ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Albergue “Alas de Vida” para niños, niñas y adolescentes en el Cercado de Lima

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

PRESENTADA POR

Emily Elizabeth Jaramillo Suarez
CE: 001605787, Ecuador

ASESOR

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

JURADO

Mateo Nuñez Hayashi Rafael
Garrido Barrionuevo Yuri
Pérez Ortiz Johan Alexander

Lima, Diciembre 2025

Informe-2020005353-Jaramillo.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:550879921

Fecha de entrega
30 ene 2026, 12:20 a.m. GMT-5

Fecha de descarga
30 ene 2026, 12:32 a.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-2020005353-Jaramillo.pdf

Tamaño del archivo
3.2 MB

37 páginas

4609 palabras

26.176 caracteres

turnitin Página 1 de 43 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:550879921

19% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

4%	Fuentes de Internet
1%	Publicaciones
19%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Dedicatoria

Emily Elizabeth Jaramillo Suárez quiero expresar esta dedicatoria a todas las personas que han creído en mí. A mi familia por su paciencia, amor y sobre todo por enseñarme que los sueños se pueden lograr con mucha constancia. A quienes me acompañaron en cada paso y no me dejaron rendirme, aunque el camino sea difícil. También me la dedico a mi, por cada noche de trabajo, por cada reto que llegue a superar y soñando con transformar espacios. Este logro representa no solo una meta académica, sino el inicio de todo lo que aún estoy por construir.

Agradecimiento

Emily Elizabeth Jaramillo Suárez agradezco a mi familia, por el apoyo continuo y la motivación ofrecida durante todo este camino, por cada palabra de aliento, por su paciencia, por ser siempre mi motivación en cada etapa de mi vida y sobre todo por creer siempre en mi. A quienes, desde la docencia, aportaron de manera significativa a mi formación y a descubrir mi verdadero camino en el diseño. A mis amigos por acompañarme y escucharme en los momentos de cansancio. Agradezco cada año por todas las experiencias vividas durante este proceso que me han permitido crecer emocionalmente y mentalmente. También quiero agradecer a mi misma por siempre seguir adelante. Este logro representa no solo un cierre, sino la apertura de nuevas oportunidades y el inicio de llegar a vivir nuevas etapas que voy afrontar con ilusión, gratitud y mucha determinación.

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 1

II. Descripción de la innovación **1**

2.1 Planteamiento del Problema 1

2.2 Población beneficiaria 1

2.3 Objetivo(s) del proyecto 1

2.4 Marco referencial 1

2.5 Proceso creativo y experimentos 1

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 1

2.5.2 Información sobre el Mercado 1

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 1

2.5.4 Diseño de producto/servicio 1

2.5.5 Modelo de Negocio 1

2.5.6 Resultados esperados 1

2.5.7 Prototipos desarrollados 2

2.5.8 Experimentos 2

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 2

III. Estimación de costos **2**

3.1 Presupuesto 2

IV. Conclusiones y recomendaciones **2**

4.1 Conclusiones 2

4.2 Recomendaciones 2

V. Referencias Bibliográficas **2**

VI. Anexos **2**

6.1 Informe de Turnitin 2

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Arquetipo de usuario principal 8
Tabla 2 Arquetipo de usuario secundario 9
Tabla 3 Tabla receptora 18
Tabla 4 Canvas de Modelo de Negocio 15

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol de análisis de problemas 4
Figura 2 Mapa de actores 5
Figura 3 Tabla receptora 18
Figura 4 Brainstorming y matriz de filtración 11
Figura 5 Propuesta de Valor 13
Figura 6 Diseño de producto 14
Figura 7 Business Model Canvas 15
Figura 8 Pitch Storyteller 16
Figura 9 Tabla de creación de Prototipo 17

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Albergue “Alas de Vida” para niños, niñas y adolescentes en el Cercado de Lima

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación Albergue “Alas de Vida” para niños, niñas y adolescentes en el Cercado de Lima con esta propuesta se desarrolla en el ámbito del eje estratégico de Salud y Bienestar Social y de la actividad vinculada a la salud humana y la asistencia social, orientándose a responder a la ausencia de entornos seguros., de acogida y acompañamiento que permitan atender necesidades emocionales, educativas y de protección de menores en riesgo, teniendo como La población beneficiaria está constituida por niños, niñas y adolescentes que se encuentran en condición de vulnerabilidad del Centro de Lima, previamente identificados en el arquetipo de usuario y el canvas de negocio. Para el desarrollo del proyecto se empleó una metodología de resolución creativa de problemas, integrando herramientas de Design Thinking, con el usuario como eje central del proceso, y de Lean Startup, orientadas a facilitar la puesta en práctica de los resultados obtenidos. Estas metodologías promueven el trabajo colaborativo y el uso del pensamiento visual, a través de instrumentos como la técnica de persona para la definición de arquetipos y validación de usuarios; el mapa de actores, que permite identificar el contexto y el entorno de mercado; el mapa de trayectoria, utilizado para estructurar la dinámica de la propuesta; el canvas de propuesta de valor, enfocado en consolidar el carácter innovador del proyecto; y el canvas de modelo de negocio, que posibilita evaluar su sostenibilidad. Estas herramientas se desarrollan y explican con mayor detalle en el presente documento.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un servicio integral de refugio temporal que combina acompañamiento psicológico, actividades educativas, espacios de recreación segura y apoyo socioemocional. Se trata de un servicio físico de atención y acogida, con infraestructura adaptada para protección infantil, programas formativos, soporte emocional y un enfoque de triple impacto: social, económico y ambiental. Para la fase de experimentación se elaboraron prototipos de baja fidelidad, como planos de distribución, bosquejos de ambientes clave y moodboards, con el fin de evaluar la funcionalidad del espacio y la experiencia del usuario. Se realizaron interacciones con

usuarios potenciales, revisiones con especialistas y retroalimentación cualitativa que permitió validar la propuesta. Entre los hallazgos destacan la necesidad de espacios más flexibles, zonas de contención emocional y señalética clara para un desplazamiento seguro. Se concluye que la solución propuesta resulta pertinente y viable, logrando responder a las necesidades prioritarias de protección, acompañamiento y bienestar de la población beneficiaria, y se recomienda continuar con el progreso de prototipos de mayor fidelidad, fortalecer alianzas institucionales y evaluar hacia otros distritos vulnerables de Lima Metropolitana.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

La propuesta de intervención en el Edificio Ostolaza desde una perspectiva arquitectónica, una obra de Enrique Seoane Ros de 1951 ubicada en el Centro de Lima. En la investigación que se ha realizado hemos visto la falta de albergues para menores que se encuentran en condiciones de riesgo. Algunas causas que explican la generación de esta problemática son: Escasa inversión pública y privada en infraestructura social, crecimiento urbano desordenado que prioriza lo comercial y no lo comunitario, desinterés político en programas sostenibles de protección infantil. Sabiendo esto llega a generar la propuesta que hemos planteado que consiste en convertir el edificio en un albergue integral que no solo funcione como refugio, sino también como un espacio de crecimiento y desarrollo para los menores. El objetivo principal es ofrecer un entorno seguro donde los niños puedan aprender, desarrollar nuevas habilidades y prepararse para un futuro mejor, ya que el impacto en el ámbito individual fue que los menores quedarán expuestos al maltrato, la trata de personas y el trabajo infantil, por otro lado tambien tuvo un impacto colectivo que se da en la inseguridad ciudadana y el deterioro del entorno social. Con el fin de asegurar la sostenibilidad económica del proyecto, se ha planteado un modelo híbrido. El primer nivel del edificio Ostolaza conserva los locales comerciales llegando a generar ingresos constantes, mientras que el noveno piso se habilita

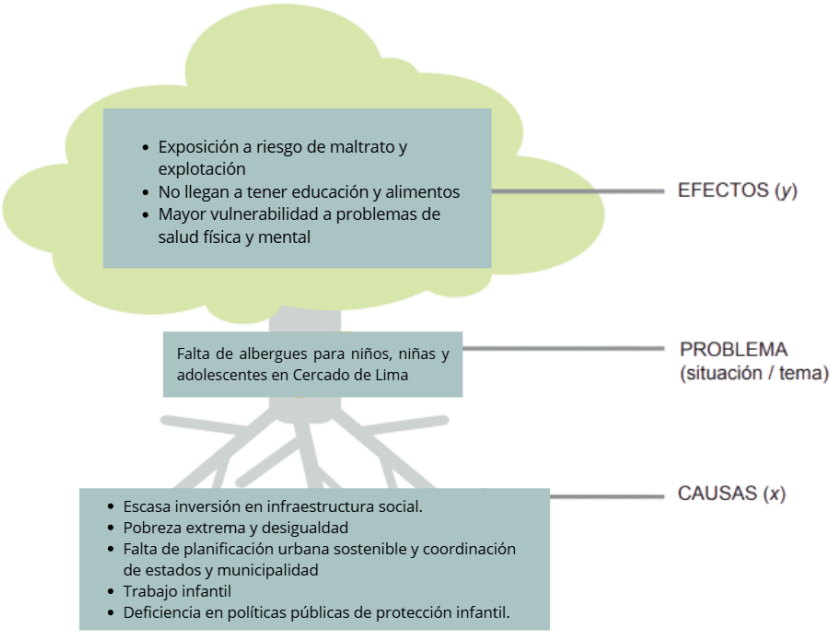
para el alquiler de salas de conferencias, eventos y oficinas y el resto del edificio se destina a las áreas de albergue, llegando a garantizar un equilibrio entre función social y viabilidad financiera. Este proyecto busca convertirse en una obra emblemática del patrimonio moderno de Lima y en un referente tanto arquitectónico como social y comunitario.

II. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

El Cercado de Lima persiste una situación de gran relevancia relacionada con el acompañamiento y protección de menores que se encuentran en condiciones vulnerables. Muchos de ellos viven en contextos de violencia, desprotección o abandono, sin acceso a espacios que garanticen su seguridad y desarrollo. Esta ausencia de infraestructura especializada agrava situaciones de riesgo y limita las oportunidades de los menores para acceder a educación, contención emocional y acompañamiento social. La falta de albergues adecuados genera consecuencias preocupantes: aumento de menores en situación de calle, exposición a redes ilícitas, reproducción del círculo de pobreza y debilitamiento del entorno comunitario. A nivel urbano, esta situación contribuye al desgaste del entorno y al incremento de la sensación de inseguridad en zonas céntricas de la ciudad. El proyecto se vincula con el Objetivo de sostenibilidad, específicamente con la ODS 1 y ODS 4 , al proponer un entorno seguro que brinda atención integral y oportunidades educativas. La iniciativa busca romper el ciclo de vulnerabilidad mediante programas que fortalezcan las capacidades de los menores y favorezcan su integración social a futuro.

Figura 1 Árbol del problema

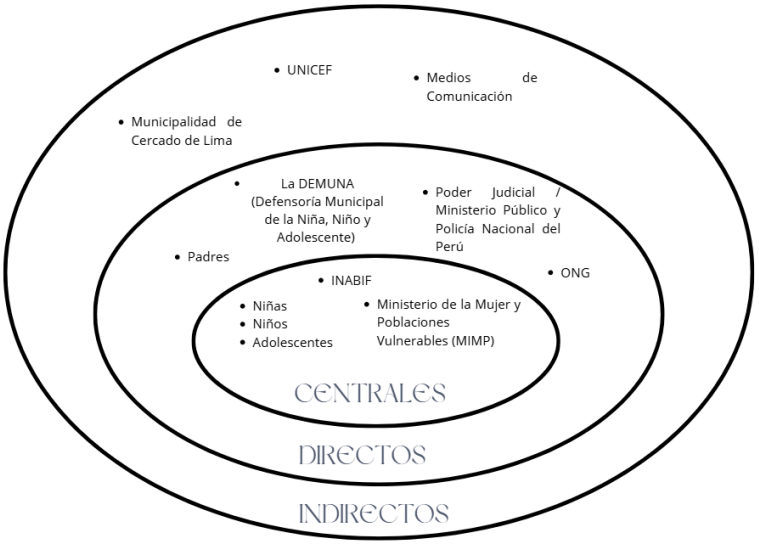


2.2 Población beneficiaria

La población que se beneficia del proyecto se adapta a menores de distintas edades que residen en la zona central de Lima que se encuentran en situaciones de abandono, violencia familiar o riesgo social. Esta población enfrenta una vulnerabilidad multidimensional que afecta su seguridad, estabilidad emocional y acceso a oportunidades educativas y recreativas. Para comprender su contexto, se identificó un sistema de actores que interviene en la protección de los menores. En el núcleo más cercano se encuentran los beneficiarios directos, quienes requieren atención inmediata y acompañamiento continuo. A su alrededor actúan actores centrales como los padres o cuidadores, las DEMUNA, el MIN y poblaciones vulnerables, instituciones encargadas de garantizar la restitución de sus derechos. En un segundo nivel se ubican actores como la Municipalidad del Cercado de Lima, el Poder Judicial y la Policía Nacional, quienes tienen una función clave en la gestión de espacios seguros, la supervisión legal y la protección ciudadana. Finalmente, en un nivel indirecto participan organizaciones internacionales, ONG y medios de comunicación, que contribuyen mediante recursos técnicos, campañas de incidencia y monitoreo social. El enfoque de la

propuesta reconoce que la protección de los menores sólo puede lograrse a través de una articulación efectiva entre todos estos actores, con el objetivo final de ofrecer un entorno seguro, inclusivo y orientado al desarrollo pleno.

Figura 2 Mapa de Actores



2.3 Objetivo(s) del proyecto

Objetivo general

Elaborar un albergue en el Cercado de Lima que brinde protección, seguridad y posibilidades para un crecimiento integral a menores que se encuentran en condiciones vulnerables, con el propósito de favorecer su bienestar general y reducir los efectos sociales derivados del abandono y la exclusión.

Objetivos específicos

Las metas particulares de esta propuesta se orientan a comprender de manera detallada la necesidad de los menores vulnerables en la zona central de Lima, así como a analizar las consecuencias sociales y urbanas derivadas de la ausencia de infraestructura adecuada para su

protección. Asimismo, se busca desarrollar una propuesta arquitectónica sostenible y funcional que responda a estas necesidades mediante la creación de espacios educativos, recreativos y de contención emocional. Finalmente, los objetivos se enfocan en promover la inclusión y el fortalecimiento personal de los beneficiarios al diseñar ambientes que favorezcan su autonomía, bienestar integral y participación activa dentro de un entorno seguro.

2.4 Marco referencial

El refugio de menores en situación de vulnerabilidad ha sido abordado por diversas instituciones en el Perú y en el extranjero, ofreciendo modelos de referencia para comprender buenas prácticas y enfoques de atención.

En Lima, una experiencia destacada es la labor de la **Casa Hogar Juan Pablo II**, una organización dedicada desde la década de 1980 a brindar acompañamiento integral a menores en riesgo. Su enfoque se basa en la formación de entornos afectivos donde los niños desarrollan habilidades sociales, fortalecen su autoestima y encuentran estabilidad a través de programas educativos y recreativos. La institución representa un ejemplo de cómo un ambiente seguro y estructurado puede influir positivamente en la evolución individual y comunitaria de los menores. (Casa Hogar Juan Pablo II, 1986).

A nivel internacional, la **Fundación FANA**, ubicada en España, desarrolla desde hace más de cincuenta años programas orientados a la protección infantil y al fortalecimiento de las familias. Su modelo prioriza el trabajo comunitario y la formación de hogares que garanticen condiciones de seguridad emocional, promoviendo la participación activa de la familia como agente fundamental en la restitución de derechos. (Fundación Fana, 1986).

En Latinoamérica, uno de los modelos más consolidados es el de **Aldeas Infantiles SOS**, organización internacional que ofrece un enfoque alternativo al cuidado institucional tradicional. La propuesta se estructura en pequeñas unidades familiares donde los niños conviven en un ambiente similar a un hogar, acompañados por una cuidadora estable. Este enfoque permite generar vínculos afectivos duraderos y una dinámica familiar que aporta al avance socioemocional de los menores. Estos referentes permiten comprender la importancia de contar con espacios especializados, programas formativos y entornos afectivos que contribuyan a garantizar el confort integral de los menores. Las experiencias analizadas coinciden en encajar el apoyo emocional, orientación educativa y una infraestructura segura que facilite la construcción de proyectos de vida positivos. (Aldeas Infantiles SOS, 1949).

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

Para comprender de manera más profunda la problemática abordada, se define como usuario principal a una niña en situación de vulnerabilidad social. Este arquetipo representa a los niños y adolescentes del Cercado de Lima que carecen de un entorno seguro y estable, y que se encuentran expuestos a riesgos físicos y emocionales. A partir de este perfil se identifican las necesidades reales de protección, contención emocional y desarrollo integral que orientan el diseño del albergue “Alas de Vida”.

Figura 3 Arquetipo de Usuario Secundario

ARQUETIPO IDEAL DE USUARIO



MAPA DE EMPATÍA



Posteriormente, se elaboró el planteamiento de la necesidad e insight mediante la herramienta "¿Cómo podríamos?", con el propósito de definir con claridad el desafío de diseño. Se estableció que el proyecto debía responder a la necesidad de invertir en un refugio sostenible y humanizado, capaz de atraer a inversionistas comprometidos y promover cambios valiosos dentro del ámbito social. A partir de ello, surgieron las preguntas guía sobre cómo garantizar resultados medibles en los beneficiarios e integrar criterios de sostenibilidad y

reintegración social en el diseño arquitectónico. Se aplicó la metodología SCAMPER, con la finalidad de generar ideas innovadoras y mejoras aplicables al proyecto. Mediante este análisis, se propusieron estrategias como el uso de materiales sostenibles, la creación de espacios integrales que combinen áreas educativas y recreativas, la incorporación de mobiliario multifuncional y la implementación de huertos urbanos en las cubiertas. Estas decisiones permitieron fortalecer la propuesta arquitectónica del albergue, priorizando la funcionalidad, la sostenibilidad y el bienestar de los usuarios.

2.5.2 Información sobre el Mercado

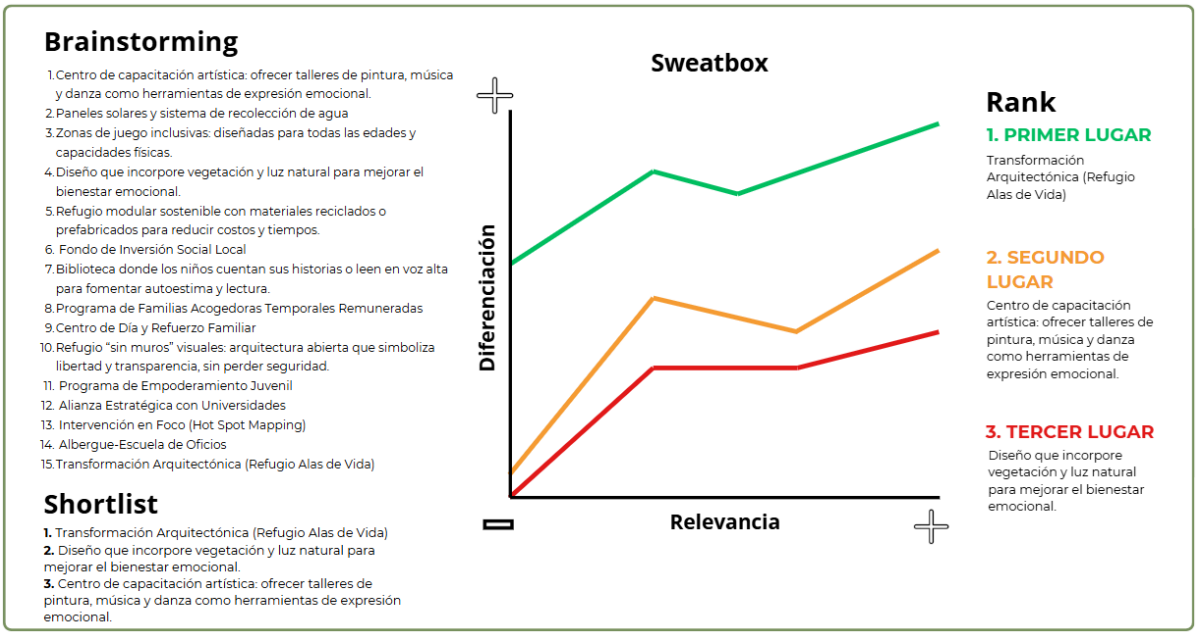
El entorno de demanda asociado a la creación de un albergue para menores que atraviesan situaciones de vulnerabilidad en el Centro de Lima presenta una oportunidad significativa tanto a nivel social como urbano. En esta zona existe una demanda insatisfecha de espacios de acogida que garanticen seguridad, educación, acompañamiento emocional y desarrollo integral a menores en riesgo. La competencia directa está conformada por algunas organizaciones no gubernamentales y entidades estatales que brindan servicios similares; sin embargo, su cobertura resulta limitada frente a la magnitud de la problemática, lo que evidencia un amplio margen de acción para nuevos proyectos. Dentro de los obstáculos más relevantes se reconoce la ausencia de recursos económicos, los trámites legales y la necesidad de establecer alianzas estratégicas que aseguren la viabilidad y permanencia del albergue. El grupo al cual se dirige la propuesta está conformado por organismos públicos y actores privados, organizaciones internacionales y la comunidad local comprometida con la protección y bienestar infantil. El alcance esperado del proyecto consiste en promover efectos favorables que ayuden a mitigar la vulnerabilidad social, ofreciendo una infraestructura sostenible que fomente la inclusión y el desarrollo de los menores atendidos. Finalmente, la

demanda potencial en este segmento se mantiene alta debido al incremento de casos de abandono y violencia infantil en zonas urbanas, lo que refuerza la urgencia de implementar un albergue de este tipo en el Centro de Lima.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Durante la etapa de *brainstorming* se generaron diversas ideas orientadas a mejorar la funcionalidad, sostenibilidad y bienestar emocional dentro del albergue para los menores en situación de vulnerabilidad. A partir del análisis realizado, se determinaron las propuestas más destacadas en el ranking final. En primer lugar, se posicionó la Transformación Arquitectónica "Albergue Alas de Vida", por su impacto social y enfoque integral. En segundo lugar, se eligió el Centro de capacitación artística, por promover la expresión emocional y la integración comunitaria. Finalmente, en tercer lugar, el Diseño con vegetación y luz natural, debido a su contribución al bienestar emocional y al ambiente saludable. Estas iniciativas reflejan una visión arquitectónica orientada a la inclusión, la sostenibilidad y el desarrollo humano.

Figura 4 Brainstorming y matriz de filtración





La propuesta de valor final se centra en ofrecer un entorno seguro, digno y acogedor, capaz de responder al requerimiento afectivo, educativo y social de los menores en situación de riesgo. El proyecto integra programas de apoyo psicológico, talleres formativos, infraestructura adaptada y un enfoque sostenible. De esta manera, se quiere producir efectos favorables en la comunidad por medio de la creación de espacios que fomenten la integración y el crecimiento integral.

Figura 5 Propuesta de Valor



2.5.4 Diseño de producto/servicio

Este prototipo busca validar la intervención arquitectónica del edificio Ostolaza para convertirlo en un centro de atención integral para los menores. Su objetivo es asegurar que los espacios diseñados sean percibidos como seguros y funcionales, que faciliten el crecimiento y el desarrollo de habilidades, y que el modelo híbrido de sostenibilidad (con locales comerciales y espacios de alquiler) sea viable económicamente. El trabajo de elaboración se centrará en crear modelos 3D interactivos, renders de alta calidad y storyboards para simular la experiencia de los menores y obtener retroalimentación de arquitectos, expertos sociales y, principalmente, del público objetivo de niños y adolescentes.

Figura 6 Diseño de producto

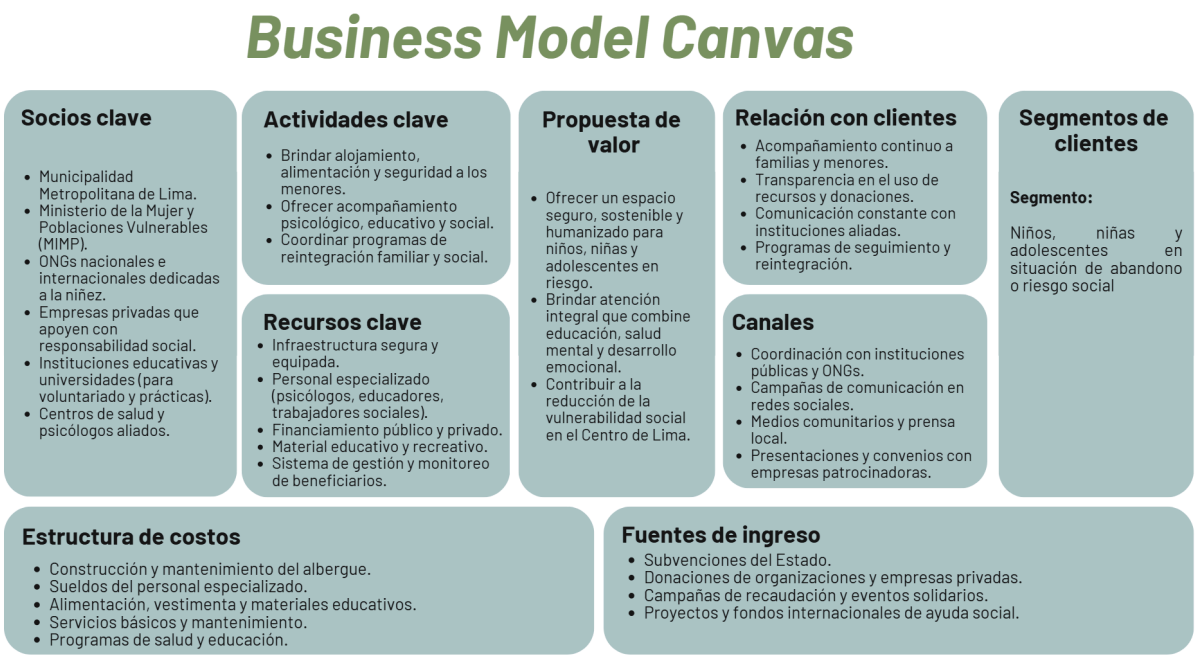


2.5.5 Modelo de Negocio

El modelo de negocio del albergue se sostiene en una propuesta de valor que prioriza la protección, el bienestar y el desarrollo integral de niños en situaciones vulnerables. El trabajo tiene un alojamiento seguro, alimentación, acompañamiento psicológico, apoyo educativo y seguimiento social, organizado en un sistema que promueve la estabilidad emocional y el fortalecimiento personal de cada menor. Las actividades principales del albergue abarcan la gestión operativa diaria, la programación de talleres formativos, la coordinación con instituciones de apoyo y la implementación de estrategias de reintegración social y familiar. Estas acciones requieren un procedimiento clave como una instalación funcional, personal calificado, recursos didácticos y convenios con organizaciones públicas y privadas. El modelo contempla una estructura de costos elevada debido al mantenimiento del edificio, la contratación de profesionales especializados y la provisión de servicios diarios. Para garantizar

la sostenibilidad financiera, se integra un esquema híbrido que combina apoyo estatal, aportes de ONG, donaciones privadas, fondos internacionales y ganancias a través de establecimientos comerciales y espacios de alquiler dentro del propio edificio. Este enfoque permite asegurar la permanencia y expansión del proyecto en el tiempo.

Figura 7 Business Model Canvas



2.5.6 Resultados esperados

Se proyecta que al aplicarse en un contexto real y relacionarse con los usuarios, la propuesta aporte resultados beneficiosos y significativos en el bienestar de menores que enfrentan situaciones de riesgo. El resultado ideal consiste en que los beneficiarios encuentren un lugar seguro en el que puedan desarrollarse emocional, social y académicamente, fortaleciendo su bienestar y su autoestima. A nivel comunitario, se anticipa una reducción de la desprotección infantil en el Centro de Lima y una mayor sensibilización

de la población hacia la importancia de brindar apoyo a menores en riesgo. Asimismo, se prevé que instituciones, empresas y personas solidarias participen activamente en la continuidad del proyecto, formando una red de colaboración que contribuya a su sostenibilidad. Finalmente, se proyecta que el modelo del albergue pueda replicarse en otras zonas que atraviesan dificultades parecidas, extendiendo su alcance y generando un impacto social sostenido en el tiempo. Se llegó a desarrollar la herramienta Pitch Storyteller, la cual permitió comunicar de forma efectiva la propuesta del albergue. Esta herramienta se enfocó en estructurar un discurso breve que incluye un gancho inicial, la explicación del concepto, su funcionamiento, el elemento diferenciador y un llamado a la acción. A través de esta narrativa, se buscó generar conexión emocional con la audiencia y transmitir el valor social del proyecto, destacando los efectos favorables que genera en los menores atendidos en la zona central de Lima.

Figura 8 Pitch Storyteller

PITCH STORYTELLER

GANCHO	¿QUE ES?	¿COMO FUNCIONA?	REMATE	CALL TO ACTION
• ¿Sabían que, mientras hoy estamos aquí, hay niños en el Centro de Lima que no saben dónde dormir esta noche?	• Es un albergue integral diseñado para ofrecer refugio, educación, atención psicológica y desarrollo personal a niños y adolescentes en situación de vulnerabilidad, en un entorno cálido, sostenible y sobre todo humano.	• El albergue se organiza en espacios multifuncionales: dormitorios seguros, zonas de aprendizaje, talleres creativos y áreas de recreación. Todo ha sido diseñado con materiales sostenibles, aprovechando la luz natural y promoviendo la integración social.	• Este proyecto no solo ofrece un techo, sino una oportunidad de vida. Lo diferencia su enfoque humano, su diseño sostenible y su compromiso con el bienestar integral de los niños y adolescentes.	Queremos invitar a instituciones, empresas y personas solidarias a unirse, apoyar y hacer posible este espacio que cambiará el futuro de muchos jóvenes. ¡Construyamos juntos un lugar donde puedan volver a creer en ellos mismos!
TIEMPO	TIEMPO	TIEMPO	TIEMPO	TIEMPO

2.5.7 Prototipos desarrollados

Los prototipos del diseño del Albergue “Alas de Vida” para niños y adolescentes en el Cercado de Lima, se aplicaron diferentes niveles de prototipado con el fin de medir el alcance y optimizar la propuesta. En el nivel sketch, se elaboraron Moodboards que permitieron definir colores, texturas y sensaciones asociadas a la acogida y el bienestar. En el modelo de baja fidelidad, se desarrollaron los planos de distribución de espacios, con el propósito de organizar las áreas de convivencia, atención psicológica y recreación, asegurando una circulación funcional y segura. Finalmente, en el prototipo de alta definición, se generaron las vistas 3D que mostraron de manera realista cómo se verían las áreas del albergue.

Figura 9 Tabla de creación de Prototipo



2.5.8 Experimentos

Se desarrolló una tabla receptora para evaluar el prototipo que funciona efectivamente para fomentar la convivencia y la interacción, transmitiendo una sensación de calidez y seguridad, y logrando un resultado positivo en lo social y ambiental mediante el uso de

materiales sostenibles, sin embargo, la crítica se centra en oportunidades de optimización operativa, específicamente sugiriendo aprovechar mejor la iluminación natural y mejorar la señalización interna para facilitar la orientación de los usuarios. Las principales dudas giran en torno a la viabilidad a largo plazo, cuestionando la adecuación del presupuesto y la facilidad de mantenimiento de los materiales, además de la capacidad real del albergue para cubrir la demanda de la zona. Además, se generaron nuevas propuestas, como incluir arte participativo, implementar un huerto educativo para fomentar la autosuficiencia y desarrollar una herramienta digital que permita gestionar las actividades diarias del albergue. Estas sugerencias enriquecen la propuesta final y aportan valor agregado al diseño.

Figura 10 Tabla Receptora



2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto **"Alas de Vida"** constituye una propuesta integral que busca responder a la insuficiencia de infraestructura destinada a la protección de menores vulnerables en el Cercado de Lima. La iniciativa plantea la transformación arquitectónica del edificio Ostolaza mediante la edificación de un albergue que prioriza el equilibrio emocional, educativo y social de los menores, a través de espacios seguros, accesibles y diseñados con criterios sostenibles.

La propuesta se sustenta en metodologías centradas en el usuario, como el Design Thinking y el Lean Canvas, que permitieron identificar problemas, plantear soluciones, validar prototipos y estructurar un modelo sostenible. Para garantizar su rentabilidad, se incorpora un esquema compuesto por actividades sociales con ingresos generados por espacios comerciales y zonas de alquiler dentro del edificio.

El proyecto se comunica a través de herramientas como el Pitch Storyteller, que permite transmitir su valor social y su impacto potencial de manera clara y persuasiva. En conjunto, la propuesta colabora con la calidad de vida de los menores beneficiarios y representa una solución replicable en otros entornos urbanos con problemáticas similares.

Figura 11 Lean Canvas



III. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

El proyecto de adecuación y equipamiento del Edificio Ostolaza representa una inversión total consolidada de **S/. 205,370**, distribuida estratégicamente en los tres niveles de la edificación para cubrir las necesidades operativas, formativas y de residencia. El **Primer Piso** requirió una inversión de **S/. 48,970**, siendo la Zona de Juegos la que concentra el mayor gasto (S/. 23,600) en seguridad y equipamiento infantil. El **Segundo Piso** asciende a **S/. 96,640**, destacando la **Cocina** (S/. 50,250) como el ambiente más costoso del proyecto debido a la necesidad de adquirir equipos industriales de alto rendimiento. Finalmente, el **Tercer Piso** sumó **S/. 80,100**, con la mayor parte destinada a la infraestructura de alojamiento en los dormitorios (S/. 41,960). Esta distribución subraya una priorización de la inversión en áreas funcionales críticas como la alimentación, el alojamiento y la seguridad de los usuarios.

El proyecto considera, además, un presupuesto anual de mantenimiento equivalente al **3.5%** de la inversión total, lo que representa un monto aproximado de **S/ 7,200** anuales. Este

presupuesto contempla el mantenimiento de instalaciones eléctricas y sanitarias, conservación de acabados, reparación de mobiliario, limpieza especializada y reposiciones menores, garantizando la sostenibilidad y el correcto funcionamiento del albergue a lo largo del tiempo.

Figura 11 Presupuesto

Primer piso

Ambiente	Ítem	Descripción	Cantidad	Unidad	Costo Unit. (S/.)	Subtotal (S/.)
Recepción	Mostrador	Mueble principal	1	und	1500	1500
Recepción	Sillas de espera	Tipo lounge	4	und	180	720
Recepción	Señalética	Acrílico	3	und	70	210
Administración	Escritorio	Melamina	6	und	350	2100
Administración	Silla ergonómica	Mesh	6	und	280	1680
Administración	Archivador	Módulo bajo	3	und	220	660
Zona de juegos	Juegos modulares	Plástico rotomoldeado	3	und	3500	10500
Zona de juegos	Columpios	Metálicos	2	und	850	1700
Zona de juegos	Piso de caucho	EPDM	120	m²	95	11400
Baños	Inodoros infantiles	Porcelana	6	und	260	1560
Baños	Lavamanos	Porcelana	6	und	180	1080
Baños	Cabinas	Fenólico	4	und	650	2600
Óptica	Vitrinas	Vidrio + MDF	6	und	550	3300
Óptica	Isla central	Exhibidor	2	und	780	1560
Panadería	Anaqueles	Madera tratada	5	und	380	1900
Panadería	Vitrina refrig.	Mostrador	1	und	3200	3200

Segundo piso

Partida / Descripción	Unidad	Cantidad	Costo Uni	Costo Total (S/)
Piso cerámico	m²	150	40	6000
Pintura paredes	m²	150	8	1200
Cielo raso	m²	150	25	3750
Iluminación (downlights)	und	15	90	1350
Mesas (comedor)	und	47	350	16450
Sillas	und	64	80	5120
Instalaciones eléctricas (LS)	LS	1	4000	4000
Barra / counter de servicio	und	1	3000	3000
Subtotal Comedor				40870

Partida / Descripción	Unidad	Cantidad	Costo Uni	Costo Total (S/)
Piso antideslizante	m²	50	60	3000
Revestimiento paredes	m²	50	50	2500
Cielo raso	m²	50	25	1250
Instalaciones eléctricas (LS)	LS	1	3000	3000
Instalaciones sanitarias (LS)	LS	1	3500	3500
Campana extractora	und	1	6000	6000
Cocina industrial	und	1	12000	12000
Mesones acero inox	und	2	2500	5000
Lavaplatos triple	und	1	2000	2000
Refrigerador 2 puertas	und	1	7000	7000
Freezer	und	1	3000	3000
Utensilios / menaje	LS	1	2000	2000
Subtotal Cocina				50250

Partida / Descripción	Unidad	Cantidad	Costo Uni	Costo Total (S/)
Piso cerámico / concreto	m²	20	40	800
Estanterías metálicas	und	6	400	2400
Puerta metálica	und	1	800	800
Iluminación (luminarias)	und	4	90	360
Pintura paredes	m²	20	8	160
Instalaciones eléctricas (LS)	LS	1	1000	1000
Subtotal Almacén				5520

Tercer piso

Partida / Descripción	Unidad	Cantidad	Costo Uni	Costo Total (S/)
Área estimada (m²)	m²	120		
Piso laminado	m²	120	50	6000
Pintura paredes	m²	120	8	960
Cielo raso	m²	120	25	3000
Cama individual	und	32	700	22400
Colchón	und	32	500	16000
Armario / Closet	und	8	900	4000
Mesa de noche	und	8	150	4000
Iluminación (luminarias)	und	16	90	4000
Instalaciones eléctricas (LS)	LS	1	2000	4000
Subtotal Dormitorios				41960

Partida / Descripción	Unidad	Cantidad	Costo Uni	Costo Total (S/)	
Área estimada (m²)	m²	120			
Piso cerámico/porcelanato	m²	120	45	5400	
Pintura paredes	m²	120	8	960	
Cielo raso	m²	120	25	3000	
Mesas / Bancos	und	12	350	4200	
Sillas / Bancos	und	48	80	3840	
Equipamiento taller (herramientas básicas)	LS	1	5000	5000	
Estanterías	und	6	400	2400	
Instalaciones eléctricas (LS)	LS	1	3000	3000	
Subtotal Aulas/Talleres				27800	

Partida / Descripción	Unidad	Cantidad	Costo Uni	Costo Total (S/)	
Área estimada (m²)	m²	40			
Piso laminado / vinílico	m²	40	45	1800	
Pintura paredes	m²	40	8	320	
Cielo raso	m²	40	25	1000	
Mobiliario descanso (sofás, mesas)	LS	1	5000	5000	
Iluminación ambiental	und	6	120	720	
Instalaciones eléctricas (LS)	LS	1	1500	1500	
Subtotal Zona Descanso				10340	

Presupuesto anual de mantenimiento – Albergue

Concepto	Costo anual aprox. (S/)
Mantenimiento eléctrico	1,200
Mantenimiento sanitario	1,000
Pintura y acabados (retoques)	1,500
Mantenimiento de mobiliario	1,200
Limpieza especializada	1,000
Reposición y reparaciones menores	1,300
Total anual	**S/ 7,200**

IV. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

El proyecto “Alas de Vida” permitió evidenciar la necesidad urgente de contar con infraestructura especializada para la protección y crecimiento integral de menores que se encuentran en condiciones de riesgo en el Cercado de Lima. A lo largo del proceso se confirmó que la falta de espacios seguros incrementa los riesgos sociales y limita las oportunidades educativas y emocionales de esta población. La propuesta arquitectónica planteada demuestra que es posible transformar un edificio patrimonial en un albergue funcional, sostenible y orientado al bienestar infantil. Asimismo, la validación de los prototipos confirmó que los usuarios valoran espacios accesibles, cálidos y bien organizados, lo que respalda la pertinencia del diseño. Finalmente, se observa que combinando distintos mecanismos de sostenibilidad económica hace más viable el proyecto y permite proyectarlo como un modelo que puede adaptarse y aplicarse en distintos lugares con situaciones similares.

4.2 Recomendaciones

Se sugiere avanzar con la elaboración de prototipos de alta fidelidad para profundizar en la evaluación de la experiencia del usuario y ajustar aspectos funcionales del diseño arquitectónico. De igual manera, es clave construir vínculos estratégicos con instituciones públicas, asociaciones internacionales y compañías del sector privado para asegurar recursos económicos y apoyo técnico que garanticen la implementación del albergue. También se sugiere realizar estudios complementarios sobre la demanda real en otros distritos de Lima, con el fin de replicar el modelo en zonas donde la vulnerabilidad infantil es más crítica. Por último, se sugiere incorporar sistemas de supervisión y evaluación que faciliten medir el impacto social del proyecto y garantizar la mejora continua de los servicios brindados.

V. Referencias Bibliográficas

1. Hermann Gmeiner (s. f.). *Aldeas Infantiles SOS*. Fundado en el año 1949 de https://www.aldeasinfantiles.org/
2. Padre Joseph Walihewski (s. f.). *Casa hogar Juan Pablo II*. Fundado 19 de marzo de 2013 de https://frjoesguild.org/faith-and-family/
3. Mercedes Rosario Pineda De Martinez. (s. f.). *Fundación Fana*. Fundado en septiembre de 1971 el día de mes de año, de https://www.fundacionfana.org/quienes-somos
4. Unicef. (2021). Estado mundial de la infancia 2021: En mi mente. UNICEF. https://www.unicef.org/
5. Grid Studio. (s.f.). *Projects*. Recuperado de https://gridstudio.myportfolio.com/projects
6. Ascarza, L. (2025, 12 de septiembre). Miles de niños y niñas en Perú están en albergues sin supervisión del Estado. Contranoticia. https://contranoticia.pe/2025/09/12/miles-de-ninos-y-ninas-en-peru-estan-en-albergues-sin-supervision-del-estado/?utm_source=chatgpt.com
7. Prisma ONG. (s. f.). Quiénes somos. Prisma. https://www.prisma.org.pe/somos/somos-prisma/?utm_source=chatgpt.com
8. Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (s. f.). Información institucional. Gobierno del Perú. https://www.gob.pe/institucion/mimp/institucional
9. Grid Studio. (s. f.). Edificio Ostolaza. Sitio personal de Grid Studio. https://gridstudio.myportfolio.com/edificio-ostolaza

VI. Anexos

Scamper

	PREGUNTA	IDEA GENERADA
S	• ¿Qué podrías cambiar para mejorar el proyecto?	• Sustituir materiales convencionales por materiales sostenibles (como bambú, madera reciclada o adobe mejorado)
C	• ¿Qué podrías unir para lograr un mejor resultado?	• Combinar espacios de vivienda con áreas educativas y recreativas, creando un entorno integral.
A	• ¿Qué podrías tomar de otro proyecto y aplicarlo aquí?	• Adaptar mobiliario multifuncional (camas que se transforman en escritorios o áreas de juego).
M	• ¿Cómo podrías ampliar o reducir algo?	• Magnificar las áreas verdes y patios interiores para fomentar el contacto con la naturaleza. Minimizar espacios cerrados o rígidos, promoviendo ambientes flexibles y luminosos.
P	• ¿Puedes darle otro propósito a algún espacio o elemento?	• Usar los techos como huertos urbanos o zonas de aprendizaje ecológico.
E	• ¿Qué elementos no aportan o podrían simplificarse?	• Eliminar decoraciones innecesarias para priorizar funcionalidad y bienestar.
R	• ¿Podrías cambiar la distribución o el enfoque?	• Reordenar la ubicación de los espacios para que las zonas comunes estén al centro, fomentando la convivencia.



Proyecto Albergue **“Alas de Vida”** para niños, niñas y adolescentes en el Cercado de Lima

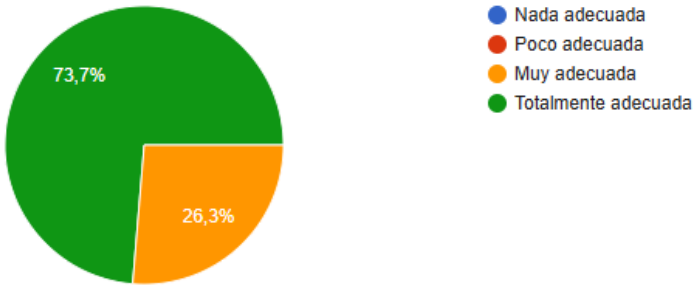
Gracias por participar. Este cuestionario tiene como objetivo evaluar la claridad, el diseño, la usabilidad y el valor percibido del proyecto.
A través de este cuestionario buscamos dar a conocer nuestro proyecto Albergue **“Alas de Vida”** para niños, niñas y adolescentes en el Cercado de Lima**,** es una propuesta de transformación arquitectónica del **edificio Ostolaza**, ubicada en el Centro de Lima. El **análisis** del sitio, enfocado en la accesibilidad, reveló una **necesidad crítica** en el Cercado de Lima: la **falta de albergues** para niños, niñas y adolescentes en situación de **abandono o vulnerabilidad**.

La propuesta consiste en **convertir** el edificio en un **albergue integral** que no solo funcione como **refugio**, sino también como un **espacio de crecimiento y desarrollo para los menores**. El objetivo principal es ofrecer un entorno seguro donde los niños puedan **aprender, desarrollar** nuevas habilidades y **prepararse** para un futuro mejor, ya que el impacto en el ámbito individual fue que los menores quedarán expuestos al maltrato, la trata de personas y el trabajo infantil, por otro lado tambien tuvo un impacto colectivo que se da en la inseguridad ciudadana y el deterioro del entorno social.

Copiar gráfico

¿Qué tan adecuada considera que es la propuesta del Albergue “Alas de Vida” para responder a las necesidades de niños, niñas y adolescentes en situación de vulnerabilidad en el Cercado de Lima?

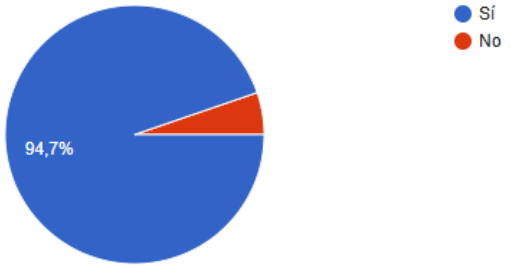
19 respuestas



¿Considera que un albergue que combine refugio, educación y desarrollo de habilidades puede contribuir positivamente al bienestar y crecimiento integral de los NNA?

Copiar gráfico

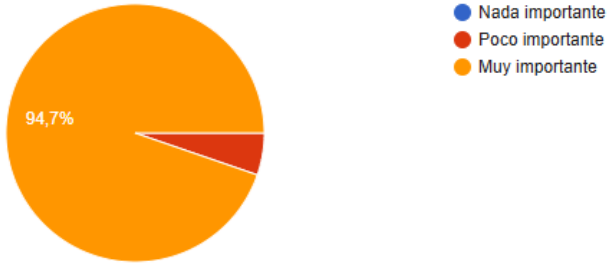
19 respuestas



¿Qué tan importante considera que es contar con espacios seguros y estables para niños, niñas y adolescentes en situación de abandono o riesgo social?

Copiar gráfico

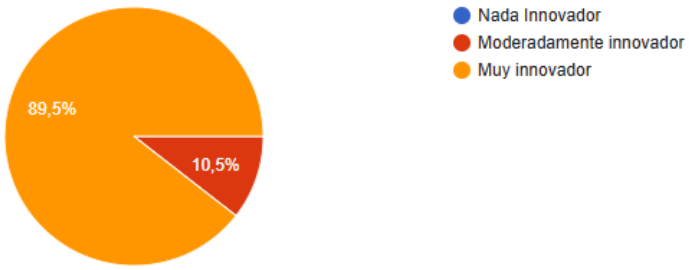
19 respuestas



¿Qué tan innovador considera el enfoque arquitectónico que prioriza la luz natural, la vegetación y los espacios multifuncionales en un centro de acogida?

Copiar gráfico

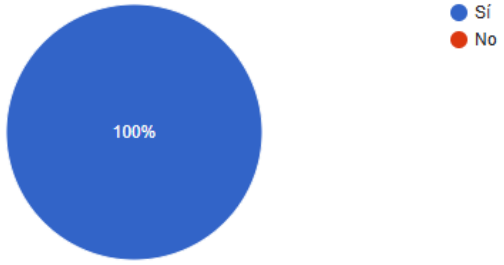
19 respuestas



¿Está de acuerdo con que se implementen programas de apertura comunitaria, como visitas guiadas y difusión del proyecto, para fortalecer la confianza social y la integración con el entorno?

Copiar gráfico

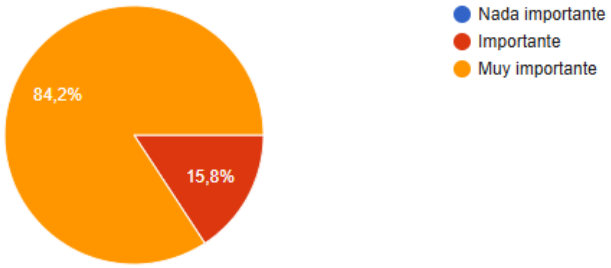
19 respuestas



¿Qué tan importante consideras que es tener áreas para actividades recreativas (deporte, arte, juegos) dentro de un albergue?

Copiar gráfico

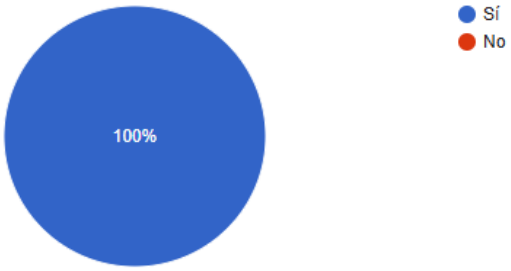
19 respuestas



¿Crees que un espacio bien diseñado puede ayudarte a sentirte más motivado/a para estudiar y aprender?

Copiar gráfico

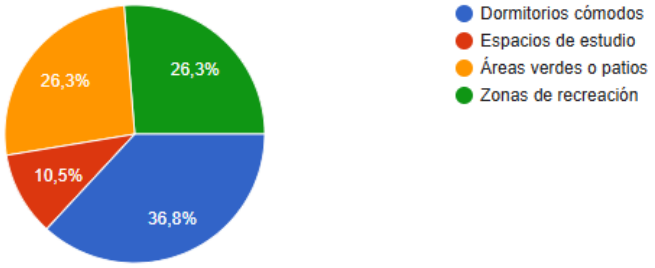
19 respuestas



¿Qué espacio consideras más necesario en un albergue para NNA?

Copiar gráfico

19 respuestas



Si el proyecto “Alas de Vida” se hiciera realidad, ¿qué aspecto considera más valioso para mejorar la calidad de vida de los NNA en el distrito?

18 respuestas

- Brindarles un espacio seguro
- La educación y formación
- La comunicación
- Que se sientan cómodos y felices en el espacio
- Árboles
- Ambientes lúdicos y amplios.
- Áreas verdes
- Recibir acompañamiento y orientación
- Aprender