espacial y la estructura. Logramos que el usuario se enfoque en lo más importante de la base arquitectónica: cómo se distribuyen los muebles, qué tan claros son los accesos y si la circulación por el edificio es lógica. Esto nos permite confirmar que la "arquitectura base" funciona correctamente antes de avanzar.

Formulario retroalimentativo de prototipos de baja fidelidad - Centro recreativo ¨Ecos de Energía¨

Hola, somos estudiantes de la carrera de Arquitectura de Interiores de Toulouse Lautrec y estamos desarrollando nuestro proyecto de innovasión para obtener el grado de Bachiller titulada Ecos de Energia, donde se busca conocer las opiniones de adolescentes entre 12 y 17 años para el diseño de un Centro Recreativo pensado especialmente para su bienestar físico y emocional.

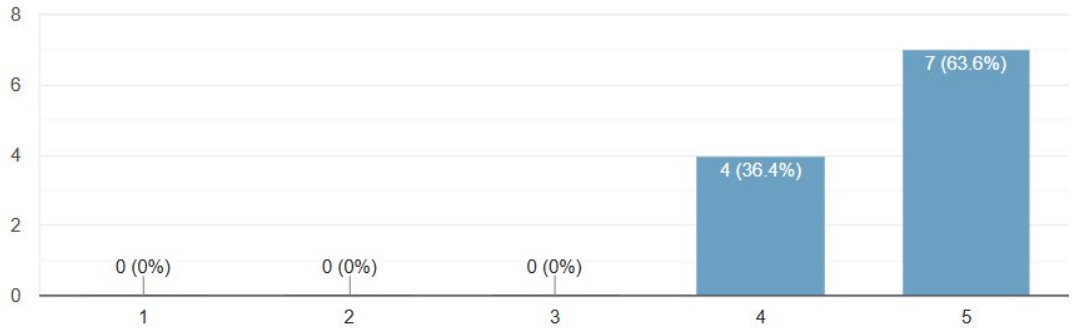
PRIMERA ENCUESTA DE BAJA FIDELIDAD

En esta primera etapa, te presentamos bocetos simples en blanco y negro para enfocarnos en la **organización y distribución** de los espacios. Queremos saber si el diseño base funciona para ti. Por favor, califica del **1 al 5** cada punto, donde **1 es el nivel más bajo y 5 el más alto**. ¡Tu opinión sincera nos ayudará a construir una base sólida para el proyecto!

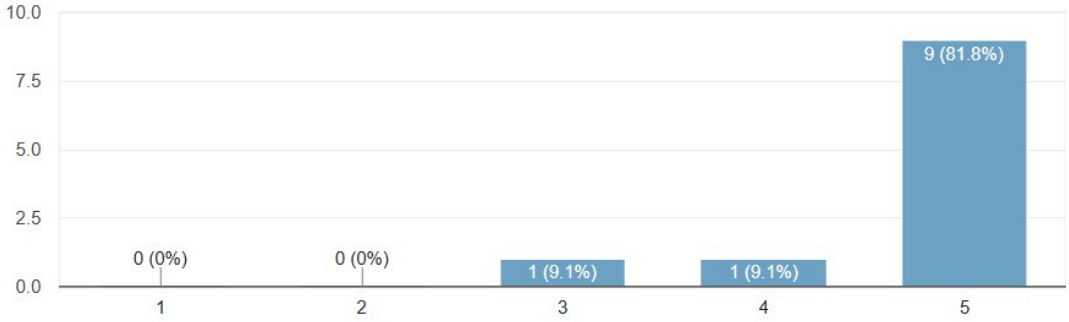
BOCETO 1 - RECEPCIÓN



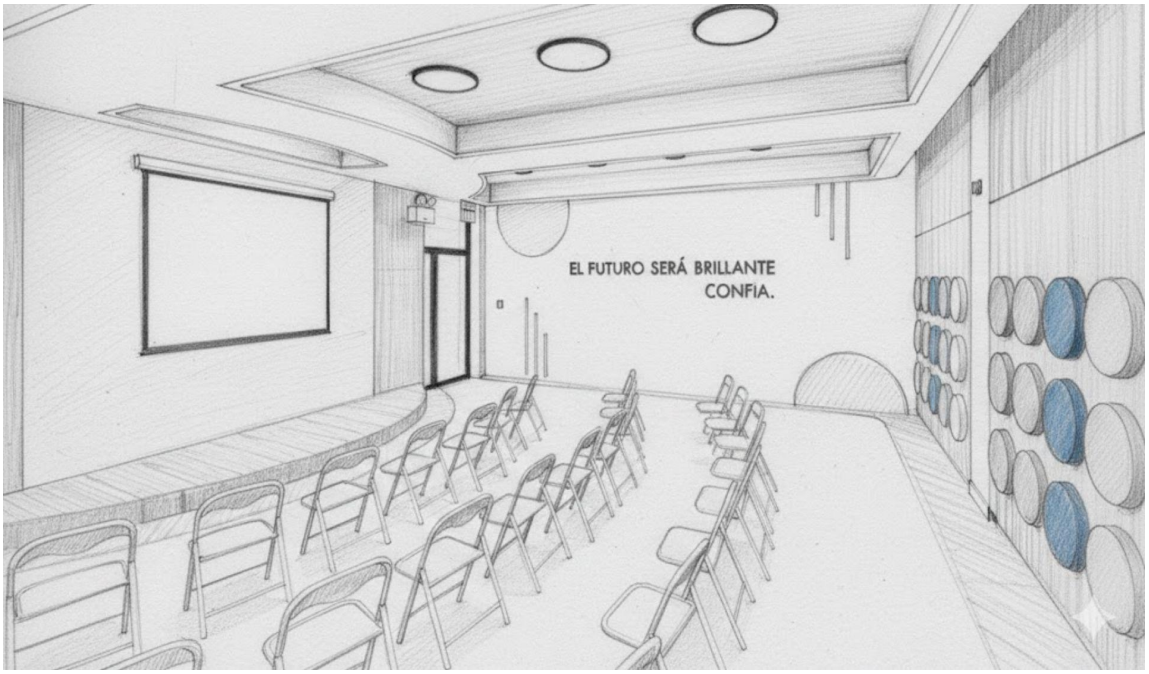
1. ¿El mueble central con vegetación permite una circulación fluida hacia los pasillos laterales y el fondo sin convertirse en un obstáculo físico?



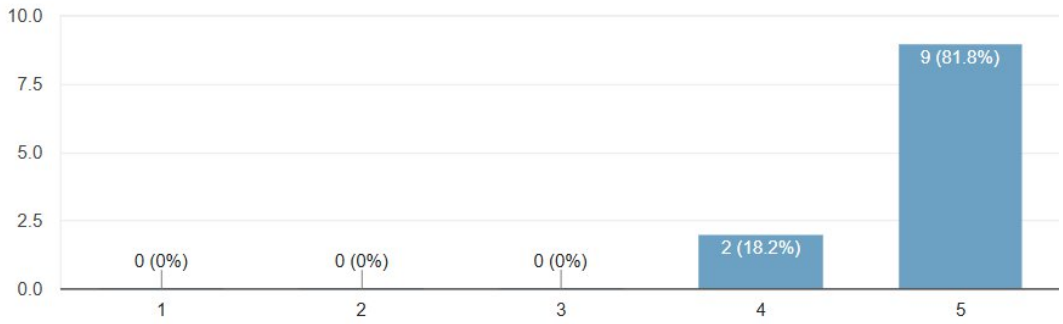
2. ¿Consideras que la doble altura y el espacio abierto proyectan una sensación de amplitud adecuada para recibir a grupos de personas sin saturar el ambiente?



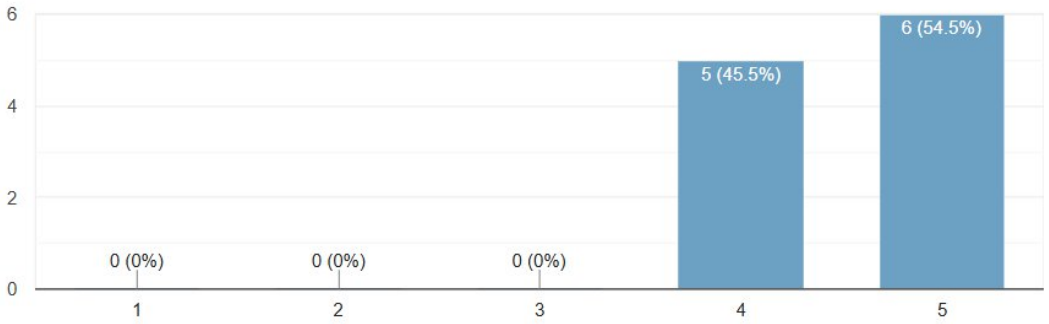
BOCETO 1 - SUM



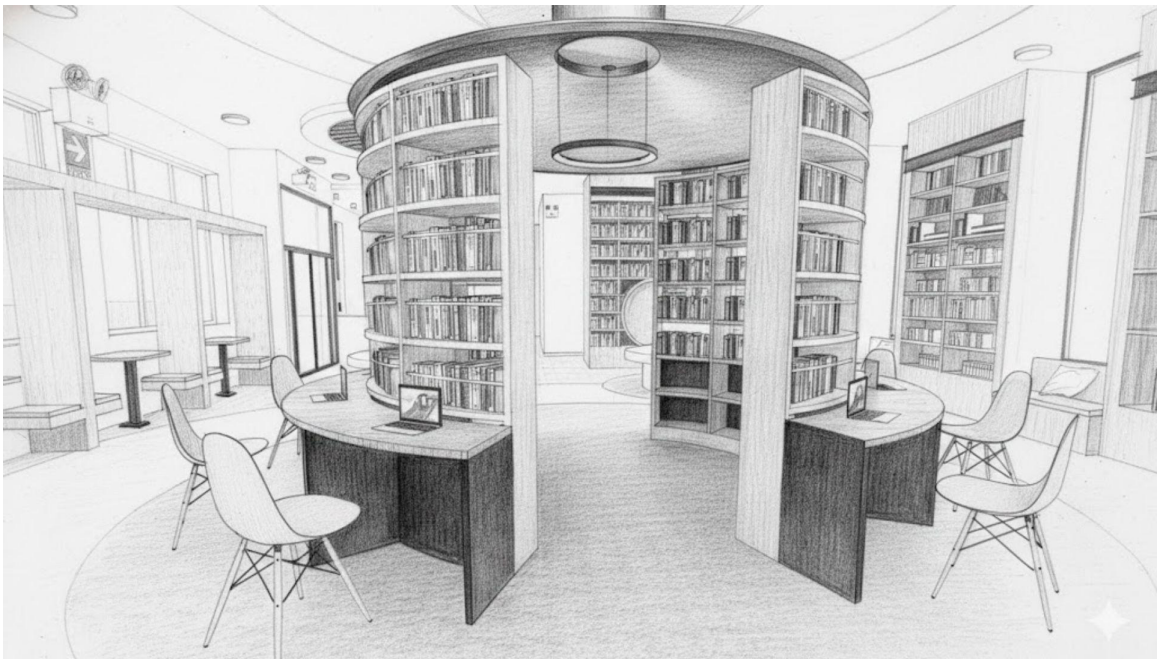
1. Observando la disposición de las sillas y la tarima, ¿Consideras que la distribución permite una visibilidad clara hacia la pantalla desde cualquier punto del salón?



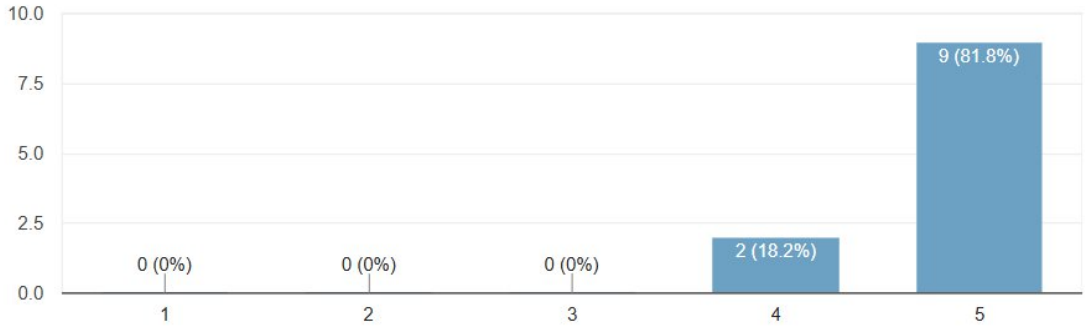
2. ¿Te parece que el espacio entre las filas de asientos es suficiente para que las personas circulen cómodamente sin interrumpir la actividad?



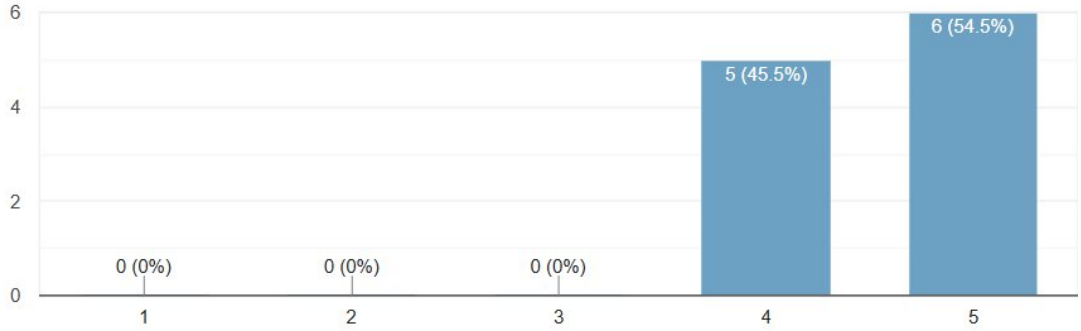
BOCETO 1 - BIBLIOTECA



1. ¿Consideras que la disposición circular de las estanterías permite un acceso intuitivo y rápido a los libros desde cualquier punto de la sala?



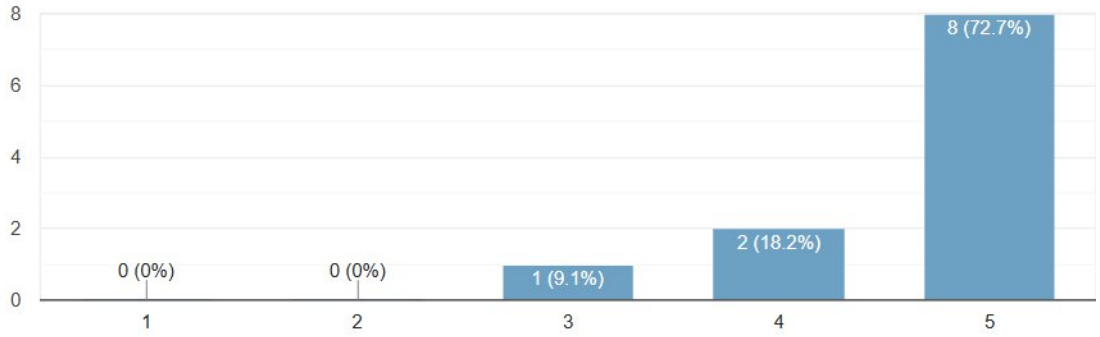
2. Al observar la integración de los escritorios en la estructura central, ¿te parece que la distribución favorece la concentración individual sin aislar al usuario del entorno?



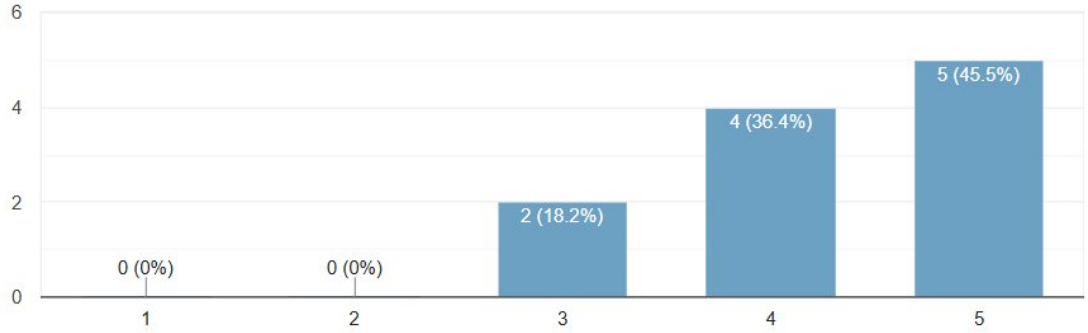
BOCETO 1 - PARKOUR



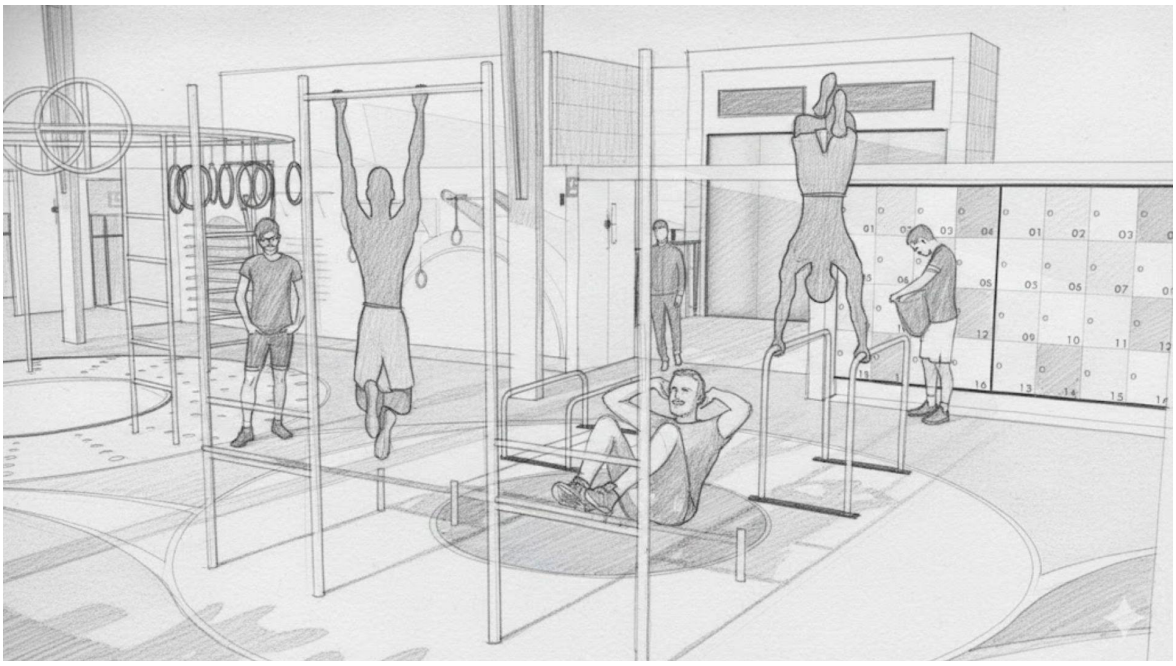
1. ¿Consideras que la disposición de los muros, el barril central y las barras permite crear una línea de carrera fluida y sin interrupciones peligrosas?



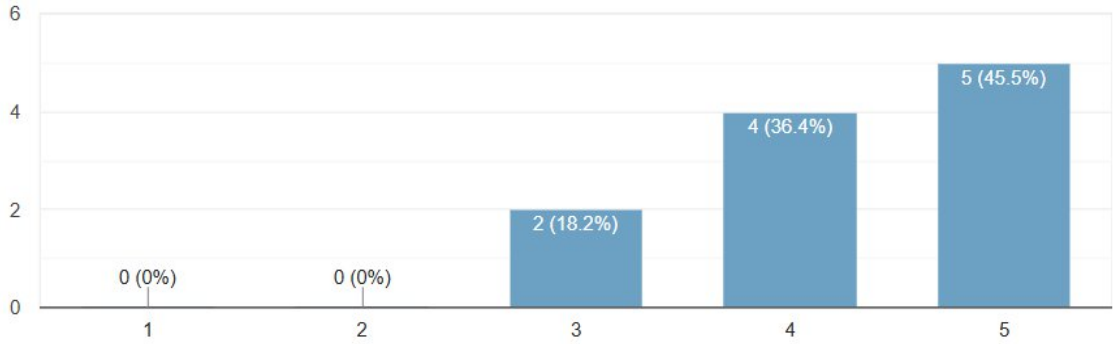
2. Al observar el espacio entre los módulos, ¿te parece que hay suficiente área de movimiento y maniobra para evitar accidentes entre los usuarios?



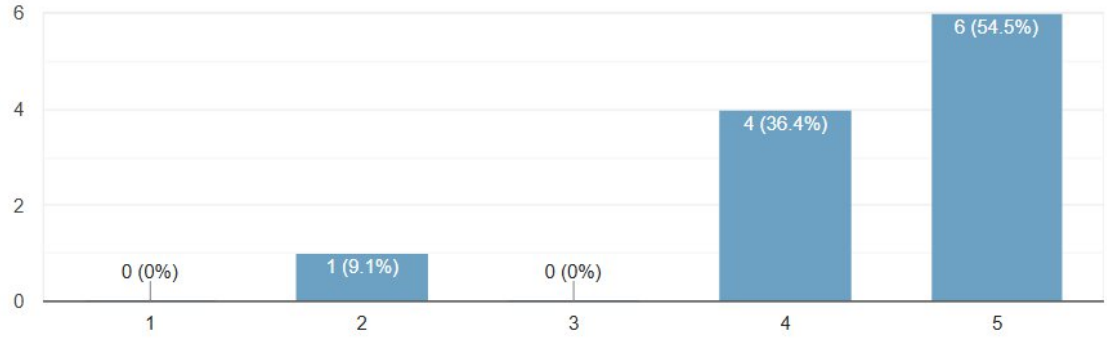
BOCETO 1 - CALISTENIA



1. Al observar la altura y separación de las barras y anillas, ¿Consideras que la distribución permite realizar una rutina completa de ejercicios sin que las estaciones se interfieran entre sí?



2. ¿Te parece acertada la ubicación de los casilleros (lockers) y las áreas de descanso integradas directamente en el perímetro del área de entrenamiento?

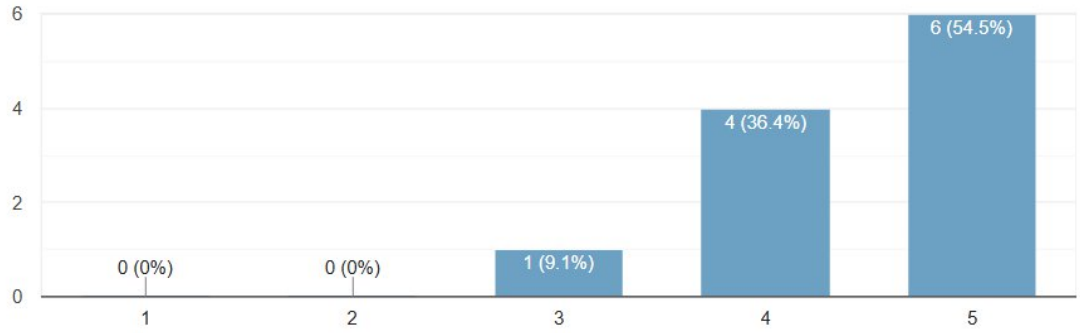


La segunda etapa emplea bocetos con mayor detalle y color para explorar la materialidad y la atmósfera de cada ambiente. En este punto, el usuario puede opinar sobre las sensaciones que transmiten los materiales, las texturas y la iluminación propuesta. Este segundo nivel de análisis es fundamental para validar la identidad visual del proyecto y asegurar que los acabados elegidos logren transmitir la energía y calidez que buscamos para el resultado final.

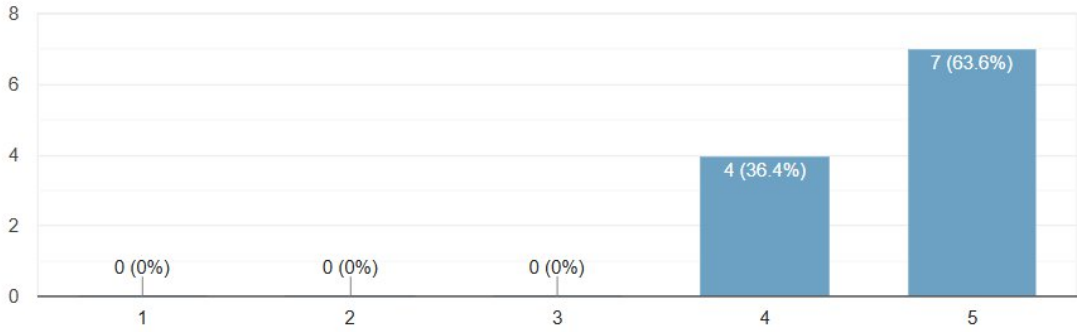
BOCETO 2 - RECEPCIÓN



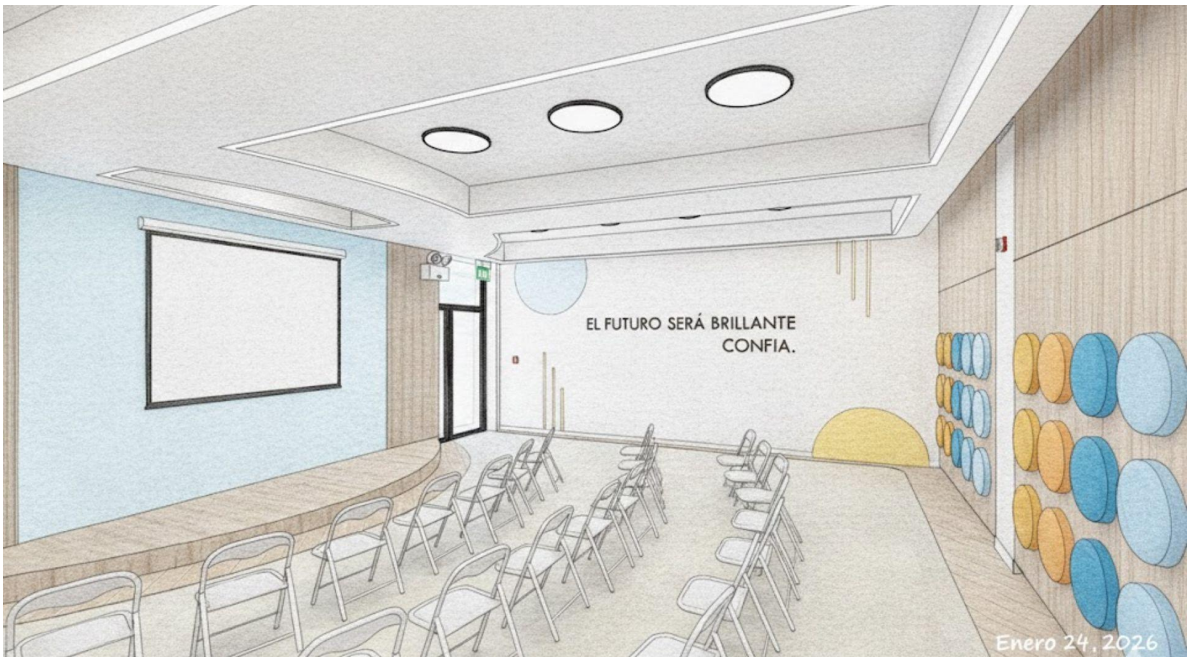
1. Al observar los acabados en madera, metal y vegetación del boceto, ¿qué nivel de calidez y profesionalismo te transmite el espacio?



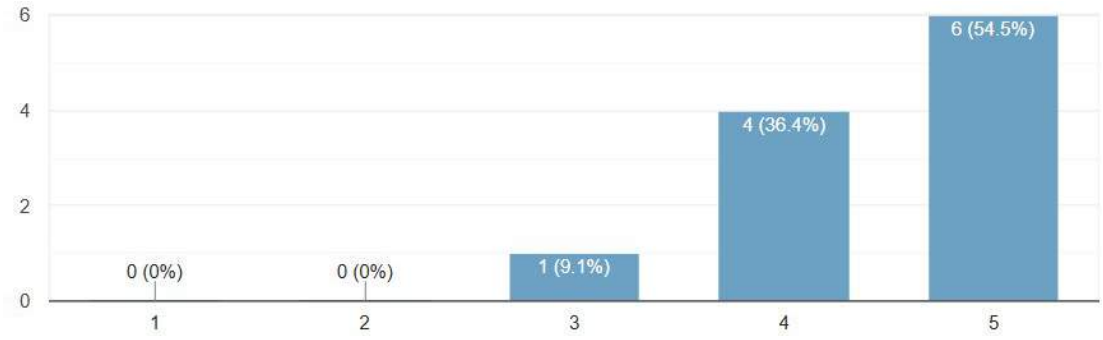
2. Mirando los detalles de textura en el suelo y el mobiliario, ¿qué tan real y ejecutable te parece esta propuesta arquitectónica en comparación con la idea inicial?



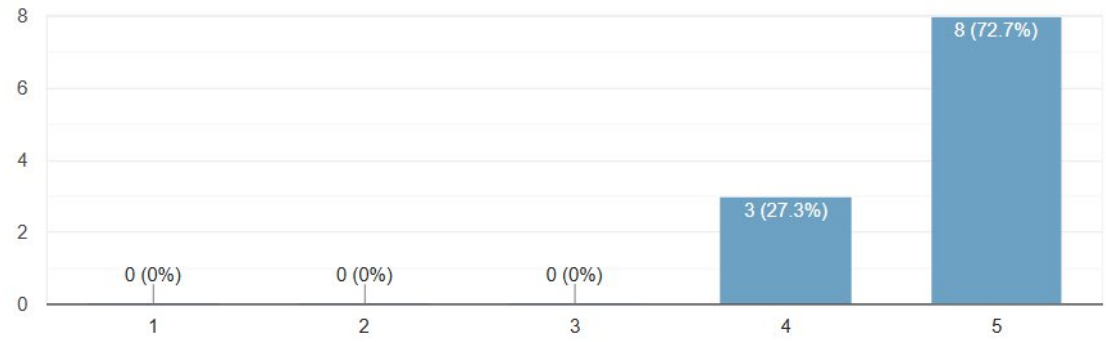
BOCETO 2 - SUM



1. Al observar los acabados en madera de la tarima y los paneles acústicos circulares en la pared, ¿qué nivel de confort y profesionalismo te transmite el salón?



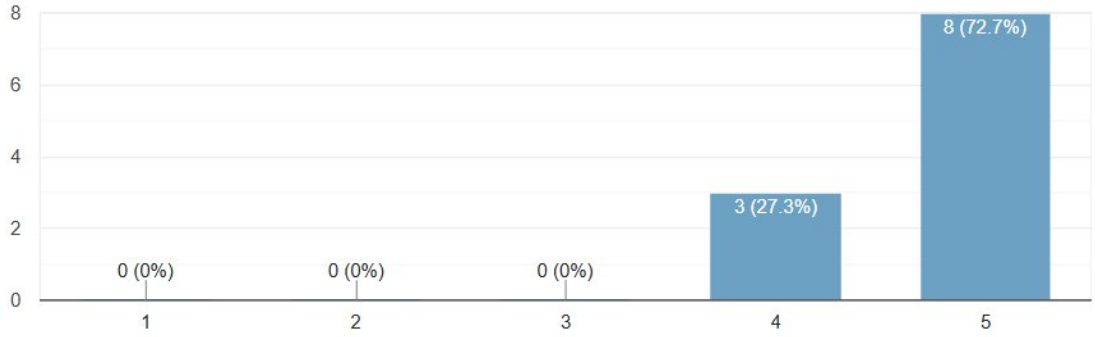
2. ¿Qué tan adecuada te parece la combinación de la iluminación LED moderna y la frase motivacional en la pared para crear un entorno inspirador?



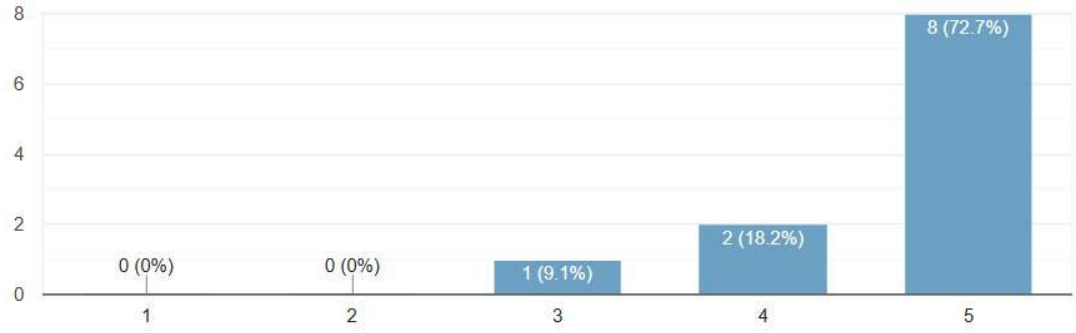
BOCETO 2 - BIBLIOTECA



1. Al observar el uso predominante de madera clara en muebles y paredes, ¿qué nivel de tranquilidad y calidez te transmite este espacio para largas jornadas de lectura?



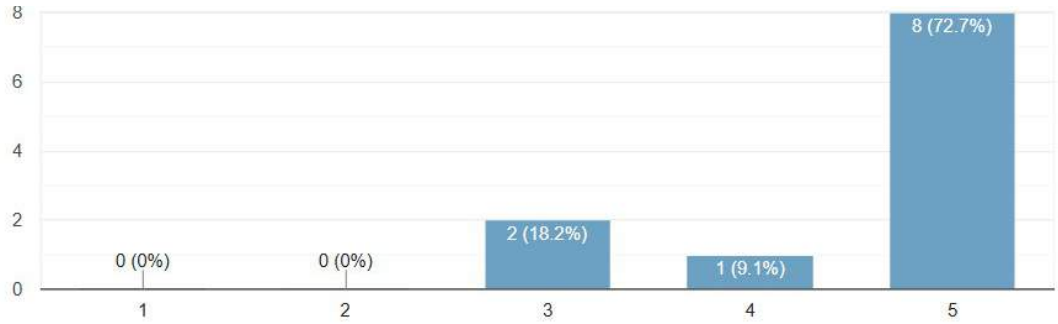
2. ¿Cómo calificas el diseño de la lámpara circular central y la entrada de luz natural lateral para evitar la fatiga visual durante el estudio?



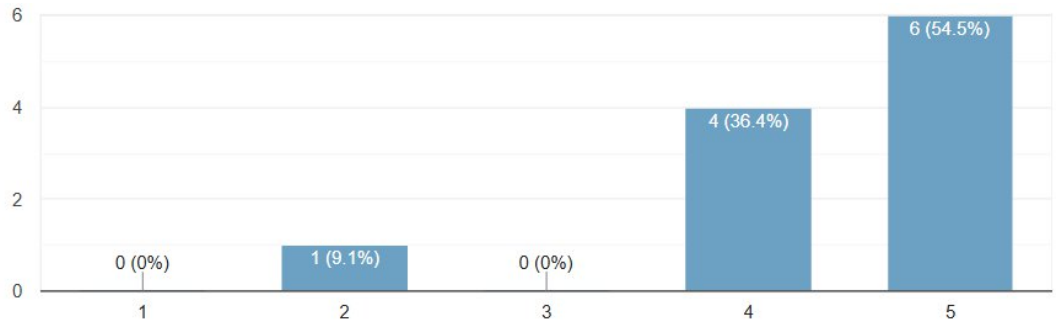
BOCETO 2 - PARKOUR



1. ¿El uso de colores (azul para el suelo, amarillo y texturas de madera para obstáculos) te ayuda a distinguir rápidamente las superficies de salto de las áreas de descanso?



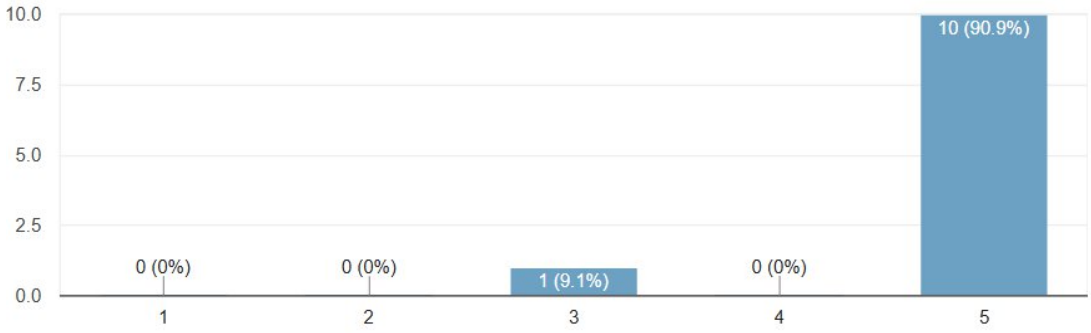
2. Al observar el acabado tipo madera OSB y el metal de los obstáculos, ¿qué tanta confianza te transmite la robustez de los materiales para realizar saltos de alto impacto?



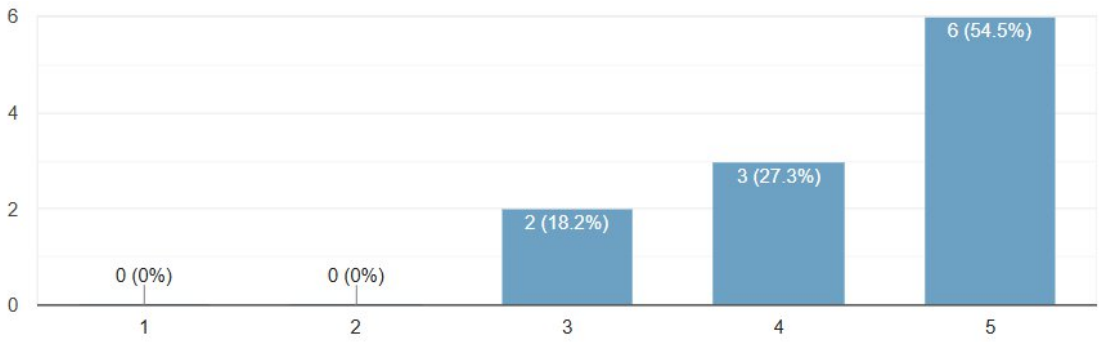
BOCETO 2 - CALISTENIA



1. ¿El uso de colores contrastantes en el suelo (azul y amarillo) te ayuda a identificar claramente las zonas de seguridad alrededor de cada equipo de barras?



2. ¿Cómo calificas la sensación de amplitud y motivación que transmite el diseño al combinar la luz natural del exterior con los colores vibrantes de la estructura?

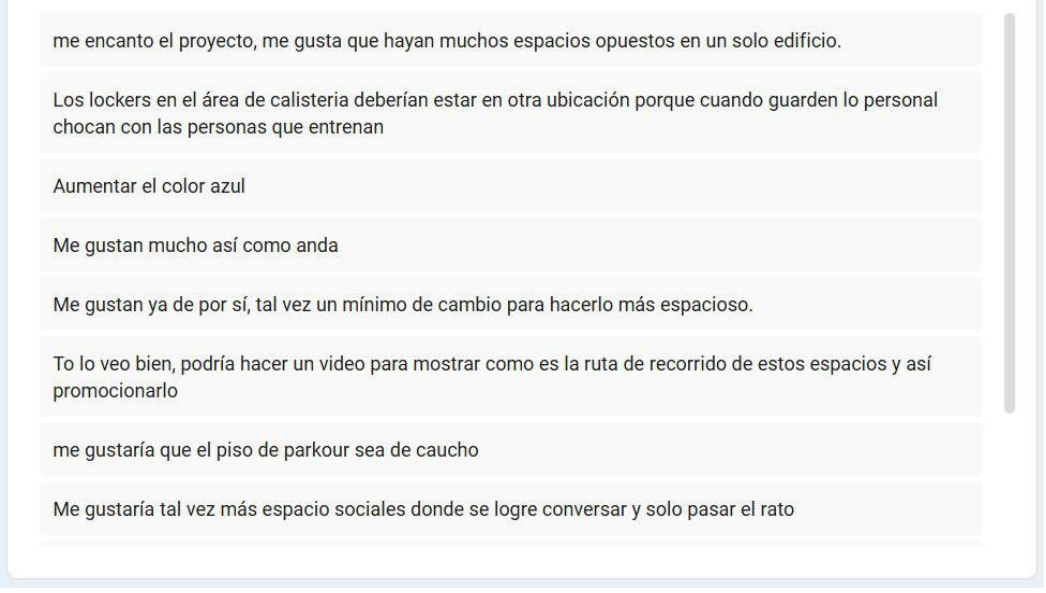


Finalmente, tenemos las sugerencias que actúan como la última capa de validación para asegurar que el concepto "Ecos de Energía" se cumpla en su totalidad. El feedback recibido aquí es el que nos permite realizar los ajustes finales con precisión, transformando las críticas en soluciones creativas.

1. Si tuvieras el poder de cambiar o agregar una sola cosa en todo el edificio para que sea más 'tu estilo', ¿qué tan necesario crees que sería ese cambio?



2. ¿Qué nos sugerirías cambiar o mejorar para que estos espacios te gusten más?



2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El presente proyecto de innovación se desarrolla en el Callao, un contexto que presenta altos niveles de vulnerabilidad social en adolescentes, especialmente en varones de 12 a 17 años, quienes son más propensos a situaciones de peligro debido a factores sociales, familiares y urbanos. Esta etapa de crecimiento es fundamental para su maduración personal, social y emocional, razón por la cual notamos la urgencia de contar con lugares que den soporte a su desarrollo integral. Tras analizar el entorno social chalaco y el perfil de los chicos con los que trabajaremos, se concluye que los ambientes deben integrar actividad física, concentración y socialización, garantizando al mismo tiempo seguridad y comodidad. Este proceso fue clave para definir una organización espacial coherente, donde cada área cumple una función específica y responde a las formas reales de apropiación del espacio.

Nuestra propuesta se basa en el diseño interior de un centro recreativo que articula el bienestar psicológico, físico y social mediante espacios flexibles y dinámicos que atiendan lo que los usuarios realmente necesitan. Se prioriza el análisis de los tipos de espacios requeridos, el diseño de áreas pensadas para motivar la convivencia, la inventiva y el tiempo libre saludable, así como la validación del proyecto a partir de criterios de funcionalidad y seguridad.

El proyecto demuestra que el diseño de interiores logra funcionar como una pieza clave de prevención comunitaria, impulsando la integración, la salud social y el fortalecimiento de relaciones positivas, generando una repercusión positiva en el bienestar de la juventud de la zona del Callao.

III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Recepción

El diseño de recepción busca establecer una atmósfera de calidez, seguridad y modernidad, ofreciendo un acceso que genera confianza desde el primer momento. La inversión total en elementos interiores asciende a S/ 36,424, destinando la mayor parte del presupuesto a acabados funcionales y estéticos, con revestimientos de calidad que aseguran durabilidad en un espacio de alto tránsito.

Se incorporó mobiliario a medida que refuerza la identidad del edificio. La iluminación cumple un rol fundamental, combinando dicroicos funcionales, lámparas colgantes decorativas y tiras LED que resaltan la arquitectura y generan un ambiente dinámico. Finalmente, la integración de vegetación viva contribuye a mejorar la calidad del aire y aporta elementos naturales que favorecen el bienestar emocional desde el ingreso al edificio.

Tabla 1 Presupuesto de elementos interiores de Recepción

RECEPCIÓN					
	Descripción	**Unidad**	**Cantidad**	**Link**	**Precio Total.**
	Escritorio de recepción	Unid	1	Diseño Propio	S/. 4,500
	Sillón 360	Unid	1	Diseño Propio	S/. 3,200
	El Logotipo Corpóreo	Unid	1	Diseño Propio	S/. 3,500
	Sillon largo	Unid	1	Diseño Propio	S/. 2,800
	VEGETACIÓN				
	Macetero	Unid	12	Contratista	S/. 1,750
	Planta Aspidistra (Planta de hierro)	Unid	6	https://surl.li/wbyqgi	S/. 180
	Planta Sansevieria (Lengua de suegra)	Unid	9	https://surl.li/dongum	S/. 180
	ACABADOS				
	Falsos Techos y Molduras	Ml	10	Diseño Propio	S/. 5,000
	Panel acústico alistonado	Unid	24	https://surl.li/fhefbx	S/. 2,160
	Revestimiento en Estuco veneciano	Galón	4	https://surl.li/xgveag	S/. 500
	Porcelanato Woodpassion Taupe 15×90 cm	Caja	21	https://surl.lu/rpyhku	S/. 2,058.2
	Porcelanato Abeto Cemento de 60x60cm	Caja	75	https://surl.li/vtkxwc	S/. 9,504.0
	LUMINARIAS				
	Dicroico Led	Unid	24	https://surl.li/zgslox	S/. 480
	Iluminación de Cinta Led	Ml	10	https://surl.lt/dcfmlj	S/. 950
	Lámparas colgantes	Unid	3	https://surl.li/ibqsev	S/. 1,412
				TOTAL	S/. 36,424

Sum

La Sala SUM ha sido diseñada como un espacio dinámico y flexible, con un presupuesto total de S/ 27,738, orientado a albergar diversas actividades como proyecciones de cine, competencias de baile y exposiciones. La mayor inversión se concentra en los acabados de piso, garantizando una superficie resistente, de fácil mantenimiento y adecuada para un uso intenso y continuo. La paleta de colores de las paredes se plantea de manera neutra e inspiradora, permitiendo su adaptación visual a distintos eventos. Finalmente, se incorporan un proyector y una pantalla enrollable, elementos esenciales para el desarrollo de actividades audiovisuales y presentaciones.

Tabla 2 Presupuesto de elementos interiores de Sum

SUM					
	Descripción		**Cantidad**	**Link**	**Precio Total.**
ELEMENTOS INTERIORES	**MOBILIARIO**				
	Señalética Corpórea	Unid	1	Diseño propio	**S/. 2,000**
	Escenario y Carpintería	Unid	1	Diseño propio	**S/. 4,500**
	Proyector	Unid	1	https://surl.li/oafhek	**S/. 1,669**
	Pantalla de proyección enrollable	Unid	1	https://surl.li/fieiab	**S/199**
	Puffs	Unid	30	Diseño propio	**S/. 957.6**
	Sillas plegables	Unid	25	https://surl.li/pbdajt	**S/. 79.9**
	ACABADOS				
	Cielo raso de drywall	Ml	5	Contratista	**S/. 7,000.00**
	Sistema de Audio y Acústica	Ml	8	Contratista	**S/. 9,700.00**
	Pintura azul pastel	gl	2	https://surl.li/ekypig	**S/. 63.80**
	Pintura beige	gl	2	https://surl.li/ajlayh	**S/. 55**
	Pintura grises	gl	2	https://surl.li/zrodbx	**S/. 79.80**
	Porcelanato Abeto Cemento de 60x60cm	Caja	8	https://surl.li/vtkxwc	**S/1,013.76**
	Porcelanato Woodpassion Taupe 15×90 cm	Caja	11	https://surl.lu/rpyhku	**S/. 1,078.00**
	LUMINARIAS				
	Luminaria Fueva 6 Z , con iluminación Led	unid	6	https://surl.lt/kfifuo	**S/. 270**
	Iluminación de Cinta Led	Ml	3	https://surl.lt/dcfmlj	**S/. 284.70**
				TOTAL	**S/. 27,738**

Biblioteca Didáctica

El presupuesto total para la Biblioteca Didáctica asciende a S/ 80,510, convirtiéndola en el área con mayor inversión, justificada por su enfoque en la comodidad, la innovación y la versatilidad del estudio. Su principal fortaleza se encuentra en el mobiliario no convencional y en un diseño que integra tanto espacios de estudio privados como áreas públicas. Para el

estudio individual y la concentración se incorporan mamparas que permiten generar ambientes privados. En contraste, la zona pública promueve la colaboración mediante mesas de trabajo integradas de diseño propio y sillones circulares, rompiendo con el esquema tradicional de biblioteca. Asimismo, la capacidad de almacenamiento se resuelve con libreros altos y curvos que optimizan el uso del espacio disponible.

Tabla 3 Presupuesto de elementos interiores de Biblioteca Didáctica

BIBLIOTECA					
	Descripción		Cantidad	Link	Precio Total.
ELEMENTOS INTERIORES	MOBILIARIOS				
	Silla de estilo contemporáneo	Unid	8	https://surl.li/imkrho	S/. 800
	Mesas de trabajo integradas	Unid	2	Diseño propio	S/. 2,300
	Mampara 2 paños de PurOptima	Unid	3	https://surl.li/xrmezl	S/. 8,700
	Librero alto de drywall	Unid	6	Diseño propio	S/. 16,800
	Librero circular de mdf	Unid	2	Diseño propio	S/. 4,600
	Sillon circular con estructura de madera	Unid	4	Diseño propio	S/. 10,000
	Counter de diseño propio de dos niveles	Unid	1	Diseño propio	S/. 2,500
	Mesa cuadrada	Unid	3	https://surl.li/wrzrrr	S/. 858
	Mesa con estructura de acero inoxidable	Unid	3	https://surl.li/nvqbkj	S/. 2,247
	ACABADOS				
	Falso Cielo Raso de Drywall	Ml	18	Contratista	S/. 15,000
	Pintura Ecoacrílico Mate en el tono Beige	Galón	4	https://surl.lu/zmqrsr	S/. 440
	Pocelanato gris claro de 60x60	Caja	29	https://surl.li/gogpza	S/. 2,042
	Porcelanato Abeto Cemento de 60x60cm	Caja	31	https://surl.li/vtkxwc	S/. 3,928
	Porcelanato Woodpassion Taupe 15×90 cm	Caja	89	https://surl.lu/rpyhku	S/. 8,722
	LUMINARIAS				
	Aro colgante suspendido	Unid	1	https://surl.li/gukpoq	S/. 130
	Iluminación de Cinta Led	Unid	4	https://surl.lt/dcfmlj	S/. 380
	Fueva Luminaria	Unid	15	https://surl.li/qvrblc	S/. 1,063
				TOTAL	S/. 80,510

Parkour

El área de Parkour, se ha diseñado priorizando la seguridad, la resistencia y la interactividad, tiene un gasto total de S/ 88,125. La inversión más significativa recae en los acabados, específicamente en el piso de caucho, un elemento de diseño propio que garantiza la máxima amortiguación y seguridad para la práctica de esta disciplina, previniendo lesiones y proporcionando una superficie buena para saltos y movimientos de alto impacto. Las paredes se han pintado con una combinación de colores grises y azul pastel, creando un ambiente moderno y enérgico, ideal para la activación física. En cuanto al mobiliario, se ha incluido un

escritorio de recepción para la gestión y supervisión del área, así como bancas planas y plataformas escalonadas, que además de ser parte del circuito de entrenamiento, ofrecen puntos de descanso y niveles de desafío.

Tabla 4 Presupuesto de elementos interiores de Parkour

PARKOUR					
	Descripción	**Unidad**	**Cantidad**	**Link**	**Precio Total.**
ELEMENTOS INTERIORES	**MOBILIARIOS**				
	Escritorio de recepción Melamina Toscana	Unid	1	Diseño propio	**S/. 2,500**
	Módulos de Salto y Obstáculos	Unid	7	Contratista	**S/. 15,000**
	Banca plana	Unid	2	https://surl.li/snoacm	**S/. 240**
	Estructuras Metálicas	mtl		Contratista	**S/. 4,500**
	Fosa de Espuma	mtr	1	Contratista	**S/. 5,000**
	Plataforma escalonada de material aglomerado	unid	2	Diseño propio	**S/. 350**
	ACABADOS				
	Pintura en gris oscuro	gl		https://surl.li/jdnogn	**S/. 342**
	Falsos Techos y Estructura Expuesta	Mtr		Contratista	**S/. 9,000**
	Pintura azul pastel	gl	4	https://surl.li/ekypig	**S/. 128**
	Pintura ecoacrílico mate en el tono blanco	gl	3	https://surl.li/qyqctt	**S/. 285**
	Piso de caucho continuo	mtr		Contratista	**S/. 50,000**
	LUMINARIAS				
	Fueva Luminaria	unid	7	https://surl.li/zgslox	**S/. 496**
	Iluminación de Cinta Led	ml	3	https://surl.lt/dcfmlj	**S/. 285**
				TOTAL	**S/. 88,125**

Calistenia

El área de Calistenia, ubicada estratégicamente en la azotea, se consolida como un espacio deportivo al aire libre de alta calidad con una inversión total de S/ 77,223. El presupuesto prioriza la durabilidad y la resistencia a la intemperie, las piezas centrales son las barras de acero galvanizado, elegidas por su robustez y resistencia a la corrosión, garantizando un equipo de entrenamiento seguro y duradero. Se complementa con bancos exteriores y mesas de exterior, proporcionando áreas de descanso y encuentro. Los acabados se enfocan en la funcionalidad y la estética, el piso de cemento pulido ecológico ofrece una base sólida y de bajo mantenimiento, mientras que los pigmentos decorativos en colores amarillo y azul se usan para definir zonas y añadir dinamismo visual al piso. Para la vegetación, se han seleccionado especies resistentes al sol y de bajo requerimiento hídrico, que añaden frescura y calidad

ambiental sin requerir cuidados intensivos. Finalmente, las luminarias incluyen luces colgantes y apliques de pared, asegurando una iluminación potente y de estilo moderno que permite el uso seguro y agradable del espacio al aire libre durante la noche.

Tabla 5 Presupuesto de elementos interiores de Calistenia

CALISTENIA					
	Descripción	Unidad	Cantidad	Link	Precio Total.
ELEMENTOS INTERIORES	**MOBILIARIOS**				
	Cobertura Metálica	Mtr	5	Contratista	S/. 40,000
	Barras de acero galvanizado	6Ml	7	https://surl.li/gvlirn	S/. 468
	Bebedero exterior de acero inoxidable	Unid	1	https://n9.cl/x0vza	S/. 1,770
	Banco exterior con estructura chapa de acero	Unid	2	https://n9.cl/6r6aw	S/. 800
	Equipamiento Especializado	Unid	20	Contratista	S/. 15,000
	Barandas	Mtl		Contratista	S/. 11,000
	Mesa de exterior rectangular	Unid	4	https://n9.cl/jn6v5	S/. 2,648
	VEGETACIÓN				
	Planta Sansevieria Trisfaciata	Unid	27	https://surl.li/dongum	S/. 540
	Planta crotón resistente al sol	Unid	12	https://n9.cl/mi1be	S/. 192
	ACABADOS				
	Psi decorativo con pigmento natural amarillo	1K	5	https://n9.cl/gxnkm3	S/. 125
	Psi decorativo con pigmento natural azule	1K	20	https://n9.cl/tpj6n	S/. 500
	Piso de cemento pulido ecológico	5K	8	https://n9.cl/1412u	S/. 800
	LUMINARIAS				
	Luces colgantes industriales	Unid	20	https://n9.cl/g81ph	S/. 2,380
	Apliques de pared	Unid	10	https://n9.cl/s8tzzq	S/. 1,000
				TOTAL	S/. 77,223

Para la ejecución de los cinco espacios principales del edificio, se ha consolidado un presupuesto general, que asciende a la suma de S/. 310,020, ha sido consolidado tras un exhaustivo análisis comparativo y la evaluación técnica de las propuestas de tres contratistas especializados en acabados arquitectónicos y equipamientos. Esta metodología nos permitió realizar un cuadro comparativo de costos, asegurando que cada estructura orgánica desde la biblioteca hasta los sistemas amortiguantes de la zona de Parkour cumplan con las reglas de seguridad y calidad que se exige en el diseño. De esta manera, el monto final no solo refleja el valor real del mercado actual, sino que garantiza la viabilidad técnica y la fidelidad constructiva respecto a los renders y especificaciones presentadas en este proyecto.

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

-El análisis de las necesidades de los adolescentes varones permitió identificar los tipos de espacios interiores más adecuados para responder a sus dinámicas de uso, convivencia y permanencia. Tras evaluar el entorno social chalaco y las necesidades particulares del usuario, se concluye que los ambientes deben integrar actividad física, concentración y socialización, garantizando seguridad y comodidad. Este proceso fue clave para definir una organización espacial coherente, donde cada área cumple una función específica y responde a las formas reales de apropiación del espacio.

-El diseño de espacios flexibles y dinámicos se confirma como una estrategia eficaz para fomentar la recreación y el entretenimiento entre los adolescentes. La adaptabilidad de los ambientes permite una diversidad de usos en el tiempo, evita la rigidez espacial y favorece la convivencia y el sentido de pertenencia. En ese sentido, la flexibilidad arquitectónica responde adecuadamente a las dinámicas juveniles y contribuye a un uso activo del edificio.

-La validación de la propuesta de diseño interior mediante criterios de funcionalidad y seguridad demuestra que el proyecto es viable y coherente con sus objetivos. La adecuada distribución de los espacios, el control de circulaciones y la selección de materiales apropiados garantizan ambientes seguros, accesibles y funcionales. De este modo, se concluye que la propuesta arquitectónica ofrece una respuesta responsable y pertinente al contexto de vulnerabilidad de los adolescentes varones del Callao.

4.2 Recomendaciones

-Se recomienda que el desarrollo de las instalaciones eléctricas, sanitarias y de agua contra incendios se realice en estricta coordinación con el expediente de arquitectura, garantizando que el diseño técnico respete los espacios y cumpla rigurosamente con las normativas vigentes.

-Se recomienda que el sistema eléctrico sea proyectado específicamente para el uso de tecnología LED y equipos de alta eficiencia, optimizando el cálculo de tableros y conductores para maximizar el ahorro energético en toda la infraestructura.

-Se recomienda que el diseño de aire acondicionado y ventilación se ejecute considerando los aforos reales y la carga térmica de cada ambiente, asegurando una correcta renovación de aire y el cumplimiento de los estándares de confort según la capacidad de personas.

V. Referencias Bibliográficas

Caballero Suarez, J. G. (2020). *Flexibilidad espacial en el diseño de una residencia universitaria en el distrito de Pueblo Libre* [Tesis profesional, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. https://repositorio.upn.edu.pe/item/d52ea5b8-75b7-4532-99bc-27db8d98456b

Capristan Carranza, J. A., & Rossi Salazar, E. G. (2022). *Centro de desarrollo integral de prevención para reducir la delincuencia juvenil en el distrito de José Leonardo Ortiz, Chiclayo* [Tesis profesional, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio USS. https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/9484

Castañeda Roldán, B. E. (2022). *Centro de Bienestar para niños y adolescentes en situación de riesgo en el distrito de San Juan de Miraflores* [Tesis profesional, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio Académico UPC. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/661053

Devina, C., Nediari, A., & Fajarwati, A. A. S. (2025). *Reutilización adaptativa de un edificio patrimonial para un centro juvenil con cultura Betawi.* https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/jacam/article/view/3735

Ferrero Barboza, M.; Pérez Pozzuoli, B. E. (2022). *Estudio de la sostenibilidad empresarial de los servicios bancarios tras el impacto del COVID-19 en entidades financieras ubicadas en San Isidro*. Repositorio Institucional, Universidad de Lima. https://hdl.handle.net/20.500.12724/16480

Fierro Chipana, F. N. (2022). *El espacio cultural como segunda oportunidad. Arquitectura cultural adaptada desarrollada en los 10 últimos años en Lima Metropolitana* [Trabajo de investigación / Bachillerato, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/items/3e03d6f2-e594-4139-910d-c8adca9f104b

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). El 76,6 % de los adolescentes de 14 a 17 años de edad se dedicaron solo a estudiar en el IV trimestre del año 2023, *INEI* https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-766-de-los-adolescentes-de-14-a-17-anos-de-edad-se-dedicaron-solo-a-estudiar-en-el-iv-trimestre-del-ano-2023-15061/

Itusaca Ayala, G. R. (2024). *Propuesta arquitectónica de un centro de prevención de la delincuencia juvenil en la ciudad de Juliaca al 2026* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio UNAP. https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/22660

Manosalva Sánchez, F. Y. (2020). *Centro Cultural Rosso: para la juventud* (Trabajo de grado, Escuela de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad del Norte). Universidad del Norte. https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/10703

Medrano Pascual, C. (2023). *Ocio Cultural y relaciones intergeneracionales* (Tesis Doctoral, Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de La Rioja). Disponible en PDF: https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325328.pdf

Morales Guerrero, D. M. (2022). *Centro sociocultural de integración juvenil con criterios espaciales de seguridad ciudadana en la Urbanización Bocanegra, Callao* (Tesis de licenciatura). Universidad Peruana Unión. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UUPN_b02ef38fd3dec984be6b7e3965950f22

Pérez Bernal, M. D. (2024). *Reutilización adaptativa de la arquitectura patrimonial: Caso del Teatro Aurora en Riohacha* [Tesis de pregrado, Universidad del Norte]. Repositorio Manglar. https://manglar.uninorte.edu.co/handle/10584/12958

Poma Rozas, L.A (2023) *Relación espacial y experiencia sensorial para la formación de artistas culturales en el valle del Mantaro* [Tesis profesional, Universidad Continental] https://repositorio.continental.edu.pe/item/4ea3133d-591c-48eb-93e6-9aa7f3c4cea1

Ramos Rea, C. M. (2019). *Aspectos de ergonomía para optimizar las condiciones de habitabilidad de los centros integrales de atención al adulto mayor de Lima Este* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional. https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/88731

Sánchez Lévano, A. (2021). *Arquitectura e inclusión: Centro de capacitación y recreación juvenil en Villa El Salvador* [Tesis profesional, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Digital PUCP. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/20124

Vásquez García, M. F. (2021). *Centro de día para adolescentes en situación de vulnerabilidad social en el distrito de El Rímac* [Tesis profesional, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional UPN. https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/28355

Yung, E., Chan, E. H. W., & Xu, Y. (2024). *Reutilización adaptativa de edificios históricos iniciada por la comunidad y desarrollo sostenible en el centro de Shanghái.* https://www.researchgate.net/publication/380634437_Community-Initiated_Adaptive_Reuse_of_Historic_Buildings_and_Sustainable_Development_in_the_Inner_City_of_Shanghai

VI. Anexos

6.1 Informe de Turnitin

PDF informe-turnitin-0000026864-0000026369-ESPIRITU-TABACO

6.2 Herramientas Toulouse Thinking

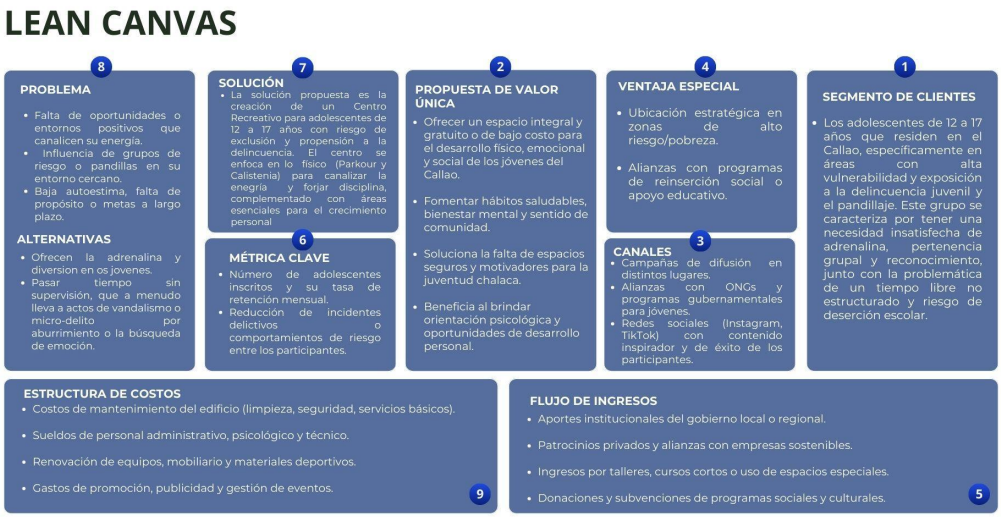
¿Cómo podríamos?



Scamper

ACCIÓN	PREGUNTA	IDEA GENERADA
SUSTITUIR	¿Qué parte puedo remplazar?	Sustituir materiales convencionales por materiales sostenibles y reciclados, promoviendo la conciencia ambiental y la identidad ecológica del lugar.
COMBINAR	¿Qué pasaría si uno dos elementos?	Combinar áreas recreativas con espacios de aprendizaje libre, donde los jóvenes puedan practicar deportes en un entorno integrado.
ADAPTAR	¿Cómo se usa esto en otro contexto?	Adaptar los espacios para que incluyan zonas de relajación sensorial y acompañamiento psicológico, reforzando la salud mental y el bienestar emocional.
MODIFICAR	¿Que puedo ampliar o reducir?	Modificar la iluminación y la distribución para favorecer la conexión visual entre áreas, generando un flujo natural que invite al recorrido y la interacción.
PONER OTRO USO	¿Como aplicarlo de otra manera?	Utilizar los espacios en horarios alternos para actividades comunitarias, como ferias culturales, talleres de reciclaje o eventos vecinales.
ELIMINAR	¿Qué puedo quitar?	Eliminar separaciones físicas excesivas entre zonas, promoviendo un diseño abierto y accesible que fomente la inclusión y la participación activa.
REORDENAR	¿Qué pasa si cambio la secuencia?	Reordenar la ubicación de las zonas activas y de descanso, colocando las áreas más dinámicas en torno a un núcleo central que sirva como punto de encuentro.

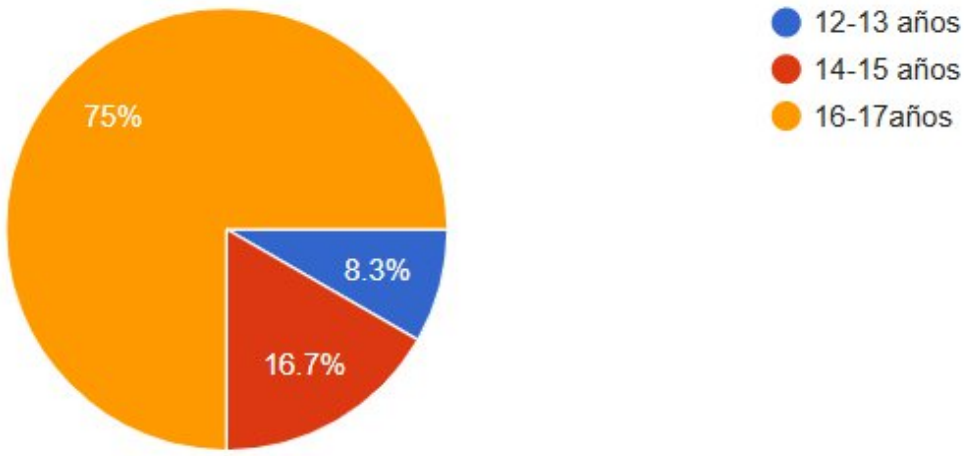
Lean canvas



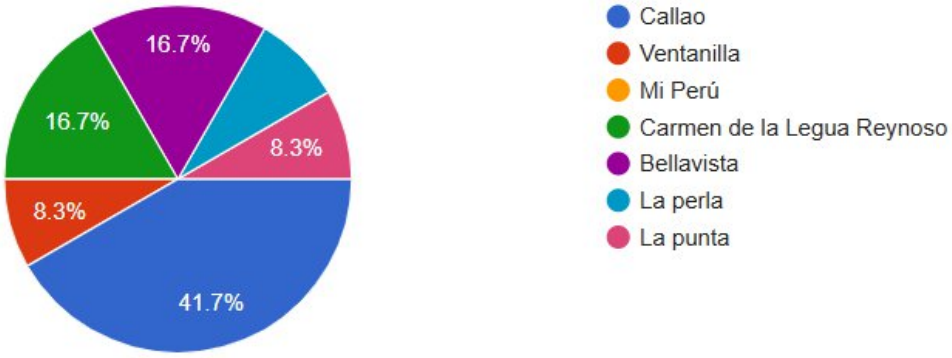
6.3 Encuestas y Entrevistas

Encuestas

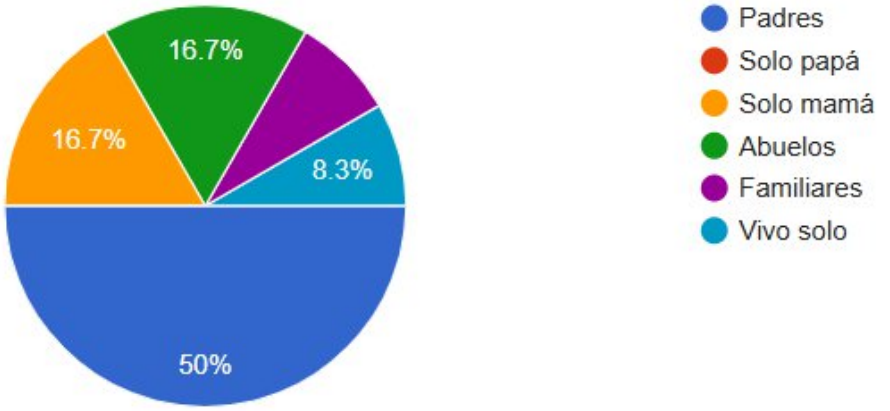
1. Edad:



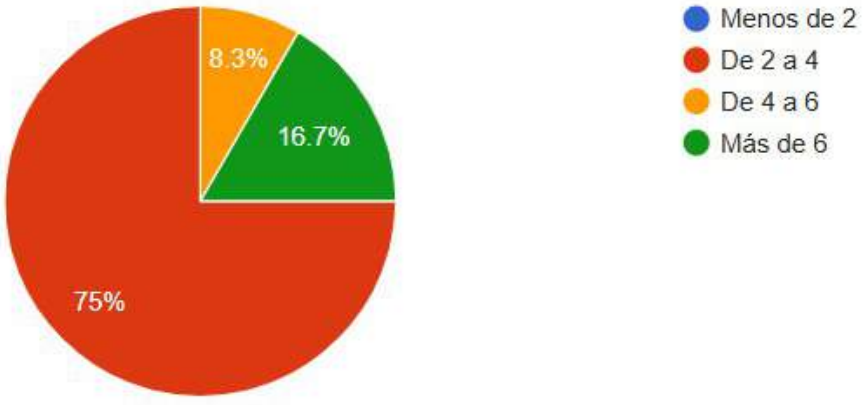
2. ¿En qué distrito del Callao vives?



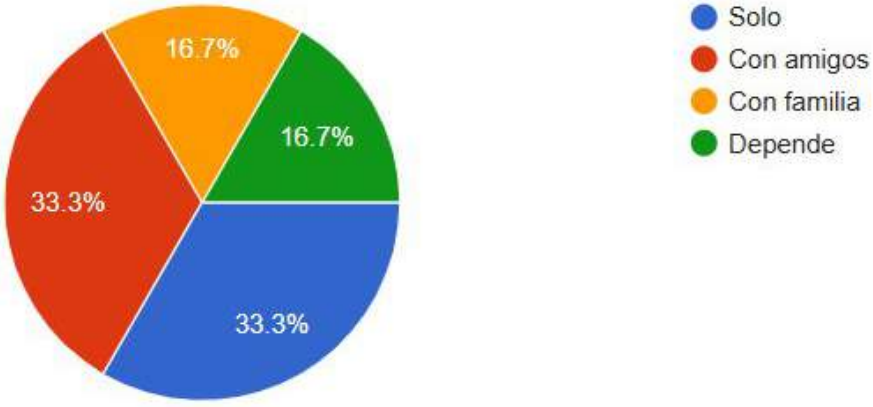
3. ¿Con quién vives?



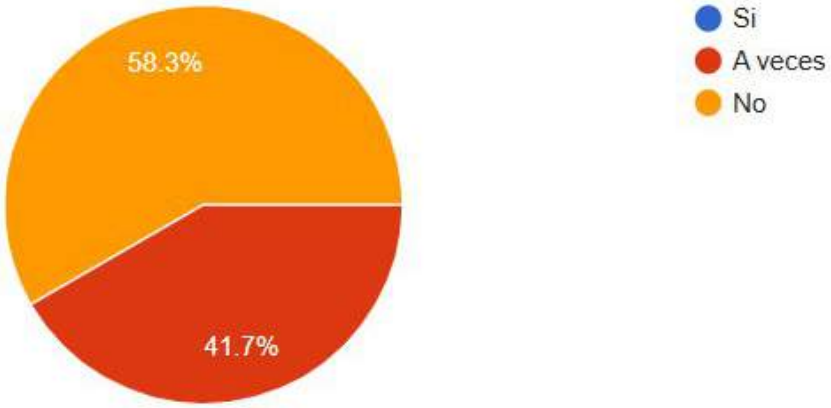
4. ¿Cuántas horas pasas fuera de casa al día?



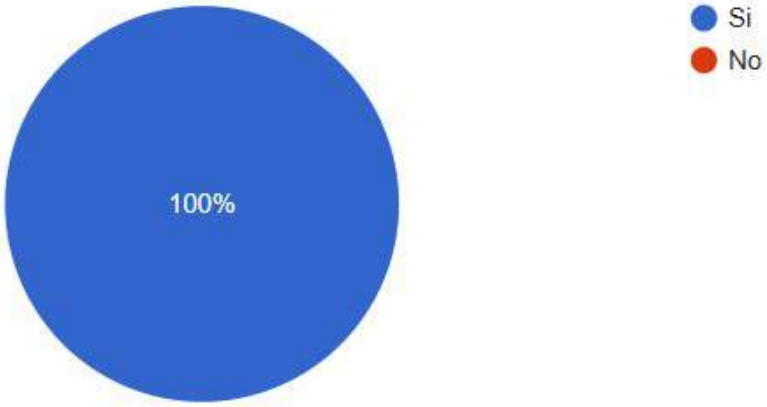
5. ¿Sueles salir solo o acompañado?



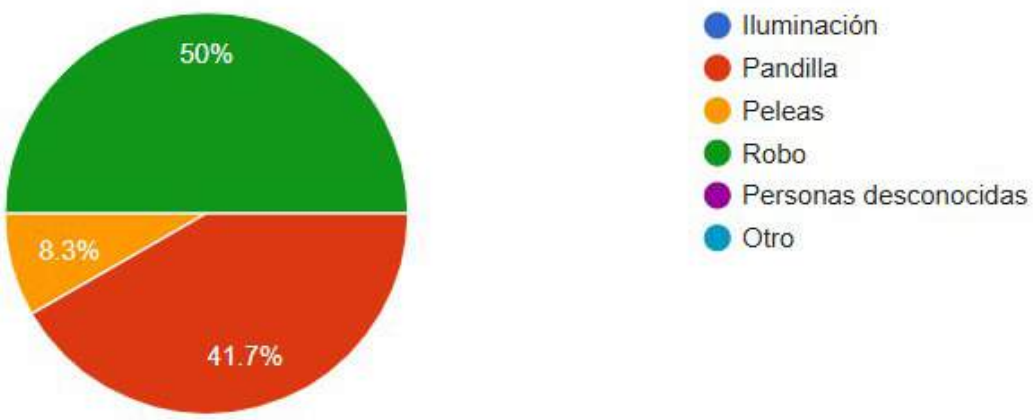
6. ¿Te sientes seguro en los espacios públicos de tu barrio?



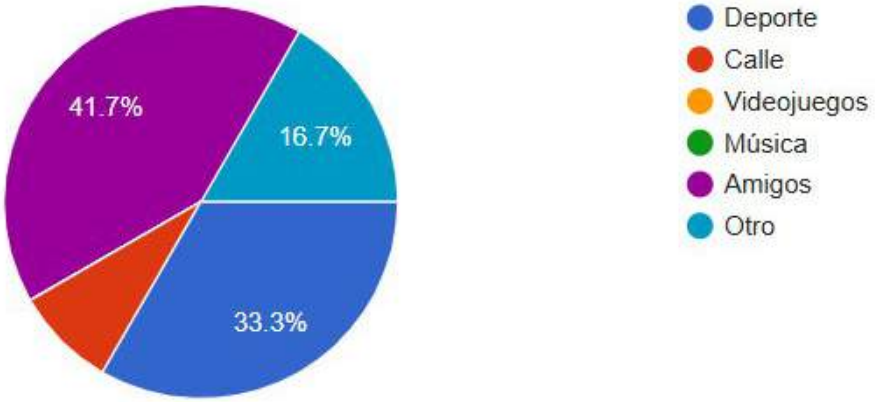
7. ¿Has dejado de ir a parques o canchas por inseguridad?



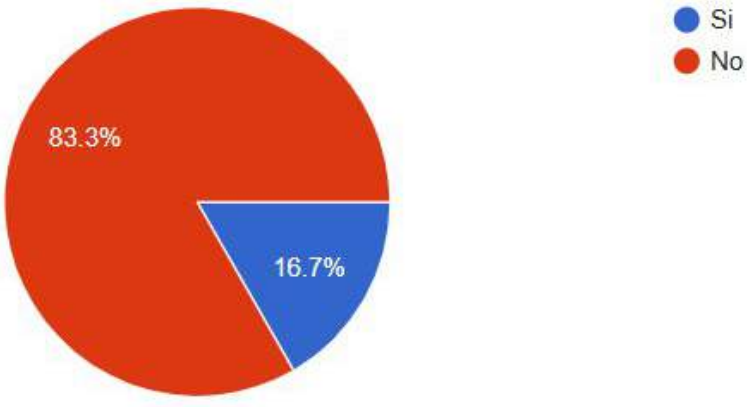
8. ¿Qué te hace sentir inseguro en tu zona?



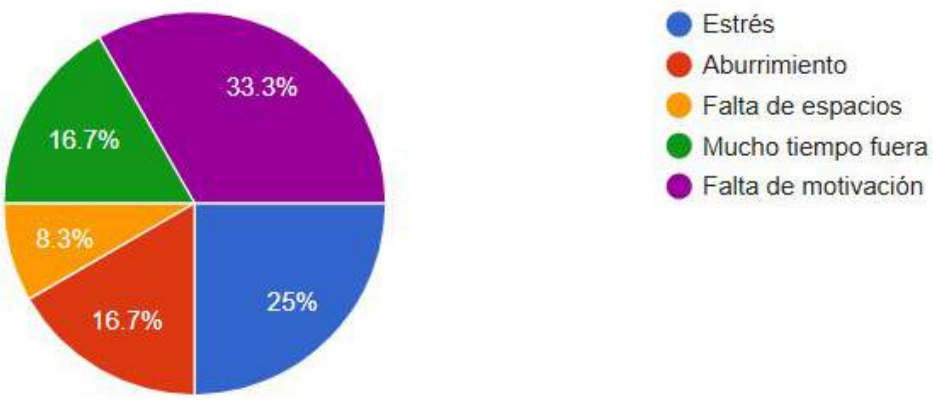
9. ¿Qué haces normalmente en tu tiempo libre?



10. ¿Tienes un lugar seguro donde entrenar, jugar o relajarse?



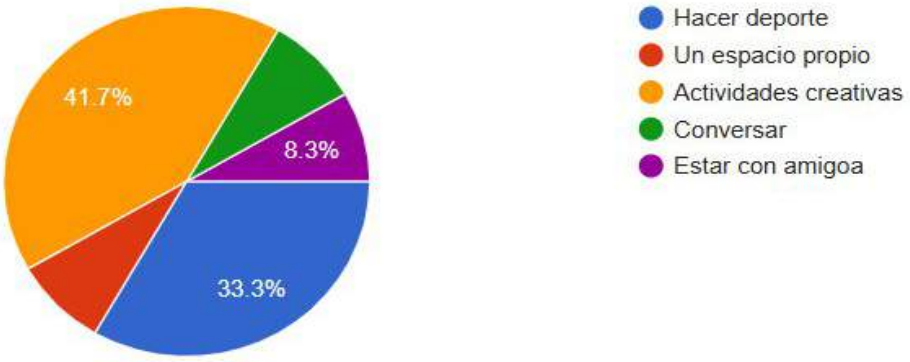
11. ¿Qué problema sientes más en tu día a día?



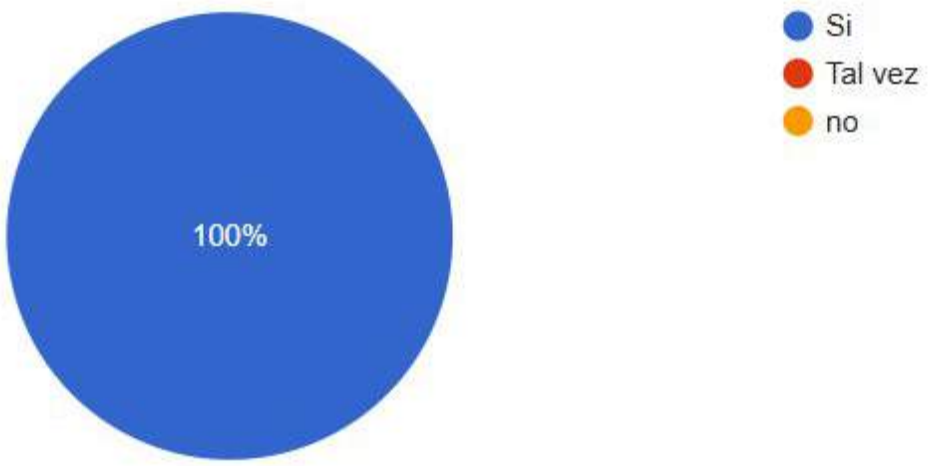
12. ¿Alguna vez has estado expuesto o influenciado por conductas de riesgo en tu entorno?

Si
Algunos amigos de amigos con sustancias x
Si muchas veces por amigos que tengo por donde vivo
si sobre todo con las barras de futbol
Si y me da miedo.
Sí
Sí, la mala junta o avances conocidos de mis amigos que se dedican a la mala vida
Me han ofrecido trabajar en cosas no muy buenas
Sí porque hay muchas pandillas por donde vivo y no me dan la seguridad para salir

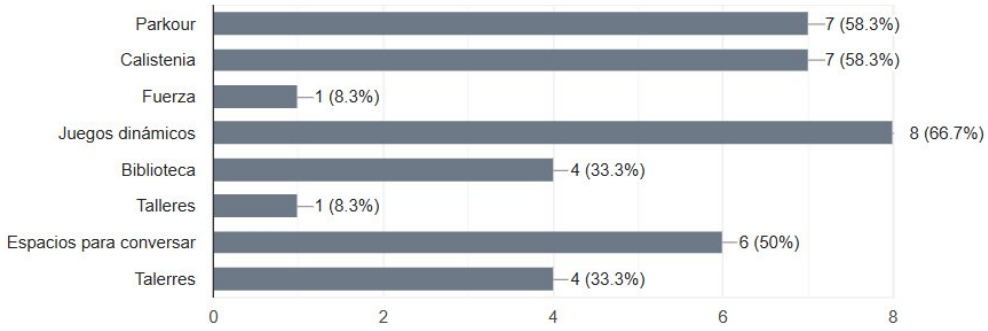
13. ¿Qué crees que te ayudaría a sentirte mejor?



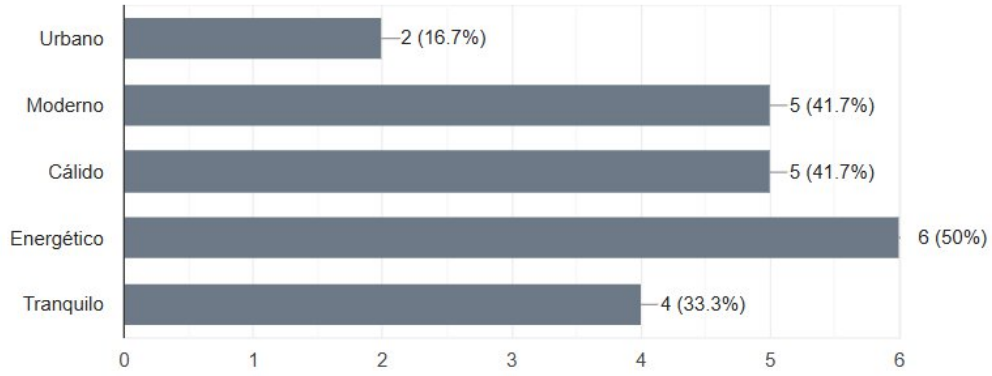
14. Si existiera este centro recreativo seguro para chicos como tú, ¿lo usarías?



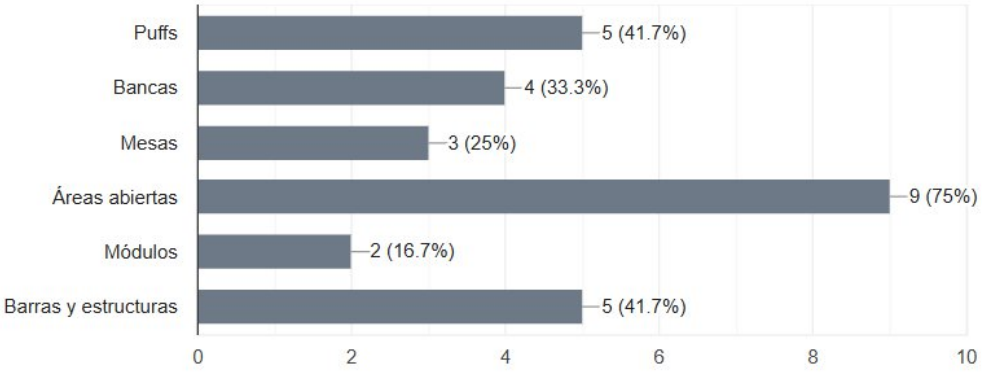
15. ¿Qué actividades te interesa más?



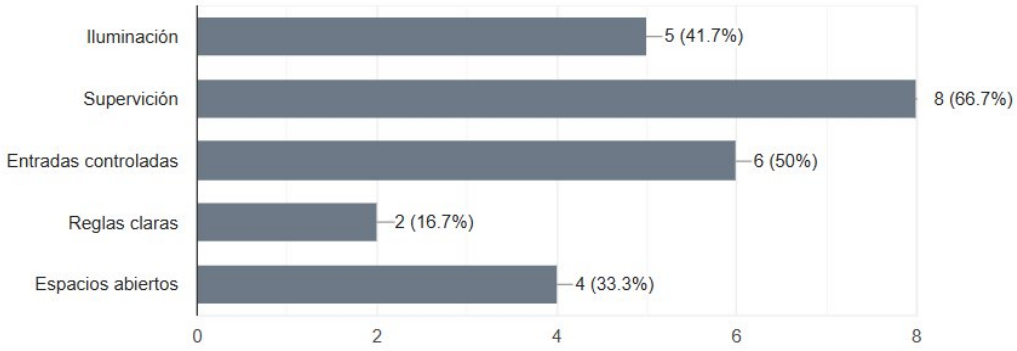
16. ¿Cómo te gustaría que se sienta el ambiente?



17. ¿Qué mobiliario te sería más útil?



18. ¿Qué te haría sentir seguro dentro del centro?



19. ¿Qué tan acogedor te parece este lobby como punto de encuentro para adolescentes?

Está bueno se ve tranquilo,quizás algo más para sentarse

Me gusta porque se ve un lugar acogedor y con energía

Si bien

Me parece bonito y acogedor sobre todo por sus colorcitos.

Me gustaría colores más vibrantes.

Me parece un espacio tranquilo y seguro

Considero un lugar tranquilo, transmite paz

Se ve tan tranquilo

Muy acogedor y confortable

20. ¿Crees que este espacio te ayudaría a relajarte o manejar el estrés?

Sii se siente tranquilo

Si se ve muy intwractivo y colorido

No

Considero que sip pero le pondría más colorcito a las sillitas.

Considero que si, no se ve ruidoso.

sí

En una parte si

Si, le pondría sillas más cómodas

Si me ayudaría

21. ¿Te parece un buen espacio para estudiar, leer o concentrarte?

Me gusta se ven muchos espacios donde puedo leer

Si seria interesante para poder buscar o leer algo q me guste

Si

Me parece buen espacio a parte que me llama la atención esos asientos circulares.

Si, ojalá que haya mangas.

sí ya que tiene diferentes espacio que se adaptan según a la actividad que deseo realizar

Si, se ve cómodo los espacio para leer

Es un bonito espacio y se ve tranquilo

Se ve muy bien para estudiar

22. ¿Te gustaría usar este espacio para practicar parkour o movimiento libre?

Seria divertido sii

Si me encantaría, ya que me gusta muchos espacios donde puedo hacer deporte.

Si

Me encanta, se ve muy chévere.

Me encanta, se ve divertido.

sí

Me gusta la idea

Si me gustaría

Si se ve muy bueno para el parkour

23. ¿Qué tan motivador te resulta este espacio para ejercitarse y fortalecer tu cuerpo?

Se ve interesante me gusta

Me gusta, ya que es al aire libre y hay muchas cosas para poder distraerse y aprender

Si

Wow, utilizaría este lugar todo el tiempo, me gusta mucho como se ve.

Me gusta bastante como se ve, aunque no soy muy atlético puedo intentarlo.

Muy motivador.

Lo considero chevere tener espacios así

Ver todo los implementos y barras si da motivación.

Se ve bien para hacer ejercicios

24. En una frase: ¿Qué debería tener este centro para que sea tu lugar favorito?

Me gustan los espacios de ven divertidos y tranquilos,me gustaría un lugar para descansar o platicar

Me gustaría también tener actividades de arte de vez en cuando

Se libre

Según mis preferencias por espacios deportivos, me gustaría ver más de esos espacios. Aunque los que hay se ven chéveres.

Más colores nada más.

Un lugar en la que puede olvidarme de mis preocupaciones y en la que pueda crear una mejor versión de mi mismo.

Creo que ser seguro y cómodo donde pueda permanecer mi tiempo. Libre ahí

Buena música y ambiente.

Entrevistas

Bayron Tasayco

https://drive.google.com/file/d/1Bhk7knOvGcq4YhLh-WhLSANa4BGnO_Tq/view?usp=sharing

Estuard Mantilla

https://drive.google.com/file/d/1fT0OQVSaxYWQugEXaiFKHFbv1DXvScS3/view?usp=sharing

Oscar Pillaca

https://drive.google.com/file/d/1Fkz9gB3F2Qcw7EYGG8--vLDq7NbK-xmx/view?usp=sharing