ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

SafePark: App preventiva para una experiencia más segura para niñas y adolescentes en el parque

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN PUBLICIDAD Y MARKETING DIGITAL

PRESENTADO POR

Dhana Alexandra Isabel Rosas Alvarez
DNI: 70939856, Perú
ORCID: 0000-0003-1171-188X

Geandery Missol Julca Samanez
DNI: 76339442, Perú
ORCID: 0009-0002-7127-0924

ASESOR

Palomino Nolasco Elizabeth Fabiola
DNI: 47052640, Perú
ORCID: 0009-0001-9390-2980

JURADO

Mora Sifuentes Jasmine Erika
Bouverie Alor Jorge Alfredo
Sayán Chumbirizo Jonatan Freddy

Lima, Marzo, 2026

Informe-1269500000-2018007603-JULCA-ROSAS.docx.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:559419710

Fecha de entrega
21 feb 2026, 10:35 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
21 feb 2026, 10:44 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-1269500000-2018007603-JULCA-ROSAS.docx.pdf

Tamaño del archivo
10.9 MB

24 páginas

2853 palabras

16.545 caracteres

turnitin Página 1 de 28 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:559419710

18% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

9%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
17%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Agradecimiento

En este presente proyecto queremos agradecer principalmente a nuestros padres, hermanos y abuelos que hoy no se encuentran físicamente con nosotras pero están presentes nuestros corazones, son ellos quienes han sido nuestra fortaleza durante todo este proceso.
Gracias por acompañarnos, por cada palabra de aliento, por motivarnos a nunca rendirnos y seguir adelante en este largo camino.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. Información general 1

1.1 Título del Proyecto de Innovación 1

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 1

II. Descripción de la innovación 2

2.1 Investigar para diseñar 2

2.1.1 Actores del Proyecto 2

2.1.2 Contexto general 3

2.1.3 Problema y oportunidad 5

2.1.4 Reto de diseño 6

2.2 Diseñar para crear valor 7

2.2.1 Propuesta de valor 7

2.1.2 Solución 8

2.3 Diseñar el servicio 9

2.3.1 Blueprint del servicio 9

2.3.2 Artefacto(s) 10

2.3.3 Experimentos 10

2.4 Resumen del proyecto de innovación 11

III. Conclusiones y recomendaciones 11

IV. Referencias Bibliográficas 12

V. Anexos 14

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de Actores Pág. 2
Figura 2 Arquetipo de usuario Pág. 5
Figura 3 Lienzo de Propuesta de Valor Pág. 6
Figura 4 Prototipo de la aplicación Pág. 7
Figura 5 Blueprint del servicio Pág. 8
Figura 6 Guión de entrevistas Pág. 17
Figura 7 Observación Pág 14

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

SafePark: App preventiva para una experiencia más segura para niñas y adolescentes en el parque.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación SafePark: app que refuerza la seguridad de niñas y adolescentes en espacios públicos, se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de salud humana y asistencia social, el cual se busca solucionar el miedo al acoso y la falta de información sobre el entorno del Parque Juana Alarco ubicado en el Cercado de Lima. Ante dicha situación, nace la oportunidad de cambiar esa experiencia mediante un servicio: una aplicación comunitaria de prevención que empodera a las usuarias al digitalizar la seguridad del parque en tiempo real, el cual será dirigido a niñas y adolescentes como población beneficiaria. 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, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en un aplicativo SafePark, un servicio digital que incorpora información visual, vistas panorámicas y reportes compartidos por la comunidad de usuarias. Tiene como objetivo reducir la inseguridad y reforzar la sensación de tranquilidad antes, durante y después de la visita a parques. La característica digital consiste principalmente en una aplicación móvil y posteriormente una versión web complementaria. Cuenta con un mapa interactivo basado en la ubicación del parque, que ayuda a identificar zonas más seguras y visibles. Como características físicas (se ubica en las entradas y salidas del parque), se presentan caminos, señalización, zonas de descanso e iluminación. El funcionamiento del servicio se estructura en tres etapas de interacción: Antes de la visita, la usuaria revisa la aplicación para decidir si irá al parque, qué zona le genera mayor tranquilidad y en qué momento hacerlo. El siguiente paso es durante la visita, implementar el mapa para poder ubicarse, observar el flujo de personas y revisar las alertas informativas. Después de la visita, guarda sus zonas preferidas, interactúa con la comunidad y registra su información dentro de la app.

II. Descripción de la innovación

2.1. Investigar para diseñar

2.1.1. Actores del Proyecto

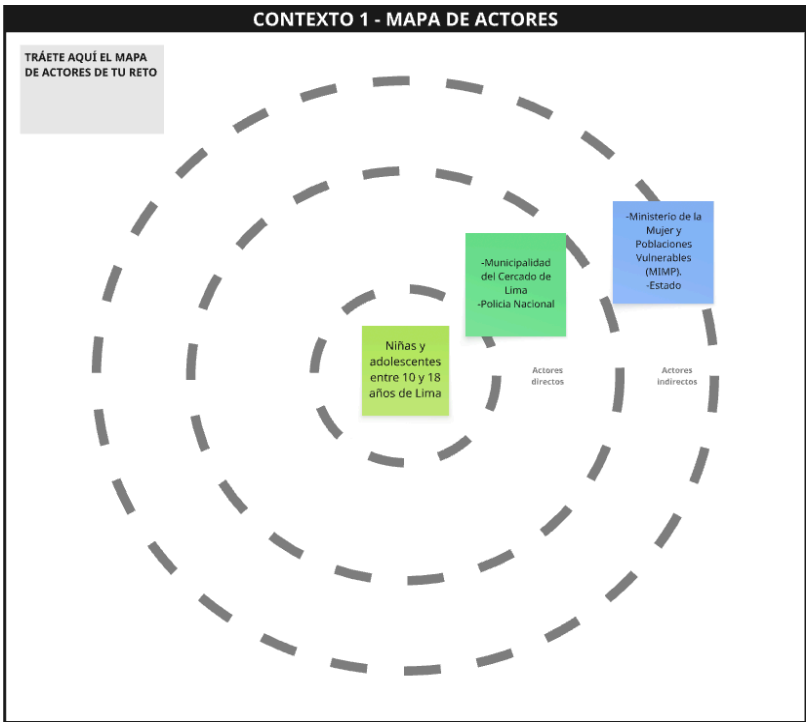
Para el proyecto actual hemos identificado los siguientes actores:

Actores Central: Niñas y adolescentes de 10 a 18 años de Lima.

Actores Directos: Municipalidad del Cercado de Lima, Policía Nacional, Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) y estado.

Figura 1.

Mapa de Actores



Esquema para reconocer a las personas involucradas en el proyecto.

2.1.2. Contexto general

El Parque Juana Alarco de Dammert, ubicado en el Cercado de Lima frente al Centro Cívico, es una zona rodeada de alta densidad poblacional y tránsito masivo; se ha mostrado en los últimos años como un escenario representativo de la crisis de inseguridad ciudadana que atraviesa Lima Metropolitana. Este espacio público, concebido originalmente como un entorno de recreación, juego y socialización, es percibido por una parte de la población especialmente en niñas y adolescentes entre 10 y 18 años como un territorio hostil, influido por la presencia de acoso callejero, deficiencias en el diseño urbano y limitadas condiciones de vigilancia y protección.

Los espacios públicos como las calles, parques y plazas dentro de Lima y Callao no están aptos para disfrutarlos, ya que la contaminación, inseguridad y falta de mantenimiento hace que se conviertan en espacios a evitar.

Alegre Escorza,M. (2025, 3 de octubre). Lima, ciudad sin espacios públicos. ProntoEdu PUCP. https://puntoedu.pucp.edu.pe/opinion/lima-ciudad-sin-espacios-publicos/?utm_source

Como consecuencia, muchas menores transitan con temor o restringen voluntariamente su permanencia en el lugar, generando procesos de autoexclusión del espacio público y profundizando brechas de desigualdad asociadas al género y la edad.

Un aspecto crítico de esta problemática es el acoso sexual en espacios públicos, entendido como comentarios, gestos no deseados, persecuciones o acercamientos invasivos que vulneran la integridad y la libertad de desplazamiento.

Un 39% de mujeres notifican que han vivido situaciones incómodas y acoso callejero como: miradas persistentes, gestos vulgares en la calle, ruido de besos y que le digan cosas groseras.

Infobae Perú (2022). *39% de mujeres de Lima Metropolitana ha sido víctima de acoso callejeroy en el transporte público.* https://www.infobae.com/america/peru/2022/11/04/39-de-mujeres-de-lima-metropolitana-ha-sido-victima-de-acoso-callejero-y-en-el-transporte-publico/

En Lima Metropolitana, la prueba institucional muestra que las mayores víctimas de acoso callejero corresponden a niñas y adolescentes. Comenzando el año 2024 se registraron numerosos casos atendidos por los Centros de Emergencia Mujer (CEM), donde el 99 % de las víctimas fueron mujeres y personas jóvenes, lo que evidencia una afectación diferenciada y sistemática hacia este grupo etario (Defensoría del Pueblo del Perú, 2024).

Defensoría del Pueblo del Perú. (2024, 13 de abril). *Solo 5 regiones tienen ordenanzas que sancionen el acoso sexual callejero*. https://www.defensoria.gob.pe/deunavezportodas/defensoria-del-pueblo-solo-5-regiones-tienen-ordenanzas-que-sancionen-el-acoso-sexual-callejero/

Ley N.º 30314, dirigida a prevenir y penalizar el acoso sexual en espacios públicos. Existen diferentes informes indican que un porcentaje significativo de municipalidades distritales de Lima no tienen ordenanzas específicas ni con mecanismos continuos de prevención y fiscalización, por lo que demuestra una respuesta institucional que no es suficiente ante la violencia urbana. En este contexto afecta el ejercicio pleno del derecho a la ciudad.

(Defensoría del Pueblo del Perú, 2025).

Defensoría del Pueblo del Perú. (2024, 3 de mayo). *Once distritos de Lima Metropolitana no cuentan con ordenanza para lucha contra acoso sexual en espacios públicos*. https://www.defensoria.gob.pe/deunavezportodas/defensoria-del-pueblo-once-distritos-de-lima-metropolitana-no-cuentan-con-ordenanza-para-lucha-contra-acoso-sexual-en-espacios-publicos/

En términos generales dichas condiciones representan un contexto donde niñas y adolescentes no están en la capacidad de ocupar ni poder disfrutar el espacio público en igualdad de condiciones que el sexo opuesto, por lo que se ven obligadas a cambiar sus horarios, rutas, quedandose menos tiempo del que ellas quisieran y para evitar riesgos. No solo afecta su bienestar y desarrollo social, sino que también demuestra una problemática con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 10: Reducción de las desigualdades, al poner en evidencia la necesidad de entornos urbanos inclusivos, seguros y con perspectiva de género y edad.

2.1.3. Problema y oportunidad

El problema se centra en niñas y adolescentes en el Centro de Lima viven en el espacio público desde un "estado de alerta permanente", donde el miedo al acoso y la falta de información sobre el entorno del Parque Juana Alarco las expulsa de la vida urbana. En Perú, más de 7 de cada 10 mujeres reportan sentirse inseguras caminando en la calle a cualquier hora, lo cual evidencia altos niveles de percepción de inseguridad en el espacio público, especialmente entre mujeres jóvenes. PUCP – Instituto de Opinión Pública. (s.f.). *Estudio sobre inseguridad ciudadana y percepción de vulnerabilidad*, donde el 71.2 % de mujeres indica sentirse insegura caminando.
https://puntoedu.pucp.edu.pe/archivo/iop-publica-estudio-sobre-inseguridad-ciudadana-y-confianza-interpersonal-y-en-las-instituciones/
Frente a esta realidad, surge la oportunidad de transformar esa experiencia mediante su servicio: una aplicación comunitaria de prevención que empodera a las usuarias al digitalizar la seguridad del parque en tiempo real. Estudio revela que una plataforma digital que recopila y comunica experiencias comunitarias sobre seguridad puede ser una intervención transformadora, al dar acceso a información generada por la propia comunidad para informar decisiones, planificación y percepción de seguridad.
Matthewson, G., Kalms, N., & Berry, J. (2025). *Participatory interventions: Digital crowd mapping perceptions of safety in public space*. *Urban Planning, 10*. Cogitatio Press.
https://www.cogitatiopress.com/urbanplanning/article/view/9043

2.1.4. Reto de diseño

El reto de diseño se basa en cómo disminuimos la sensación de inseguridad, la constante alerta y la incertidumbre e intranquilidad que experimenta Claudia de La Cruz al asistir a un espacio público de recreación y distracción como el parque. Además se considera que dichas percepciones mencionadas influyen en su decisión, comportamiento y el disfrutar del espacio. Asimismo, radica en cómo acompañar emocionalmente a la usuaria antes, durante y después de su visita.

Figura 2

Arquetipo



Según las entrevistas y el método de observación que realizamos, se concluye el arquetipo para que nos ayude a interpretar cómo piensa, actúa y siente nuestra usuaria.

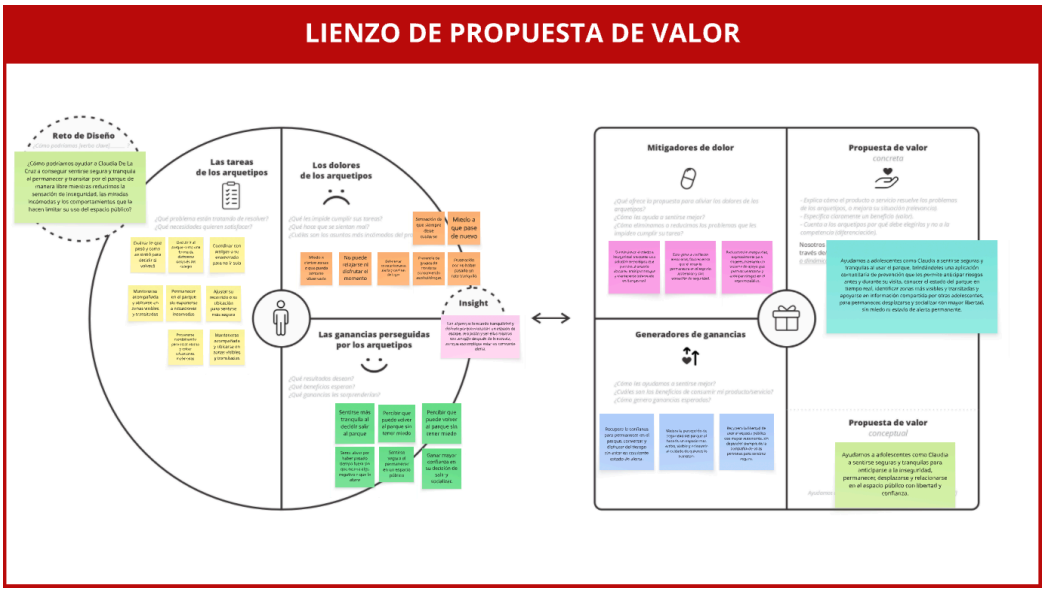
2.2. Diseñar para crear valor

2.2.1. Propuesta de valor

Nuestra propuesta de valor es acompañar y ayudar a niñas y adolescentes a sentirse seguras y tranquilas al usar el parque, brindándoles una aplicación comunitaria de prevención que les permite anticipar riesgos antes y durante su visita, conocer el estado del parque en tiempo real, identificar zonas más visibles, transitadas y apoyarse en información compartida por otras adolescentes, para permanecer, desplazarse y socializar con mayor libertad, sin miedo ni estado de alerta permanente.

Figura 3

Lienzo de Propuesta de Valor



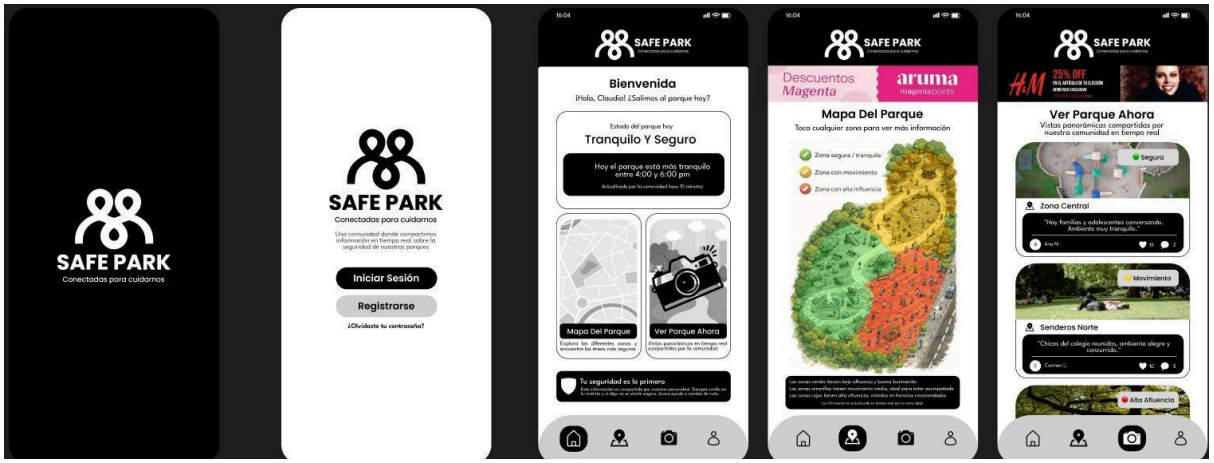
Herramienta que completamos para estar seguros que nuestra solución responde a lo que necesita nuestro arquetipo.

2.2.2. Solución

Para este proyecto, desarrollamos la siguiente solución: Crear una aplicación comunitaria que permite a las niñas y adolescentes del Cercado de Lima mapear y anticipar riesgos en tiempo real. Al intercambiar información sobre zonas seguras y transitadas, las ayudamos a recuperar el Parque Juana Alarco de Dammert, transformando el miedo en autonomía para que puedan socializar y desplazarse con total libertad.

Figura 4

Prototipo de SafePark



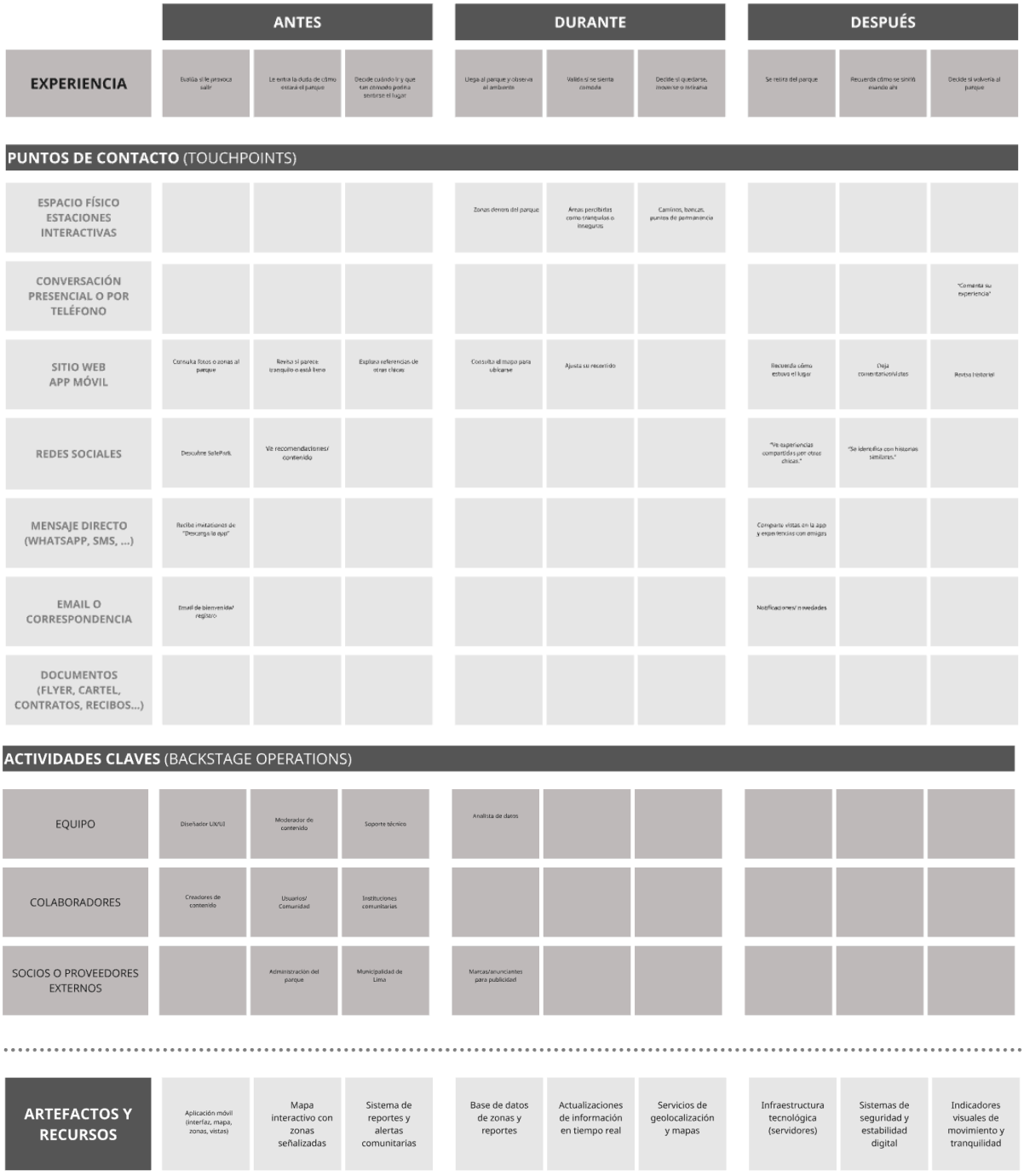
Prototipo de la aplicación SafePark, app preventiva para niñas y adolescentes

2.3. Diseñar el servicio

2.3.1. Blueprint del servicio

Figura 5

Blueprint del servicio



Herramienta que utilizamos para detallar el funcionamiento de Safepark.

2.3.2. Artefacto(s)

- Aplicación móvil: Interfaz digital que permitirá poder obtener mapa interactivo con zonas y horarios actualizados e información actual compartida por las mismas usuarias.
- Mapas interactivos: Recurso visual que muestra las zonas y horarios más y menos concurridos.
- Base de datos: Estructura que organizará y almacenará la información correspondiente para el funcionamiento del aplicativo
- Algoritmos de visualización: Conjunto de recursos gráficos para que modifique datos en elementos visuales dentro del aplicativo.
- Infraestructura en la nube: Soporte tecnológico que permitirá el acceso y funcionamiento continuo del aplicativo para que la información que se comparta pueda mostrarse en cualquier momento
- Sistemas de analítica y almacenamiento: Recurso que permitirá organizar y actualizar la información que se será utilizada en el aplicativo.

2.3.3. Experimentos

El experimento se basó en validar si la problemática de inseguridad percibida por niñas y adolescentes al asistir al parque era real, por lo que se realizó entrevistas a 6 adolescentes mujeres que estudian y residen en el distrito de Lima entre los 12 a 18 años para identificar sus pensamientos y percepciones acerca de la inseguridad en parques. Asimismo de manera presencial se enseñó el prototipo de la aplicación preventiva SafePark.

Las participantes fueron estudiantes de secundaria y universitarias que frecuentan a parques como espacio de recreación, distracción o encuentro con amigas.

2.4. Resumen del Proyecto de Innovación

El presente proyecto desarrollará una aplicación comunitaria de prevención que utiliza mapa interactivo, información compartida en tiempo real entre usuarias (niñas y adolescentes entre 10 a 18 años) para evaluar el entorno del parque antes de asistir, fortaleciendo la seguridad, autonomía y confianza de las adolescentes al desplazarse y socializar.

III. Conclusiones y recomendaciones

2.1. Conclusiones

A partir de la investigación realizada con niñas y adolescentes mujeres en etapa escolar e iniciando su formación profesional, se demostró que la razón principal por la cual no asisten a los parques es debido a una sensación de inseguridad, incertidumbre y estado de alerta constante previa a la visita. Las participantes expresaron miedo y desconfianza precedente a experiencias propias pasadas, lo cual influye en la decisión de asistir o no a el parque

El desarrollo del Lienzo de Propuesta de valor determinó que SafePark responde a la necesidad emocional, ya que nos brinda información visual, mapa interactivo, zonas y horarios diarios del parque para estar informados e información reportada por las mismas usuarias; por ello se propuso encontrar una propuesta que actuará antes, durante y después de la experiencia.

Desde este punto de vista, el aplicativo SafePark responde de manera asertiva a la necesidad emocional descubierta por lo ya mencionado. Además contribuye a reducir la incertidumbre, generar tranquilidad y confianza previa a la salida a esta área común como el parque.

Finalmente, se concluye que el diseño del aplicativo, está respaldado por herramientas como la propuesta de valor, arquetipo y el blueprint, que permite tener una experiencia más consciente y aplicada en el bienestar emocional de las usuarias.

2.2. Recomendaciones

Se recomienda proseguir con el desarrollo de SafePark mediante una prueba piloto en el parque para el cual fue diseñado: Parque Juana Alarco de Dammert del Cercado de Lima, para evaluar su funcionamiento y el impacto real en la percepción de tranquilidad y seguridad que tendrían las usuarias. Asimismo sería de gran ayuda desarrollar un seguimiento constante a la aplicación a través de retroalimentación de las participantes entrevistadas, con el fin de mejorar la experiencia en el parque. Además, se sugiere iniciar y mantener una constante comunicación con la administración del parque o la municipalidad del distrito, para obtener información real y respaldo institucional.
Finalmente, se recomienda hacer un seguimiento frecuente para asegurar que la aplicación continúe respondiendo a la necesidad emocional de seguridad, confianza y tranquilidad que se desea compartir a las usuarias.

IV. Referencias Bibliográficas

Alegre Escorza,M. (2025, 3 de octubre). Lima, ciudad sin espacios públicos. ProntoEdu PUCP. https://puntoedu.pucp.edu.pe/opinion/lima-ciudad-sin-espacios-publicos/?utm_source

Defensoría del Pueblo del Perú. (13 de abril de 2024). *Solo 5 regiones tienen ordenanzas que sancionen el acoso sexual callejero* [Nota de prensa]. Defensoría del Pueblo del Perú. https://www.defensoria.gob.pe/deunavezportodas/wp-content/uploads/2024/04/Reporte-Igualdad-y-No-Violencia-n-49.pdf

Defensoría del Pueblo del Perú. (2024, 3 de mayo). *Once distritos de Lima Metropolitana no cuentan con ordenanza para lucha contra acoso sexual en espacios públicos*. https://www.defensoria.gob.pe/deunavezportodas/defensoria-del-pueblo-once-distritos-de-lima-metropolitana-no-cuentan-con-ordenanza-para-lucha-contra-acoso-sexual-en-espacios-publicos/

Infobae (2022). *39% de mujeres de Lima Metropolitana ha sido víctima de acoso callejeroy en el transporte público.* https://www.infobae.com/america/peru/2022/11/04/39-de-mujeres-de-lima-metropolitana-ha-sido-victima-de-acoso-callejero-y-en-el-transporte-publico/

Matthewson, G., Kalms, N., & Berry, J. (2025). *Participatory interventions: Digital crowd mapping perceptions of safety in public space*. *Urban Planning, 10*. Cogitatio Press. https://www.cogitatiopress.com/urbanplanning/article/view/9043

PUCP – Instituto de Opinión Pública. (s.f.). *Estudio sobre inseguridad ciudadana y percepción de vulnerabilidad*, donde el 71.2 % de mujeres indica sentirse insegura caminando. https://puntoedu.pucp.edu.pe/archivo/iop-publica-estudio-sobre-inseguridad-ciudadana-y-confianza-interpersonal-y-en-las-instituciones/

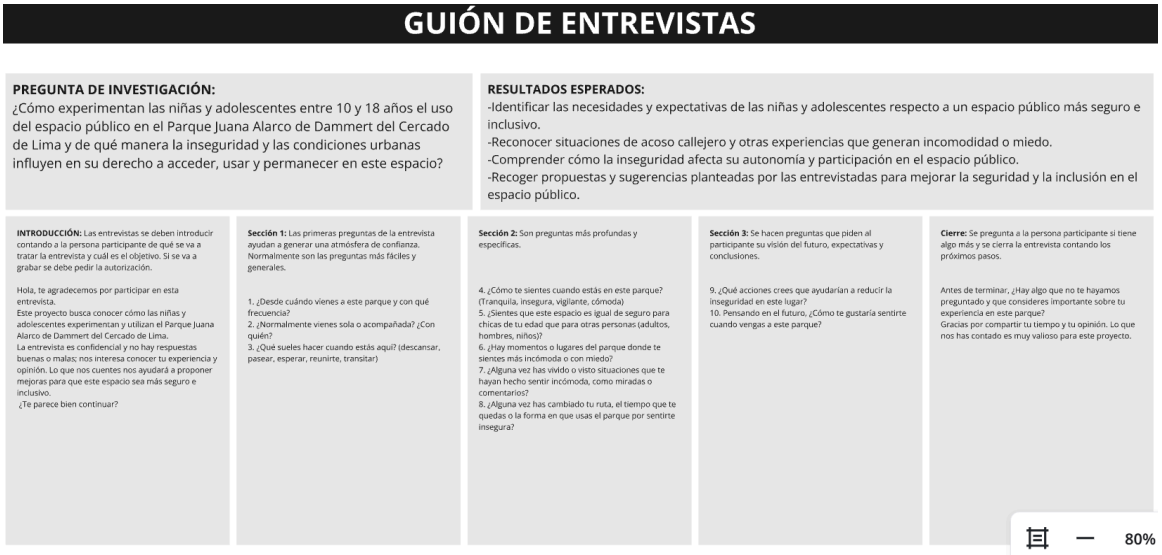
V. Anexos

4.1. Texto

Encuestas, entrevistas y observaciones

Figura 6

Guión de Entrevistas



GUIÓN DE ENTREVISTAS

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:
¿Cómo experimentan las niñas y adolescentes entre 10 y 18 años el uso del espacio público en el Parque Juana Alarco de Dammert del Cercado de Lima y de qué manera la inseguridad y las condiciones urbanas influyen en su derecho a acceder, usar y permanecer en este espacio?

RESULTADOS ESPERADOS:
-Identificar las necesidades y expectativas de las niñas y adolescentes respecto a un espacio público más seguro e inclusivo.
-Reconocer situaciones de acoso callejero y otras experiencias que generan incomodidad o miedo.
-Comprender cómo la inseguridad afecta su autonomía y participación en el espacio público.
-Recoger propuestas y sugerencias planteadas por las entrevistadas para mejorar la seguridad y la inclusión en el espacio público.

INTRODUCCIÓN: Las entrevistas se deben introducir contando a la persona participante de qué se va a tratar la entrevista y cuál es el objetivo. Si se va a grabar se debe pedir la autorización.

Hola, te agradecemos por participar en esta entrevista.
Este proyecto busca conocer cómo las niñas y adolescentes experimentan y utilizan el Parque Juana Alarco de Dammert del Cercado de Lima.
La entrevista es confidencial y no hay respuestas buenas o malas; nos interesa conocer tu experiencia y opinión. Lo que nos cuentes nos ayudará a proponer mejoras para que este espacio sea más seguro e inclusivo.
¿Te parece bien continuar?

Sección 1: Las primeras preguntas de la entrevista ayudan a generar una atmósfera de confianza. Normalmente son las preguntas más fáciles y generales.

1. ¿Desde cuándo vienes a este parque y con qué frecuencia?
2. ¿Normalmente vienes sola o acompañada? ¿Con quién?
3. ¿Qué sueles hacer cuando estás aquí? (descansar, pasear, esperar, reunirte, transitar)

Sección 2: Son preguntas más profundas y específicas.

4. ¿Cómo te sientes cuando estás en este parque? (Tranquila, insegura, vigilante, cómoda)
5. ¿Sientes que este espacio es igual de seguro para chicas de tu edad que para otras personas (adultos, hombres, niños)?
6. ¿Hay momentos o lugares del parque donde te sientes más incómoda o con miedo?
7. ¿Alguna vez has vivido o visto situaciones que te hayan hecho sentir incómoda, como miradas o comentarios?
8. ¿Alguna vez has cambiado tu ruta, el tiempo que te quedas o la forma en que usas el parque por sentirte insegura?

Sección 3: Se hacen preguntas que piden al participante su visión del futuro, expectativas y conclusiones.

9. ¿Qué acciones crees que ayudarían a reducir la inseguridad en este lugar?
10. Pensando en el futuro, ¿Cómo te gustaría sentirte cuando vengas a este parque?

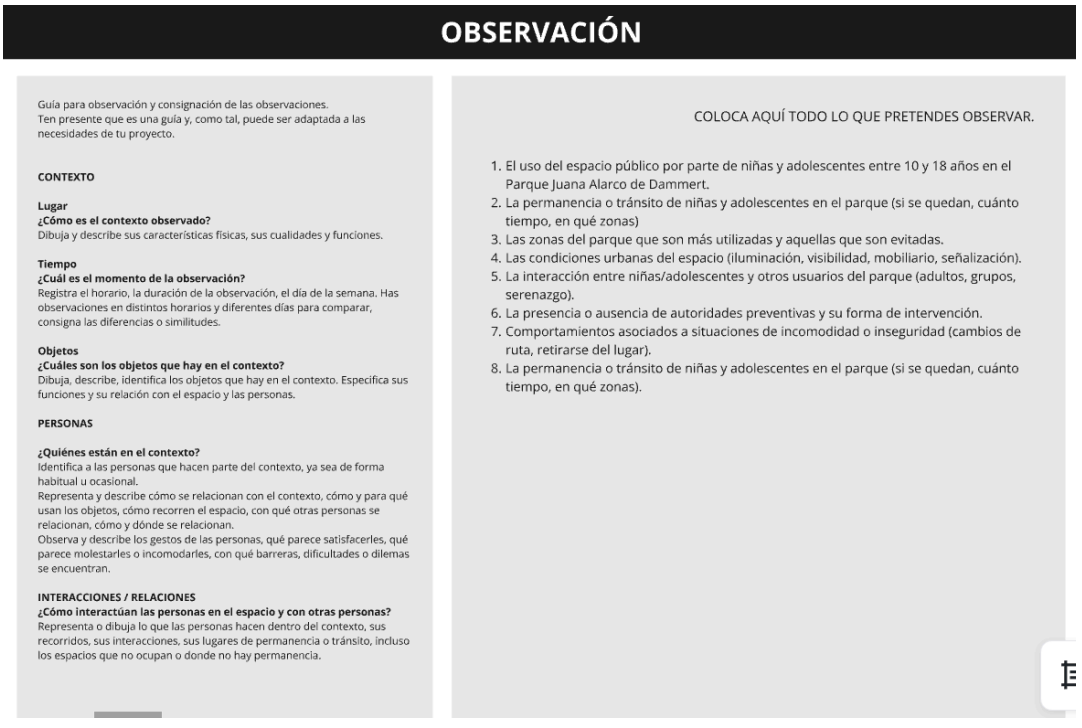
Cierre: Se pregunta a la persona participante si tiene algo más y se cierra la entrevista contando los próximos pasos.

Antes de terminar, ¿Hay algo que no te hayamos preguntado y que consideres importante sobre tu experiencia en este parque?
Gracias por compartir tu tiempo y tu opinión. Lo que nos has contado es muy valioso para este proyecto.

80%

Figura 7

Observación



OBSERVACIÓN

Guía para observación y consignación de las observaciones.
Ten presente que es una guía y, como tal, puede ser adaptada a las necesidades de tu proyecto.

CONTEXTO

Lugar
¿Cómo es el contexto observado?
Dibuja y describe sus características físicas, sus cualidades y funciones.

Tiempo
¿Cuál es el momento de la observación?
Registra el horario, la duración de la observación, el día de la semana. Has observaciones en distintos horarios y diferentes días para comparar, consigna las diferencias o similitudes.

Objetos
¿Cuáles son los objetos que hay en el contexto?
Dibuja, describe, identifica los objetos que hay en el contexto. Especifica sus funciones y su relación con el espacio y las personas.

PERSONAS

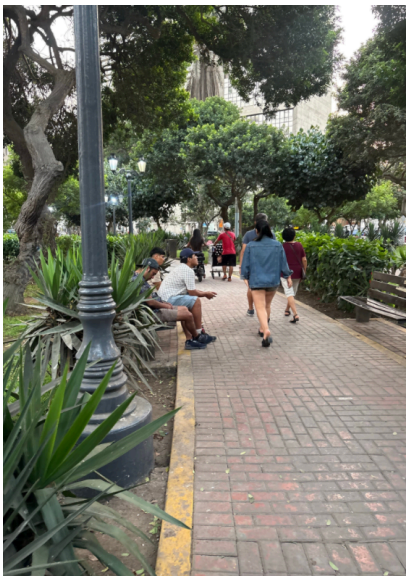
¿Quiénes están en el contexto?
Identifica a las personas que hacen parte del contexto, ya sea de forma habitual u ocasional.
Representa y describe cómo se relacionan con el contexto, cómo y para qué usan los objetos, cómo recorren el espacio, con qué otras personas se relacionan, cómo y dónde se relacionan.
Observa y describe los gestos de las personas, qué parece satisfacerles, qué parece molestarles o incomodarles, con qué barreras, dificultades o dilemas se encuentran.

INTERACCIONES / RELACIONES
¿Cómo interactúan las personas en el espacio y con otras personas?
Representa o dibuja lo que las personas hacen dentro del contexto, sus recorridos, sus interacciones, sus lugares de permanencia o tránsito, incluso los espacios que no ocupan o donde no hay permanencia.

COLOCA AQUÍ TODO LO QUE PRETENDES OBSERVAR.

1. El uso del espacio público por parte de niñas y adolescentes entre 10 y 18 años en el Parque Juana Alarco de Dammert.
2. La permanencia o tránsito de niñas y adolescentes en el parque (si se quedan, cuánto tiempo, en qué zonas)
3. Las zonas del parque que son más utilizadas y aquellas que son evitadas.
4. Las condiciones urbanas del espacio (iluminación, visibilidad, mobiliario, señalización).
5. La interacción entre niñas/adolescentes y otros usuarios del parque (adultos, grupos, serenazgo).
6. La presencia o ausencia de autoridades preventivas y su forma de intervención.
7. Comportamientos asociados a situaciones de incomodidad o inseguridad (cambios de ruta, retirarse del lugar).
8. La permanencia o tránsito de niñas y adolescentes en el parque (si se quedan, cuánto tiempo, en qué zonas).

Como principal hallazgo de nuestra observación presentado de dicho proyecto son niñas y adolescentes que no asisten al parque no por falta de interés, sino porque presentan una situación de inseguridad generando una alerta continua debido a la falta de información en tiempo real lo que hace crecer su inseguridad.

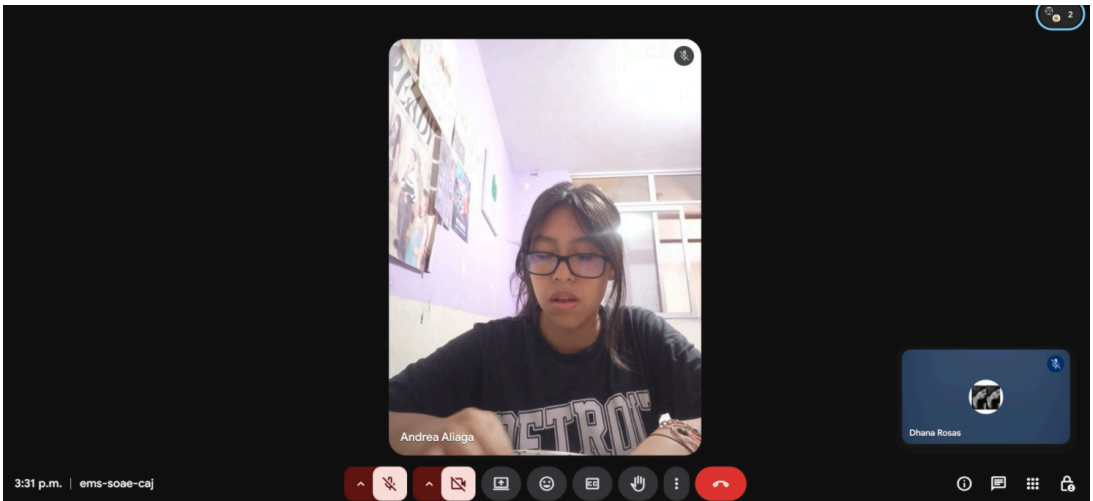


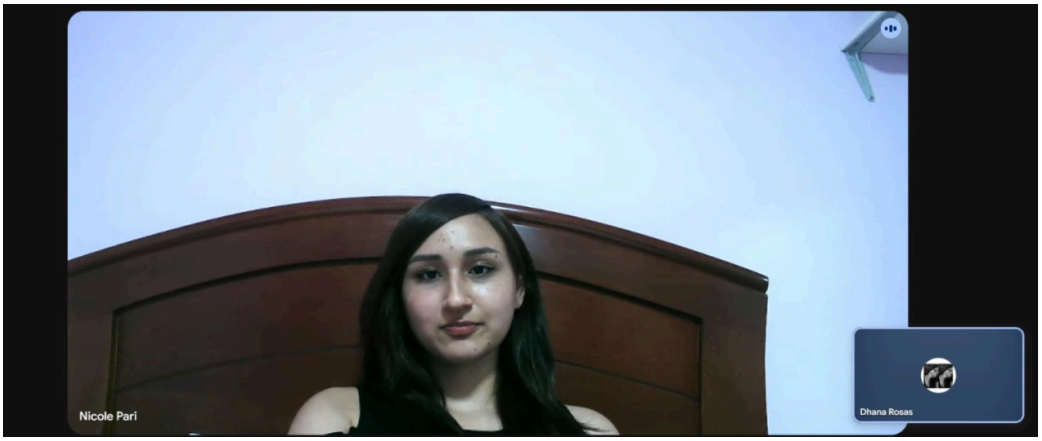


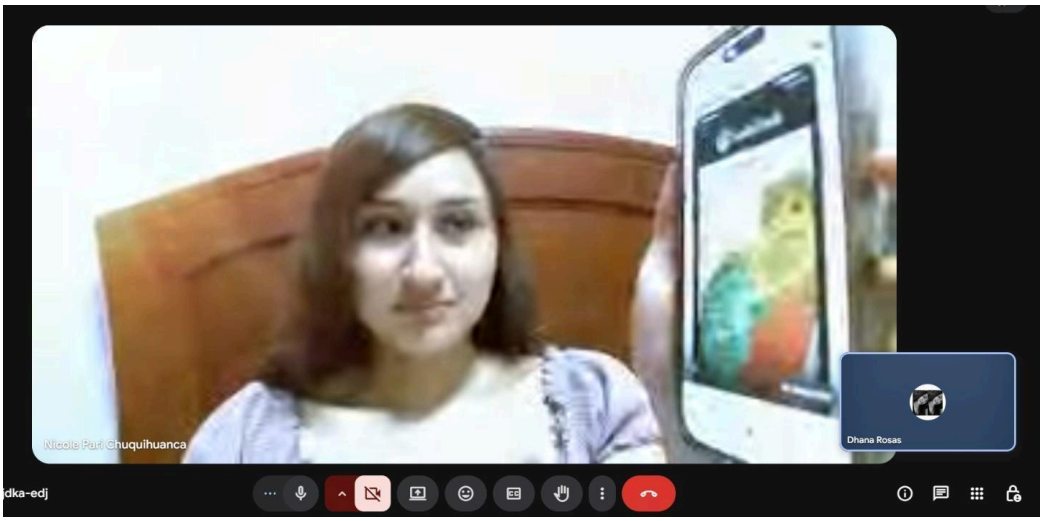


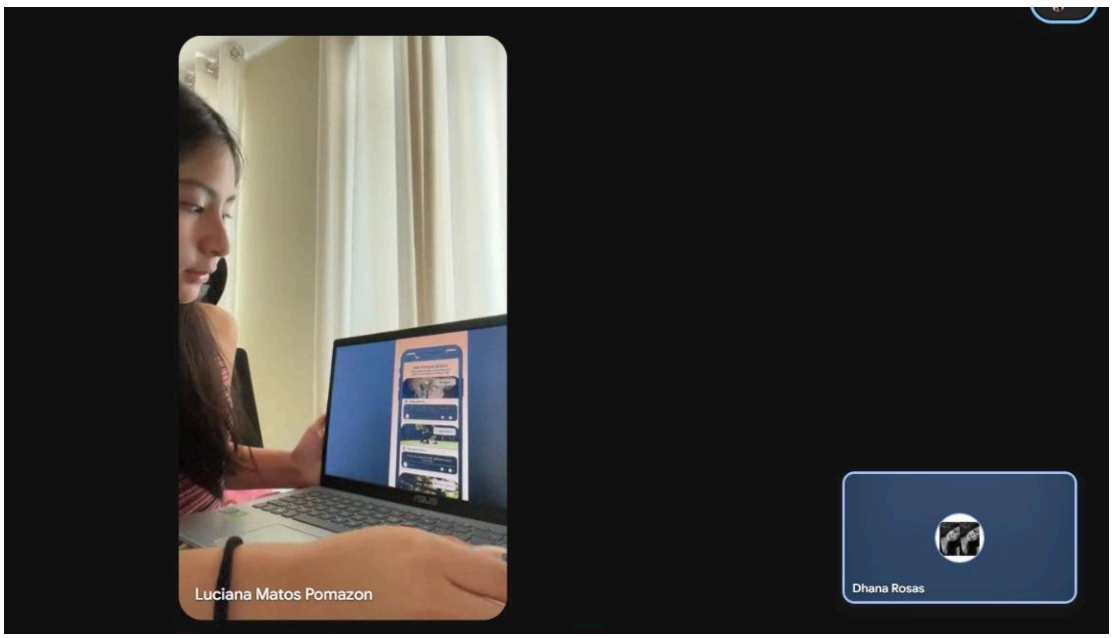
Nathalie Mercedes
Geandery Julca Samanez
:15 p.m. | jqz-ypow-gdu


Luciana Matos Pomazon
Dhana Rosas
3:11 p.m. | zzr-toyg-srf


Andrea Aliaga
Dhana Rosas
3:31 p.m. | ems-soae-caj


Nicole Pari
Dhana Rosas


Nicole Pari Chuquihuanca
Dhana Rosas


Luciana Matos Pomazon
Dhana Rosas

