ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Centro de reconexión juvenil basado en economía circular con estrategias de arquitectura efímera para la atención integral de adolescentes en situación de vulnerabilidad en el Callao

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

PRESENTADA POR

Kammila Greissi Misme Albino
DNI: 74648208, Perú

ASESOR

Juniors Manuel Calderón Riojas
DNI: 47001460, Perú
ORCID: 0000-0001-5005-2878

JURADO

Julio Manuel Martinez Cieza
Monssy de Fátima Chong Arrunategui
Cesar Efrain Rojas Gordillo

Lima, septiembre 2026

Informe-0000026139-Misme Albino .docx %281%29.pdf

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:614442295

Fecha de entrega
14 ago 2026, 8:30 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
14 ago 2026, 8:33 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-0000026139-Misme Albino .docx (1).pdf

Tamaño del archivo
21.1 MB

54 páginas

6164 palabras

37.859 caracteres

15% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

7% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

Dedicatoria

Dedico este proyecto a mi familia, por su motivación durante mi formación académica. Gracias por acompañarme en cada desafío y alentarme a seguir adelante en el cumplimiento de mis metas.

Asimismo, dedico este trabajo a todos los adolescentes y jóvenes que enfrentan situaciones de vulnerabilidad, con la esperanza de que esta propuesta contribuya a generar mayores oportunidades de desarrollo, aprendizaje e inclusión social en su comunidad.

.

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a los docentes por compartir sus conocimientos, experiencias y orientación durante el desarrollo de este proyecto. Sus aportes fueron fundamentales para fortalecer mis capacidades académicas y profesionales. Agradezco también a las personas que participaron en las encuestas y brindaron información valiosa para comprender la realidad y las necesidades de los jóvenes del Callao. Su colaboración permitió enriquecer la investigación y sustentar la propuesta planteada. Finalmente, agradezco a mi familia por su constante apoyo, confianza y acompañamiento a lo largo de este proceso académico, motivándome a alcanzar mis objetivos y culminar satisfactoriamente este proyecto.

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 2

II. Descripción de la innovación 2

2.1 Planteamiento del Problema 2

2.2 Población beneficiaria 4

2.3 Objetivo(s) del proyecto 6

2.4 Marco referencial 7

2.5 Proceso creativo y experimentos 8

2.5.1 Información sobre el usuario(s) 8

2.5.2 Información sobre el Mercado 10

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 13

2.5.4 Diseño de producto/servicio 15

2.5.5 Modelo de Negocio 16

2.5.6 Resultados esperados 17

2.5.7 Prototipos desarrollados 18

2.5.8 Experimentos 27

III. Estimación de costos 26

3.1 Presupuesto 30

IV. Conclusiones y recomendaciones 32

4.1 Conclusiones 32

4.2 Recomendaciones 33

V. Referencias Bibliográficas 35

VI. Anexos **36**

6.1 Anexo 1 36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Modelo de negocio *17*
Tabla 2 Tablero UX *29*
Tablero 3 Tabla Receptora *30*
Tablero 4 Presupuesto *31*

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Árbol del problema 4

Figura 2 Mapa de actores 5

Figura 3 Mapa de empatía 6

Figura 4 Arquetipo de usuario 9

Figura 5 Mapa de empatía de usuario 10

Figura 6 Brainstorming y matriz de filtración 12

Figura 7 Mapa Scamper 13

Figura 8 Ruta para conceptualizar 14

Figura 9 Propuesta de valor 15

Figura 10 Taller de arte y diseño 19

Figura 11 Taller de tecnología 20

Figura 12 Taller de emprendimiento 21

Figura 13 Taller de reciclaje creativo 22

Figura 14 Taller de carpintería 23

Figura 15 boceto de taller de arte y diseño 24

Figura 16 Boceto de taller de reciclaje creativo 24

Figura 17 boceto del taller de carpinteria 25

Figura 18 boceto del taller de tecnología 25

figura 19 boceto de taller de emprendimiento 26

figura 20 checklist de prototipado 26

I. Información general

1.1 Título del Proyecto de Innovación

Centro de reconexión juvenil basado en economía circular con estrategias de arquitectura efímera para la atención integral de adolescentes en situación de vulnerabilidad en el Callao

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación titulado **"Centro de Reconexión Juvenil basado en economía circular con estrategias de arquitectura efímera para la atención integral de adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad en el Callao"** se enmarca en el eje estratégico de Salud y Bienestar Social, dentro del sector económico correspondiente a Enseñanza. Esta iniciativa surge como respuesta a la necesidad de contar con espacios que favorezcan el aprendizaje experiencial, el fortalecimiento de capacidades personales y la integración activa de los jóvenes en su comunidad.

La población objetivo está integrada por adolescentes y jóvenes de entre 14 y 21 años que enfrentan escasas oportunidades para adquirir competencias prácticas, participar en procesos formativos y acceder a entornos que impulsen su desarrollo personal, social y laboral.

Para la formulación de la propuesta se emplearon metodologías de innovación como Design Thinking y Lean Startup, apoyadas en herramientas como el perfil de usuario, mapa de empatía, análisis de actores, sesiones de brainstorming, técnica SCAMPER, propuesta de valor, encuestas y pruebas de validación. Estas herramientas permitieron comprender las necesidades de los usuarios y diseñar una solución centrada en sus requerimientos reales.

La propuesta plantea la creación de un Centro de Reconexión Juvenil que combine espacios destinados a la capacitación, la producción, el emprendimiento y la interacción comunitaria. Entre sus principales componentes se encuentran talleres de arte y diseño, reciclaje creativo, carpintería, tecnología y emprendimiento, incorporando además principios de economía circular y estrategias de arquitectura efímera que facilitan la adaptación flexible de los ambientes según las distintas actividades y demandas de uso.

Los resultados obtenidos durante el proceso de validación muestran una respuesta positiva por parte de los potenciales beneficiarios, quienes manifestaron interés en participar en

espacios orientados al aprendizaje práctico, la formación continua y el fortalecimiento de habilidades, respaldando así la viabilidad y relevancia de la propuesta desarrollada.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

El contexto social del Callao presenta múltiples dificultades que impactan directamente en la vida de los adolescentes y jóvenes. Estas dificultades están relacionadas, principalmente, con el limitado acceso a oportunidades de formación, al desarrollo de competencias y a la participación activa en la comunidad. Como resultado, sus posibilidades de crecimiento integral y de inserción en actividades productivas se ven seriamente afectadas.

A partir del estudio del entorno y del reconocimiento de las necesidades juveniles, se pudo establecer la importancia de crear espacios orientados al aprendizaje práctico, a la innovación, a la sostenibilidad y al fomento del espíritu emprendedor. Estos elementos resultan esenciales para potenciar destrezas, estimular la creatividad y favorecer una mayor integración social.

Asimismo, se evidenció que existe una oferta muy limitada de iniciativas que logren articular, en un mismo espacio, procesos de capacitación práctica, principios de economía circular y actividades de carácter productivo. Esta carencia representa una oportunidad clara para desarrollar soluciones creativas con un impacto social relevante.

En respuesta a esta problemática, se plantea la recuperación y puesta en valor de la infraestructura de la antigua fábrica Pilsen Callao, con el fin de establecer allí el Centro de Reconexión Juvenil. Este espacio tendrá como propósito central impulsar el desarrollo de capacidades, fortalecer los lazos comunitarios y generar nuevas alternativas de formación y emprendimiento para la juventud de la región.

I. Descripción de la innovación

2.1 Planteamiento del Problema

En la provincia constitucional del Callao, el 46,9% de este sector significativo de la población adolescente y juvenil encuentra serias dificultades para acceder a espacios que promuevan su desarrollo en todas sus dimensiones: personal, educativa y productiva. Esta realidad reduce sus oportunidades para adquirir nuevas competencias y participar activamente en procesos de mejora y aprendizaje.

Aunque existen programas sociales y ofertas formativas dirigidas a este grupo etario, la mayoría de ellos se orientan a cumplir objetivos particulares sin lograr una integración de componentes como la capacitación práctica, el emprendimiento, la sostenibilidad y la participación comunitaria en una sola propuesta. Por ello, los jóvenes cuentan con escasas alternativas que les permitan fortalecer habilidades complementarias y expandir sus horizontes de desarrollo.

Del mismo modo, se observa una falta de espacios versátiles que puedan responder a las dinámicas actuales de aprendizaje colaborativo, innovación y creatividad. Estos aspectos son cada vez más relevantes en la formación de las nuevas generaciones. Esta carencia evidencia la urgencia de plantear iniciativas que ofrezcan experiencias educativas más flexibles, inclusivas y adaptables.

Frente a este panorama, surge la necesidad de diseñar un espacio integral que potencie la formación práctica, la creatividad, la cultura emprendedora y la conciencia ambiental. Para ello, se aplicarán principios de economía circular y estrategias de arquitectura efímera. Cabe destacar que esta propuesta contribuye directamente al logro de varios Objetivos de Desarrollo Sostenible, entre ellos el ODS 4 (Educación de calidad), el ODS 8 (Trabajo decente y crecimiento económico), el ODS 11 (Ciudades y comunidades sostenibles) y el ODS 12 (Producción y consumo responsables)

El Árbol del Problema es una herramienta que permite visualizar de manera gráfica las causas y consecuencias vinculadas a la problemática central que hemos identificado. Su aplicación facilita la comprensión de cómo la ausencia de espacios de aprendizaje práctico, desarrollo personal y participación comunitaria limita las oportunidades de crecimiento de los adolescentes y jóvenes del Callao. Esto justifica plenamente la necesidad de la propuesta que estamos presentando.

Figura 1

Árbol del problema



Nota: Elaboración propia a partir del análisis realizado mediante la metodología Design Thinking, 2026

2.2 Población beneficiaria

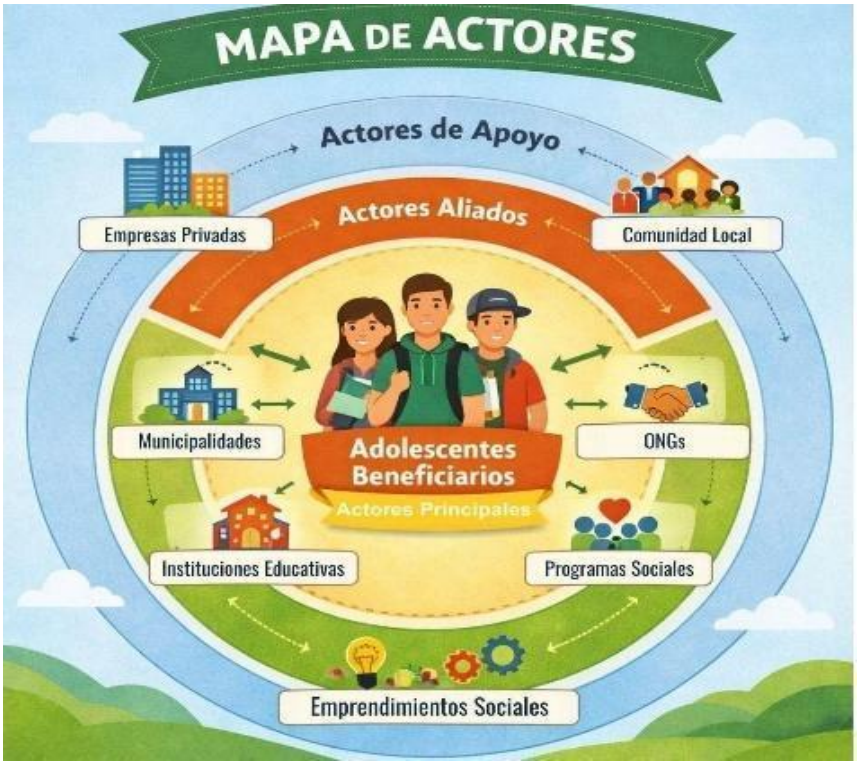
El grupo poblacional al que se dirige directamente este proyecto está compuesto por adolescentes y jóvenes que tienen entre 14 y 21 años de edad, residen en el Callao y buscan fortalecer sus capacidades a través de espacios orientados al aprendizaje, la adquisición de competencias prácticas, el emprendimiento y la participación activa dentro de su comunidad.

Por otro lado, los beneficiarios de manera indirecta son las familias de los participantes, las instituciones educativas, las organizaciones comunitarias y la población local en general. Todos estos actores podrán verse favorecidos mediante la creación de entornos que promuevan la formación integral, la cohesión social y el desarrollo de iniciativas vinculadas a la sostenibilidad y el bienestar colectivo.

El Mapa de Actores constituye una herramienta clave para reconocer a las instituciones, organizaciones y grupos que están involucrados o tienen algún vínculo con la problemática identificada y con la ejecución de la propuesta. Su uso resulta fundamental para identificar actores estratégicos, establecer posibles alianzas y potenciar el alcance e impacto del proyecto dentro de la comunidad.

Figura 2

Mapa de Actores



Nota: Elaboración propia, 2026.

El Mapa de Empatía, por su parte, permite comprender las necesidades, motivaciones, emociones y expectativas de los usuarios. Su aplicación facilita el desarrollo de una propuesta centrada en las experiencias reales de los adolescentes y jóvenes beneficiarios, asegurando que la solución responda efectivamente a lo que ellos realmente necesitan y valoran.

Figura 3

Mapa de empatía



Nota: Elaboración propia con base en entrevistas y encuestas realizadas a adolescentes y jóvenes del Callao, 2026.

2.3 Objetivo(s) del proyecto

El objetivo general del proyecto es desarrollar la propuesta de un Centro de Reconexión Juvenil fundamentado en principios de economía circular y estrategias de arquitectura efímera. Esto permitirá impulsar el crecimiento personal, la integración social y el desarrollo productivo de adolescentes y jóvenes de la provincia constitucional del Callao.

Objetivos Específicos

- Diseñar ambientes versátiles y funcionales que se adapten a los requerimientos y dinámicas propias de los usuarios.
- Incorporar criterios de economía circular mediante la reutilización eficiente de materiales y recursos en todas las etapas del proyecto.

- Habilitar espacios destinados a la capacitación y al fortalecimiento de competencias prácticas en diversas áreas de interés para los jóvenes.
- Generar entornos que estimulen la innovación y el emprendimiento juvenil a través de actividades de creación, producción y exhibición.
- Incentivar la participación ciudadana, la interacción social y el trabajo colaborativo entre los usuarios y la comunidad en general.
- Emplear soluciones de arquitectura efímera que permitan una configuración flexible y adaptable de los espacios según las necesidades cambiantes de uso.

2.4 Marco referencial

En el contexto latinoamericano, existen experiencias que demuestran el gran potencial de la economía circular como herramienta para la inclusión y el desarrollo de jóvenes en situación de vulnerabilidad. Un caso destacado es el proyecto NUGKUI, desarrollado en la Amazonía peruana y documentado por CODESPA (2023). En esta iniciativa, jóvenes de la comunidad awajún lograron transformar excedentes de plátano en productos deshidratados con valor agregado. Esta experiencia involucra a cientos de productores locales y evidencia que, a través de la capacitación técnica y el acompañamiento empresarial, es posible fortalecer el protagonismo económico y social de la juventud en zonas rurales.

A nivel nacional, el Programa Nacional Yachay, liderado por el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, representa una referencia importante en la atención de adolescentes que atraviesan situaciones de vulnerabilidad. Su modelo de intervención se basa en educadores de calle que llevan a cabo acciones formativas y de acompañamiento dirigidas a niños, adolescentes y sus familias. Si bien este programa no incorpora directamente los principios de la economía circular, su enfoque comunitario y de cercanía constituye una base valiosa para complementar propuestas que se desarrollen en espacios físicos permanentes (MIMP, s.f.).

En el ámbito del emprendimiento social, existen organizaciones que integran sostenibilidad e inclusión de manera ejemplar. Una de ellas es Estrafalario, una organización que capacita a madres adolescentes y mujeres provenientes de contextos vulnerables en procesos de reutilización textil. Esta iniciativa promueve prácticas de reciclaje, aprovechamiento de materiales y comercio justo (Fundación Wiese, 2023). De manera similar, Pietà ha

desarrollado un modelo de producción de moda urbana que genera oportunidades laborales para personas privadas de libertad, demostrando la viabilidad económica y social de proyectos productivos orientados a la reinserción y al desarrollo humano (Postgrado UTP, 2024).

Por su parte, los Centros Integrales de Atención al Adulto Mayor (CIAM) constituyen un referente en cuanto a equipamiento público con enfoque integral. Estos espacios, implementados por los gobiernos locales, buscan fomentar la participación activa, la integración social y el bienestar de sus usuarios a través de la articulación de servicios y actividades desarrolladas en coordinación con instituciones públicas y privadas (MIMP, 2026). El modelo de gestión de los CIAM demuestra el potencial de los equipamientos comunitarios como herramientas para fortalecer la cohesión social y mejorar la calidad de vida de poblaciones específicas.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario(s)

El Arquetipo de Usuario se presenta como una herramienta fundamental para identificar y comprender al público objetivo de nuestra propuesta. Su elaboración permite analizar las características, motivaciones, intereses y necesidades de los jóvenes, lo cual facilita el diseño de soluciones verdaderamente alineadas con sus expectativas y requerimientos.

Los hallazgos obtenidos durante la fase de investigación revelaron que los adolescentes y jóvenes muestran un claro interés por acceder a espacios que les brinden la oportunidad de adquirir nuevas competencias, potenciar sus talentos y desarrollar iniciativas propias. Asimismo, valoran enormemente las oportunidades de participación en actividades formativas y productivas que contribuyan a su crecimiento personal, al fortalecimiento de su perfil profesional y a la proyección hacia nuevas oportunidades de desarrollo.

Figura 4

Arquetipo de usuario



Nota: Elaboración propia con base en la información recopilada durante la fase de investigación, 2026.

De manera complementaria, el Mapa de Empatía nos permitió comprender con mayor profundidad las percepciones, aspiraciones, necesidades y dificultades que enfrentan los usuarios potenciales en su vida cotidiana. Esta herramienta facilitó la identificación de aspectos clave relacionados con su experiencia diaria, contribuyendo al diseño de una propuesta centrada en las personas y orientada a responder de forma efectiva a sus expectativas y requerimientos.

Figura 5

Mapa de empatia del usuario



Nota: Elaboración propia con base en las encuestas realizadas a adolescentes y jóvenes del Callao, 2026.

2.5.2 Información sobre el Mercado

Oportunidad de mercado

En la actualidad, existe una necesidad creciente de espacios dirigidos a adolescentes y jóvenes que integren el aprendizaje práctico, el emprendimiento, la sostenibilidad y la participación comunitaria. Sin embargo, la oferta de centros con estas características en el Callao es muy limitada, lo cual representa una oportunidad significativa para implementar una propuesta innovadora como la nuestra.

Competencia

Si bien existen centros educativos, programas sociales y espacios comunitarios orientados a los jóvenes, muy pocos de ellos logran integrar la formación práctica, la economía circular, el emprendimiento y los espacios adaptables dentro de una misma propuesta. Esta fragmentación de la oferta actual constituye una debilidad que nuestro proyecto busca superar.

Barreras de Entrada

Entre los principales obstáculos para la implementación del proyecto se encuentran las limitaciones de financiamiento, la disponibilidad de infraestructura adecuada, la necesidad de articulación entre instituciones públicas y privadas, y la implementación de estrategias sostenibles en el tiempo.

Alcance Esperado

Se espera beneficiar a un número significativo de adolescentes y jóvenes mediante espacios destinados al aprendizaje, la creatividad, la producción y la participación comunitaria, generando un impacto positivo en su desarrollo integral.

Mercado Objetivo

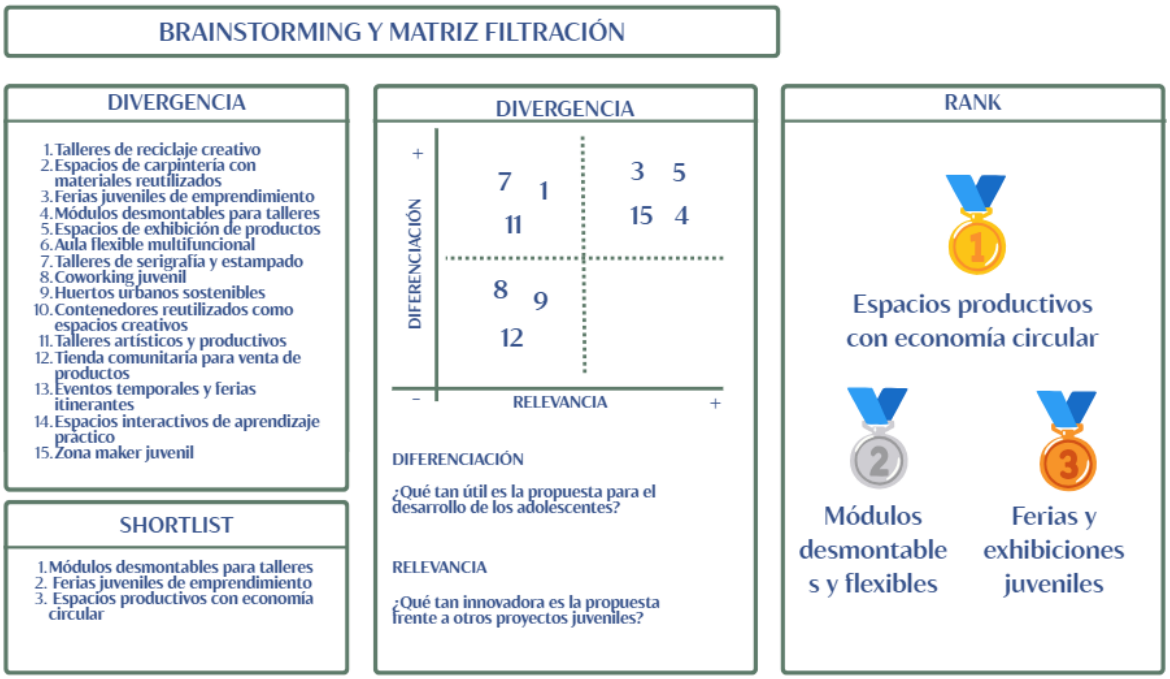
El mercado objetivo está conformado por adolescentes y jóvenes entre 14 y 21 años residentes en el Callao que estén interesados en desarrollar habilidades, participar en actividades formativas y acceder a espacios de aprendizaje práctico.

Demanda Potencial

Los resultados de las encuestas realizadas evidencian una alta disposición de los usuarios a participar en talleres gratuitos, actividades de emprendimiento y espacios de formación práctica. Esto demuestra la existencia de una demanda potencial favorable y respalda la viabilidad de la implementación del proyecto.

Figura 6

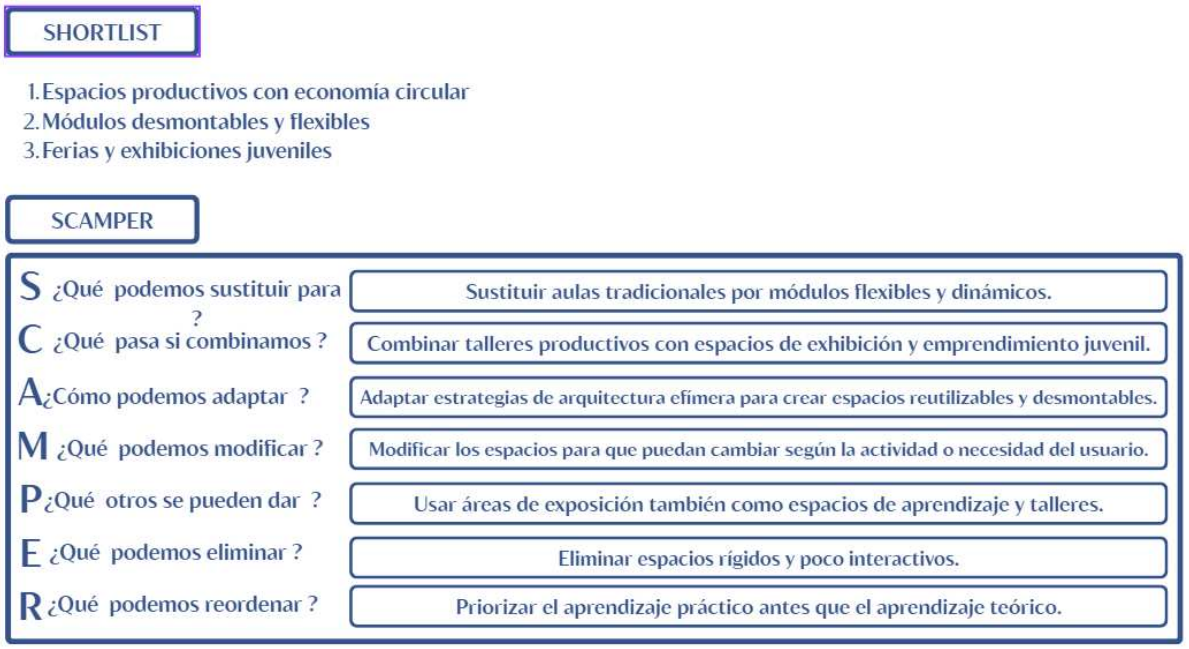
Brainstorming y matriz de filtración



Nota: Elaboración propia, 2026.

Figura 7

Mapa Scamper



Nota: Elaboración propia, basado en los datos de los tallers a realizar 2026.

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

Nuestra propuesta se concibe como un entorno orientado a la reconexión y el desarrollo juvenil, donde los adolescentes y jóvenes puedan potenciar sus habilidades, descubrir nuevos intereses y fortalecer sus capacidades a través de experiencias prácticas de aprendizaje, innovación y sostenibilidad.

El proyecto busca responder a las necesidades identificadas en la población objetivo mediante la creación de oportunidades de crecimiento personal y colectivo. Para ello, se incorporan talleres formativos, áreas de trabajo colaborativo y actividades de integración comunitaria que fomentan la participación activa, el aprendizaje continuo y la generación de iniciativas emprendedoras.

El elemento que distingue a nuestra propuesta es la articulación de principios de economía circular, espacios de capacitación práctica y estrategias de arquitectura efímera dentro de un mismo modelo de intervención. Esta integración permite ofrecer una experiencia flexible,

dinámica y adaptable, capaz de responder a las necesidades cambiantes de los usuarios y de la comunidad.

Figura 8

Ruta para conceptualizar



Nota: Esquema desarrollado para orientar la construcción de la propuesta de valor del proyecto.

Figura 9

Propuesta de valor



Nota: Elaborado con la finalidad de identificar la relación entre las necesidades del usuario y los beneficios de la solución propuesta.

2.5.4 Diseño de producto/servicio

La propuesta plantea la creación de un Centro de Reconexión Juvenil concebido como un espacio dinámico y versátil, orientado al desarrollo de actividades de formación, producción e integración social. El diseño busca ofrecer ambientes capaces de adaptarse a diversas experiencias de aprendizaje y participación comunitaria.

El equipamiento contempla la implementación de talleres especializados en áreas como arte y diseño, reciclaje creativo, carpintería, tecnología y emprendimiento. Estos espacios se complementan con áreas destinadas a la exhibición de proyectos, zonas de trabajo colaborativo y ambientes de encuentro que favorecen la interacción, el intercambio de conocimientos y la construcción de redes entre los usuarios.

Además, la propuesta incorpora criterios de arquitectura efímera mediante el uso de mobiliario modular, sistemas de particiones móviles y configuraciones espaciales flexibles.

Estas estrategias permiten transformar los ambientes de acuerdo con las actividades programadas y las necesidades cambiantes de los usuarios, optimizando la funcionalidad y el aprovechamiento del espacio disponible.

2.5.5 Modelo de Negocio

La iniciativa se estructura bajo un modelo de negocio de carácter social, cuyo propósito principal es generar oportunidades de desarrollo para adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad del Callao. Para ello, se plantea la articulación de esfuerzos entre entidades públicas, organizaciones de la sociedad civil y el sector privado, con el fin de impulsar espacios de formación, producción y emprendimiento sustentados en los principios de la economía circular.

El modelo propuesto promueve la participación activa de los beneficiarios en talleres orientados al aprendizaje práctico y al desarrollo de competencias productivas. A través de estas actividades, los usuarios podrán transformar materiales reutilizables en nuevos productos, fortalecer sus capacidades técnicas y participar en procesos de creación, exhibición y difusión de sus iniciativas.

La sostenibilidad del proyecto se apoya en la construcción de alianzas estratégicas, la gestión de recursos provenientes de instituciones colaboradoras y la generación de ingresos complementarios. Estos recursos podrán obtenerse mediante la organización de ferias, muestras, eventos de comercialización y la venta de productos desarrollados dentro de los talleres, contribuyendo a la continuidad y fortalecimiento de la propuesta a largo plazo.

Tabla 1

Modelo de negocio



2.5.6 Resultados esperados

Se proyecta que el Centro de Reconexión Juvenil genere efectos positivos en el desarrollo integral de adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad del Callao, contribuyendo al fortalecimiento de sus capacidades personales, sociales y productivas.

Entre los resultados previstos destacan el incremento de la participación de los jóvenes en procesos formativos, actividades comunitarias y espacios de interacción social. Asimismo, se espera potenciar sus competencias técnicas y emprendedoras mediante experiencias de aprendizaje práctico orientadas al desarrollo de habilidades aplicables en distintos contextos.

La propuesta busca fomentar una cultura de sostenibilidad a través de la reutilización de materiales y la promoción de prácticas responsables con el medio ambiente. También se prevé la creación de entornos seguros, inclusivos y participativos que favorezcan el aprendizaje, la convivencia y el intercambio de experiencias entre los usuarios.

Finalmente, el proyecto aspira a impulsar oportunidades vinculadas al emprendimiento y al desarrollo económico, fortaleciendo al mismo tiempo la integración comunitaria, el sentido

de pertenencia y la construcción de vínculos sociales que contribuyan al bienestar de los participantes.

2.5.7 Prototipos desarrollados

Con el propósito de validar la propuesta, se elaboraron diversos recursos de representación y simulación, entre ellos esquemas conceptuales, diagramas de organización espacial, propuestas de zonificación, flujos funcionales y modelos tridimensionales. Estas herramientas permitieron analizar la distribución de los ambientes, evaluar su funcionamiento y comprender la experiencia de los usuarios dentro del centro.

Los prototipos desarrollados contemplaron espacios destinados a talleres de arte y diseño, reciclaje creativo, carpintería, tecnología y emprendimiento. Asimismo, se incluyeron áreas para la exhibición de proyectos, espacios de interacción comunitaria y ambientes orientados al aprendizaje colaborativo, favoreciendo la integración entre los distintos usuarios y actividades.

Diagrama de Funcionamiento

El recorrido del usuario inicia en el área de ingreso y recepción, donde es orientado y acompañado por el personal responsable de las diferentes áreas del centro. Posteriormente, cada participante tiene la posibilidad de incorporarse a los talleres o actividades que mejor se adapten a sus intereses, habilidades y objetivos de aprendizaje.

A lo largo de la jornada, los usuarios desarrollan competencias prácticas mediante experiencias formativas y colaborativas. Finalmente, las actividades concluyen en un espacio central de encuentro, donde los participantes pueden compartir, exhibir o demostrar los conocimientos y productos desarrollados durante el proceso. Esto fortalece la interacción social, la confianza personal y el sentido de comunidad.

Taller de arte y diseño:

El taller de arte y diseño cuenta con un área de **115.50 m²** y está destinado al desarrollo de actividades artísticas, diseño y expresión creativa. Su distribución contempla mesas de trabajo y elementos modulares que pueden reorganizarse para diferentes dinámicas individuales o grupales. Se utilizan materiales como MDF, madera reutilizada y paneles

modulares, incorporando soluciones móviles y desmontables como parte de las estrategias de arquitectura efímera.

Figura 10

Taller de arte y diseño



Nota: Visualización tridimensional del espacio propuesto para el desarrollo de actividades artísticas, considerando criterios de flexibilidad, creatividad y arquitectura efímera.

Taller de tecnologia:

El taller de tecnología cuenta con un área de **96.48 m²** y está orientado al aprendizaje de herramientas digitales, experimentación tecnológica y desarrollo de competencias digitales. Se plantea un espacio flexible con estaciones de trabajo y equipamiento tecnológico que pueden organizarse según las diferentes actividades. Se consideran materiales como MDF, melamina, madera y estructuras metálicas, incorporando elementos móviles que permiten adaptar la configuración del ambiente.

Figura 10

Taller de tecnología



Nota: Espacio concebido para el desarrollo de competencias tecnológicas y la experimentación con herramientas digitales.

Taller de emprendimiento:

El taller de emprendimiento cuenta con un área de ***69.54 m²*** *y está destinado al desarrollo de ideas de negocio, capacitaciones y trabajo colaborativo. Se plantea mediante mesas modulares y mobiliario flexible que permiten realizar reuniones, exposiciones y actividades grupales. Se consideran materiales como MDF, melamina, madera reutilizada y paneles modulares, permitiendo modificar la distribución del espacio según las necesidades de cada actividad.*

Figura 11

Taller de emprendimiento



Nota: Ambiente destinado a la capacitación, colaboración y desarrollo de iniciativas productivas por parte de los usuarios.

Taller de reciclaje creativo:

El taller de reciclaje creativo está destinado a la selección, transformación y reutilización de materiales, permitiendo que los jóvenes desarrollen productos a partir de recursos recuperados. El espacio contempla áreas de trabajo, clasificación y almacenamiento de materiales, incorporando mobiliario modular y elementos móviles que facilitan su adaptación. Se consideran materiales reutilizados como madera, cartón, plástico y MDF recuperado, reforzando los principios de economía circular y arquitectura efímera.

Figura 12

Taller de reciclaje creativo



Nota: Representación del ambiente destinado a la transformación y reutilización de materiales, promoviendo prácticas sostenibles y economía circular.

Taller de carpinteria:

El taller de carpintería cuenta con un área de **87.49 m²** y está destinado al aprendizaje práctico de técnicas de fabricación y elaboración de mobiliario. El espacio incorpora mesas y estaciones de trabajo que permiten desarrollar actividades individuales y grupales, considerando el uso de madera reutilizada, MDF, melamina y estructuras metálicas. La propuesta incorpora estrategias de arquitectura efímera mediante mobiliario adaptable y elementos móviles que permiten reorganizar el ambiente según las actividades.

Figura 13

Taller de carpinteria



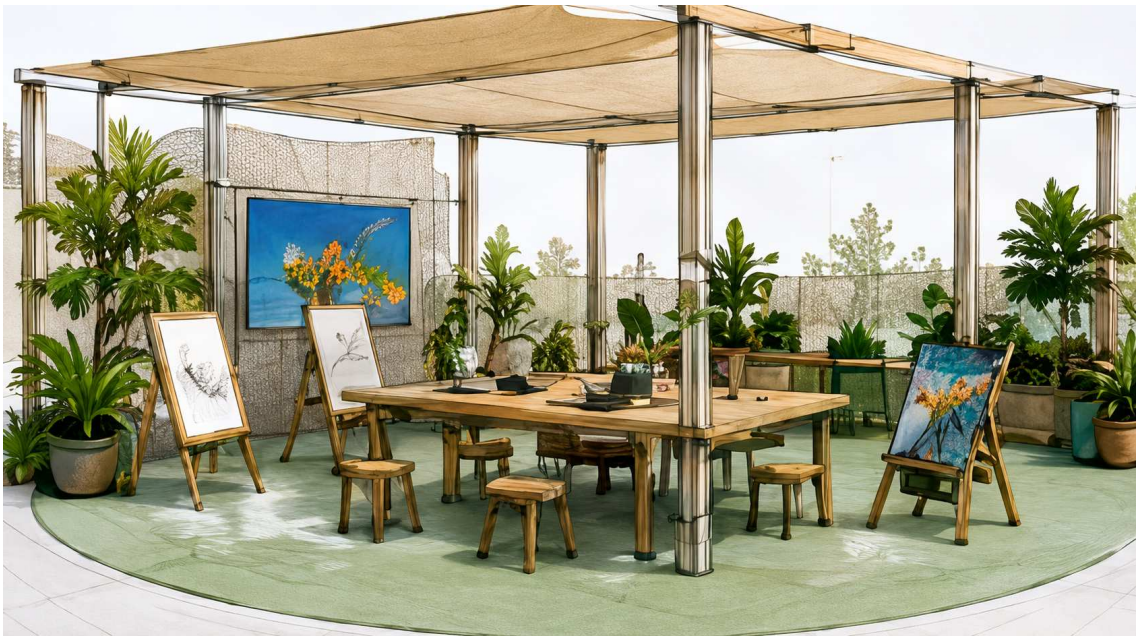
Nota:Propuesta espacial diseñada para el aprendizaje práctico de técnicas de fabricación y construcción de mobiliario.

Bocetos Conceptuales del Espacio:

A continuación, se presentan bocetos a mano alzada que representan la distribución espacial propuesta. Estos dibujos tienen como única finalidad visualizar y comunicar la idea central del diseño y la relación entre las diferentes zonas. La calidad del trazo o el detalle gráfico no está sujeta a evaluación, sino que se busca validar la lógica de la distribución, la funcionalidad y el sentimiento general del espacio propuesto.

Figura 14

Boceto del taller de Arte y diseño



Nota: Propuesta conceptual del espacio destinado al desarrollo de actividades artísticas y creativas.

Figura 15

Boceto del taller de Reciclaje Creativo



Nota: Espacio diseñado para promover la reutilización de materiales y el aprendizaje de prácticas sostenibles.

Figura 16

Boceto del taller de Carpintería



Nota: Ambiente orientado al aprendizaje de técnicas básicas de fabricación y construcción de mobiliario.

Figura 17

Boceto del taller de Tecnología



Nota: Espacio destinado al aprendizaje de herramientas tecnológicas y desarrollo de competencias digitales.

Figura 18

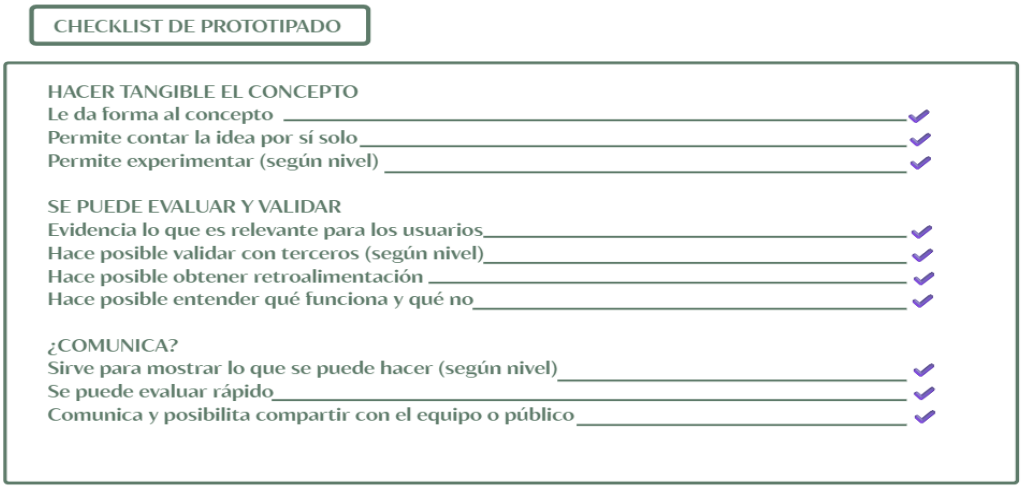
Boceto del taller de Emprendimiento



Nota: Área concebida para el desarrollo de ideas de negocio, capacitación y trabajo colaborativo.

Figura 19

Checklist de prototipado



Nota: Instrumento empleado para verificar el cumplimiento de los criterios de validación del prototipo.

2.5.8 Experimentos

Con el propósito de evaluar la viabilidad y relevancia de la propuesta, se emplearon diversas herramientas de investigación centradas en los usuarios potenciales. La información recopilada permitió reconocer la necesidad de contar con espacios accesibles, seguros y versátiles que favorezcan el aprendizaje experiencial. También se evidenció el interés de los adolescentes y jóvenes por participar en actividades vinculadas al desarrollo de competencias, la innovación, el emprendimiento y la sostenibilidad ambiental.

Los resultados obtenidos contribuyeron a consolidar la propuesta de diseño y respaldaron la implementación de un Centro de Reconexión Juvenil fundamentado en principios de economía circular y estrategias de arquitectura efímera, orientado a responder a las necesidades identificadas en la población objetivo.

Encuestas

Como parte del proceso de validación, se aplicó una encuesta a 49 adolescentes y jóvenes de entre 14 y 21 años provenientes de distintos distritos del Callao, incluyendo Callao Cercado, Bellavista, La Perla y Carmen de la Legua. El objetivo fue conocer sus intereses, expectativas y percepciones respecto a espacios de formación, emprendimiento y participación juvenil.

Los resultados evidenciaron una alta aceptación de la propuesta. Más del 90% de los participantes manifestó disposición para asistir a talleres gratuitos orientados al aprendizaje y fortalecimiento de capacidades. Asimismo, una gran mayoría señaló la importancia de contar con espacios que les permitan adquirir habilidades prácticas útiles para su desarrollo académico, personal y laboral.

Entre las áreas temáticas de mayor interés destacan arte y diseño, tecnología, emprendimiento, reciclaje creativo y fabricación de mobiliario, coincidiendo con los componentes planteados dentro del proyecto. Cabe resaltar que casi todos los encuestados mostraron interés en aprender procesos de reutilización y transformación de materiales reciclados para la elaboración de nuevos productos.

Otro hallazgo relevante fue la valoración positiva de espacios capaces de adaptarse a múltiples usos y actividades, lo que respalda la incorporación de estrategias de arquitectura efímera dentro de la propuesta. Además, la totalidad de los participantes consideró que un Centro de Reconexión Juvenil enfocado en formación, emprendimiento y economía circular tendría un impacto beneficioso en la juventud chalaca.

De manera complementaria, el 100% de los encuestados indicó que participaría en un espacio donde pudiera aprender, desarrollar proyectos, emprender y formar parte de actividades comunitarias. Estos resultados confirman la existencia de una demanda potencial significativa y respaldan la viabilidad social del proyecto, así como su capacidad para generar un impacto positivo en la población beneficiaria.

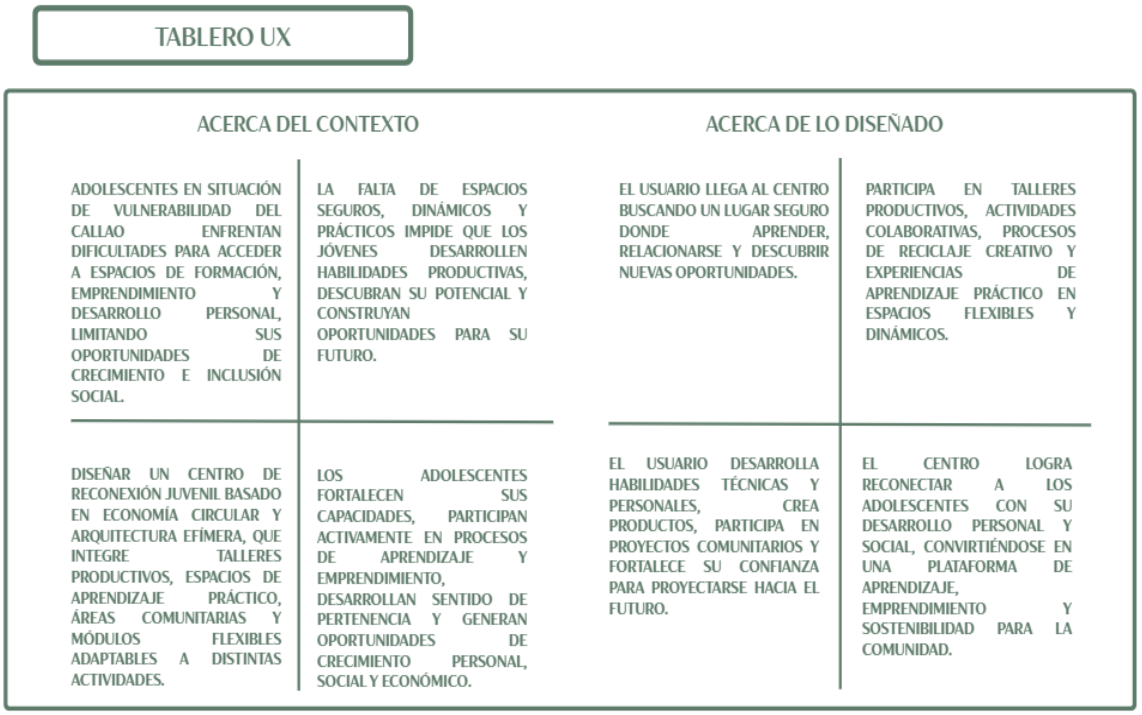
Tablero UX

El análisis desarrollado a través del Tablero UX permitió identificar que los adolescentes y jóvenes en situación de vulnerabilidad requieren entornos inclusivos, seguros y motivadores que faciliten el aprendizaje práctico, la exploración de sus capacidades creativas y el acceso a oportunidades de desarrollo personal y ocupacional.

En respuesta a estas necesidades, se plantea la creación de un Centro de Reconexión Juvenil que combine los principios de la economía circular con estrategias de arquitectura efímera. La propuesta busca ofrecer espacios flexibles y adaptables que promuevan la capacitación, el emprendimiento, la creatividad y la integración social, favoreciendo una experiencia de aprendizaje dinámica y participativa.

Tablero 2

Tablero UX



Nota: Herramienta empleada para recopilar observaciones y validar aspectos relevantes de la propuesta.

Tablero Receptora:

La Tabla Receptora de Información permite recopilar observaciones, comentarios y oportunidades de mejora sobre la propuesta desarrollada. Esta herramienta facilita la

identificación de aspectos positivos, críticas constructivas, dudas y nuevas ideas, contribuyendo al fortalecimiento y validación del proyecto desde diferentes perspectivas.

Tablero 3

Tablero Receptora



Nota: Herramienta aplicada durante la fase de validación para recopilar opiniones, observaciones, dudas y oportunidades de mejora identificadas por los participantes.

II. Estimación de costos

3.1 Presupuesto

Para la implementación del Centro de Reconexión Juvenil, se ha estimado un presupuesto inicial que contempla los siguientes rubros:

Tablero 4

Presupuesto

CONCEPTO	DESCRIPCIÓN	COSTO
Adecuación de espacios	Acondicionamiento de ambientes interiores y acabados básicos	25,000
Mobiliario modular y efímero	Mesas móviles, paneles desmontables, estanterías y mobiliario adaptable	15,000
Equipamiento tecnológico	Computadoras, proyector, impresora y equipos multimedia	20,000
Materiales para talleres	Materiales reciclados, herramientas, insumos para arte y prototipado	10,000
Señalética y exhibición	Paneles informativos, señalización y áreas de exposición	5,000
Recursos administrativos	Gestión, documentación y coordinación del proyecto	5,000
Pre Inspección del edificio	Evaluación preliminar del estado físico, arquitectónico, y funcional del mueble previo a la intervención	3,000
Total		83,000

Nota: El importe propuesto para la implementación del proyecto asciende a **S/ 83,000**, considerando la adecuación de los espacios, la incorporación de mobiliario modular con estrategias de arquitectura efímera, el equipamiento tecnológico y los objetos solicitados en el proceso de aulas productivas. Esta inversión permitirá crear un entorno flexible y sostenible orientado al aprendizaje, emprendimiento y desarrollo integral de adolescentes en situación de vulnerabilidad del Callao. Asimismo, se contempla la posibilidad de obtener financiamiento mediante alianzas con municipalidades, instituciones educativas,

empresas privadas y organizaciones sociales interesadas en promover proyectos de impacto comunitario.

III. Conclusiones y recomendaciones

4.1 Conclusiones

Luego de haber desarrollado y validado la propuesta del Centro de Reconexión Juvenil, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

En primer lugar, la investigación realizada permitió confirmar que existe una necesidad real y apremiante de espacios que promuevan el desarrollo integral de los adolescentes y jóvenes del Callao. Las encuestas aplicadas demostraron que la mayoría de los participantes carece de oportunidades para adquirir habilidades prácticas y participar en actividades formativas fuera del ámbito escolar.

En segundo lugar, se logró comprobar que los jóvenes muestran un alto interés por participar en iniciativas que integren la formación práctica, el emprendimiento y la economía circular. La acogida positiva que tuvo la propuesta entre los encuestados evidencia que existe una demanda potencial significativa para este tipo de espacios.

En tercer lugar, la propuesta del Centro de Reconexión Juvenil constituye una alternativa pertinente y viable para atender las necesidades identificadas. Al reunir en un solo equipamiento espacios para la formación práctica, el desarrollo de proyectos productivos y la interacción comunitaria, se contribuye al fortalecimiento de competencias personales, sociales y laborales en la población beneficiaria.

En cuarto lugar, la aplicación de estrategias de arquitectura efímera aporta flexibilidad y capacidad de adaptación a los ambientes propuestos, permitiendo que los espacios respondan de manera eficiente a distintas actividades, metodologías de aprendizaje y formas de convivencia. Esta condición favorece un uso más dinámico y eficiente de la infraestructura disponible.

En quinto lugar, la articulación entre economía circular, emprendimiento juvenil y diseño arquitectónico constituye una estrategia con un alto potencial para generar beneficios significativos en los ámbitos social, educativo y ambiental. Esta integración permite abordar de manera holística las necesidades de los jóvenes, promoviendo su desarrollo integral.

Finalmente, la investigación demuestra que la propuesta contribuye al logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, particularmente en lo relacionado con la educación de calidad, el trabajo decente, las ciudades sostenibles y la producción responsable. Esto posiciona al proyecto como una iniciativa alineada con las agendas de desarrollo nacional e internacional.

4.2 Recomendaciones

A partir de las conclusiones obtenidas, se formulan las siguientes recomendaciones para la continuidad y fortalecimiento del proyecto:

En primer lugar, se recomienda continuar con el proceso de validación mediante la realización de pruebas piloto que involucren directamente a los usuarios potenciales. Estas pruebas permitirán recoger nuevas observaciones y sugerencias para optimizar el diseño del centro y ajustar los talleres a las necesidades reales de los jóvenes.

En segundo lugar, resulta fundamental fortalecer las alianzas con municipalidades, instituciones educativas, organizaciones sociales y empresas privadas. Estas alianzas serán clave para garantizar la sostenibilidad financiera del proyecto y su futura implementación, así como para ampliar su alcance e impacto.

En tercer lugar, se sugiere ampliar la oferta de talleres y actividades de acuerdo con los intereses y necesidades identificadas en los jóvenes. Es importante mantenerse actualizado respecto a las tendencias y demandas del mercado laboral, así como a los intereses cambiantes de la población juvenil.

En cuarto lugar, se recomienda establecer mecanismos de monitoreo y seguimiento que permitan evaluar periódicamente el impacto social, educativo y ambiental generado por el Centro de Reconexión Juvenil. Esta evaluación continua facilitará la mejora constante del proyecto y su posible replicación en otros sectores del Callao.

En quinto lugar, se sugiere desarrollar un plan de comunicación y difusión que permita dar a conocer el proyecto entre la población objetivo y la comunidad en general. Una adecuada estrategia de comunicación contribuirá a generar mayor interés y participación por parte de los jóvenes.

Finalmente, se recomienda explorar fuentes de financiamiento adicionales, como fondos concursables, cooperación internacional y programas de responsabilidad social empresarial. La diversificación de las fuentes de ingresos fortalecerá la sostenibilidad del proyecto a largo plazo.

IV. Referencias Bibliográficas

CODESPA. (2023, 23 de febrero). Tres emprendimientos de economía circular en zonas rurales.

https://www.codespa.org/blog/2023/02/23/tres-emprendimientos-de-economia-circular-en-zonas-rurales/

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables [MIMP]. (s.f.). Programa Nacional Yachay.

Lima: MIMP. https://www.mimp.gob.pe/

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables [MIMP]. (2026, enero-febrero). Resumen Regional del Callao. Lima: MIMP. https://www.mimp.gob.pe/omep/pdf/resumen2/Resumen-Callao.pdf

Postgrado UTP. (2024). Top 10 emprendimientos sociales peruanos sostenibles. https://www.postgradoutp.edu.pe/blog/a/top-10-emprendimientos-sociales-peruanos-sostenibles/

V. Anexos

6.1 Anexo 1 - Encuesta de Validación del Prototipo

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSduwWzBeiVAYuLlS4MtjsTlqnXujpkCCEIW4ACtA1NL8DWVpg/viewform?usp=sharing&ouid=112857897476268374701

1. ¿Cuál es tu edad?

2 . ¿Actualmente te encuentras?

3. ¿En qué distrito resides?

4. ¿Consideras que existen suficientes espacios para jóvenes en tu comunidad?

5. ¿Sientes que tienes oportunidades para aprender nuevas habilidades fuera del colegio?

6. ¿Te gustaría contar con un espacio donde puedas aprender habilidades prácticas para tu futuro?

7. ¿Qué es lo que más buscas actualmente?

8. ¿Participarías en talleres gratuitos de capacitación?

9. ¿Qué talleres te interesarían más?

10. ¿Sabes qué es el reciclaje o la reutilización de materiales?

11. ¿Te gustaría aprender a transformar materiales reciclados en nuevos productos?

12. ¿Comprarías o utilizarías productos elaborados con materiales reutilizados?

13. ¿Qué espacios te gustaría encontrar en un centro juvenil?

14. ¿Te gustaría que los espacios pudieran adaptarse para diferentes actividades?

15. ¿Participarías en eventos, ferias o exposiciones organizadas por jóvenes?

16. ¿Crees que un centro de formación, emprendimiento y economía circular beneficiaría a los jóvenes del Callao?

17. ¿Asistirás a un Centro de Reconexión Juvenil donde puedas aprender, crear productos, emprender y participar en actividades comunitarias?

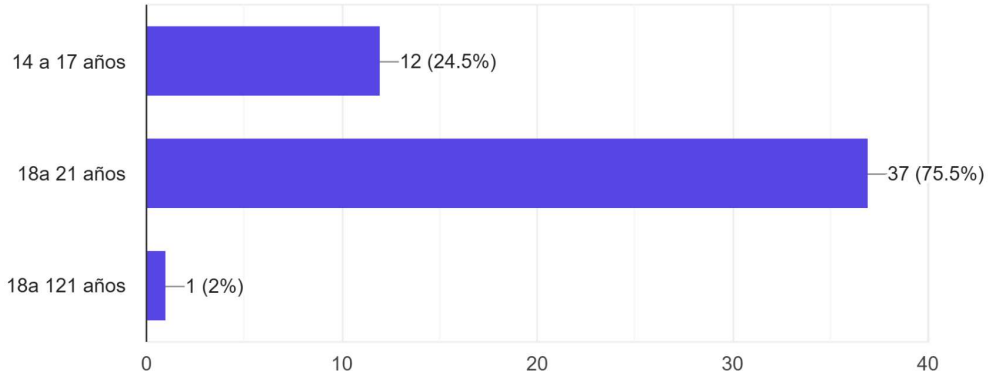
18. ¿Sientes que actualmente cuentas con suficientes oportunidades para desarrollar habilidades que te ayuden en tu futuro?

19. ¿Crees que la falta de espacios seguros y formativos afecta las oportunidades de los jóvenes en tu comunidad?

20. Si existiera un centro donde pudieras aprender, crear productos, recibir orientación y desarrollar proyectos personales, ¿consideras que mejoraría tus oportunidades de futuro?

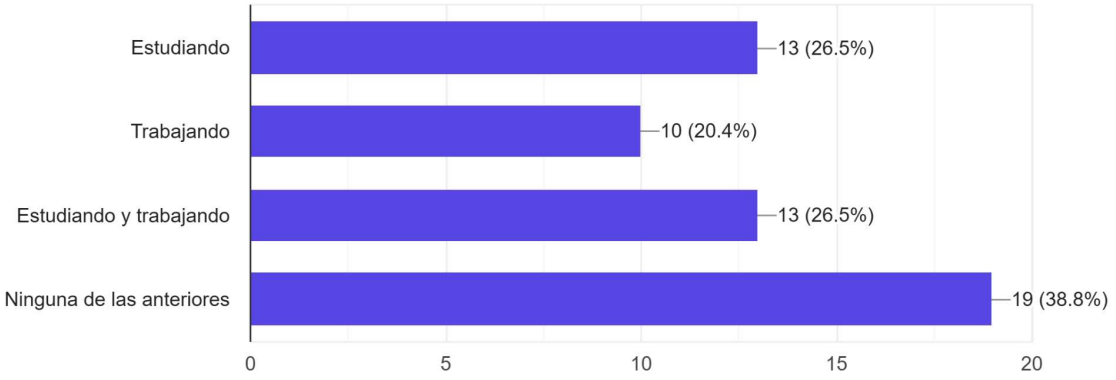
1. ¿Cuál es tu edad?

49 respuestas



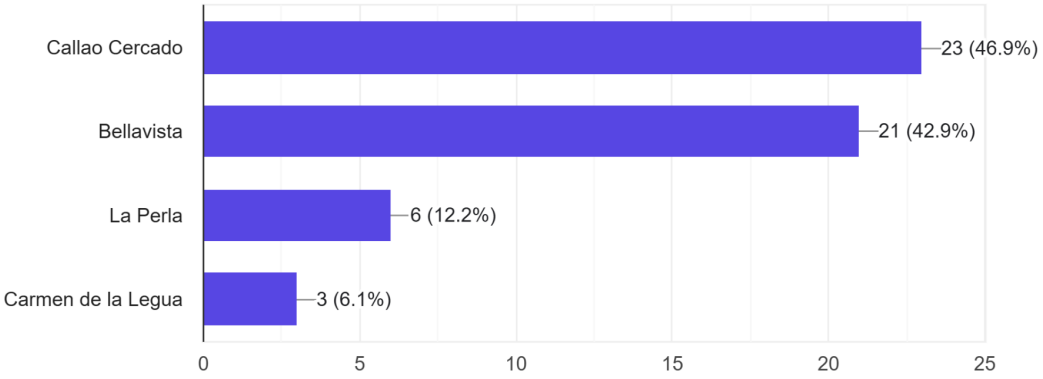
2 . ¿Actualmente te encuentras?

49 respuestas



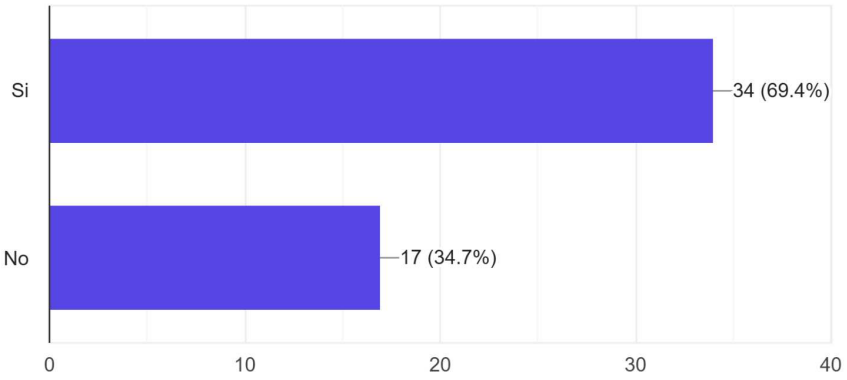
3. ¿En qué distrito resides?

49 respuestas



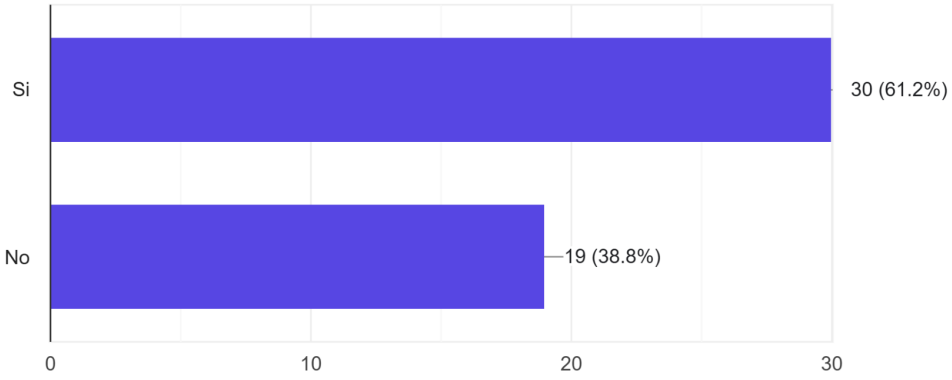
4. ¿Consideras que existen suficientes espacios para jóvenes en tu comunidad?

49 respuestas



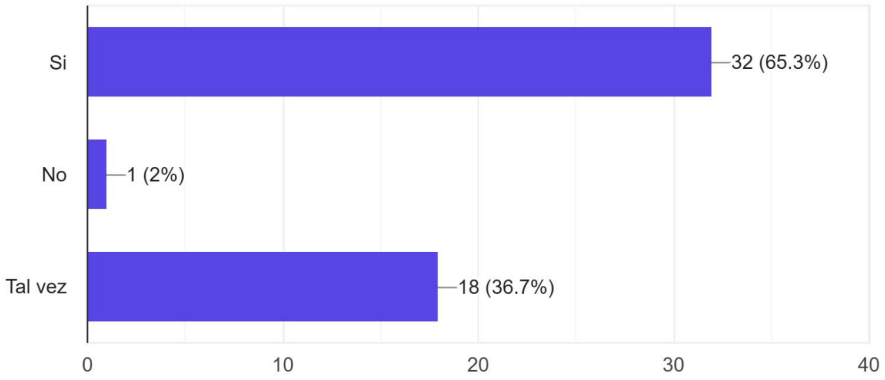
5. ¿Sientes que tienes oportunidades para aprender nuevas habilidades fuera del colegio?

49 respuestas



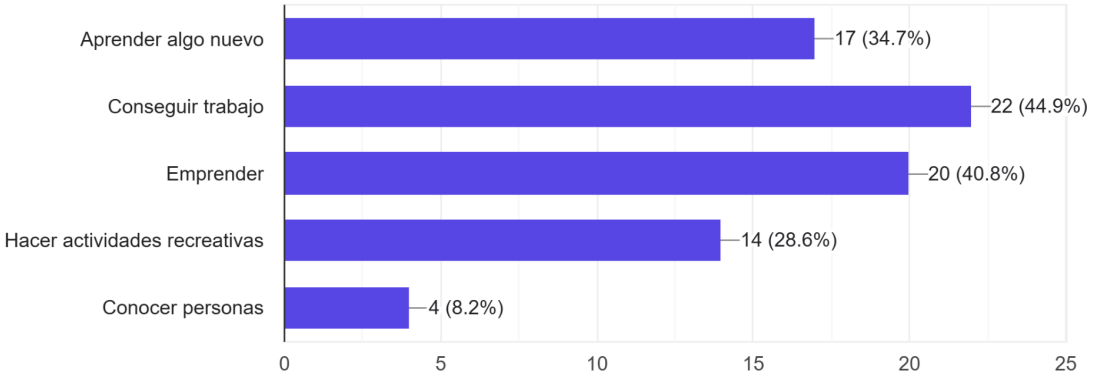
6. ¿Te gustaría contar con un espacio donde puedas aprender habilidades prácticas para tu futuro?

49 respuestas



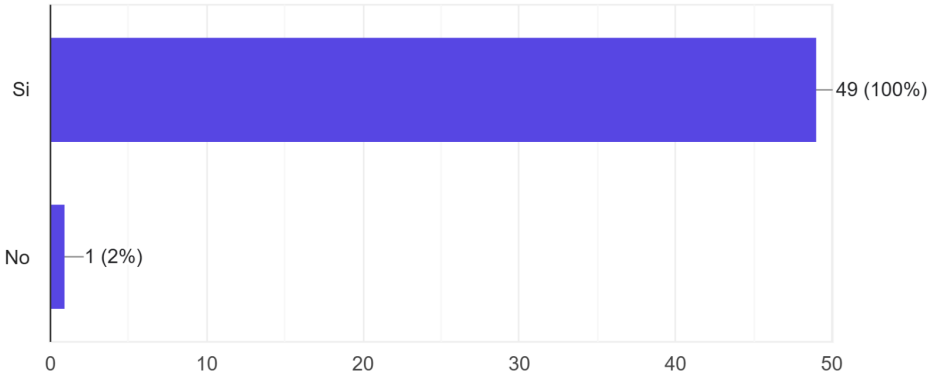
7. ¿Qué es lo que más buscas actualmente?

49 respuestas



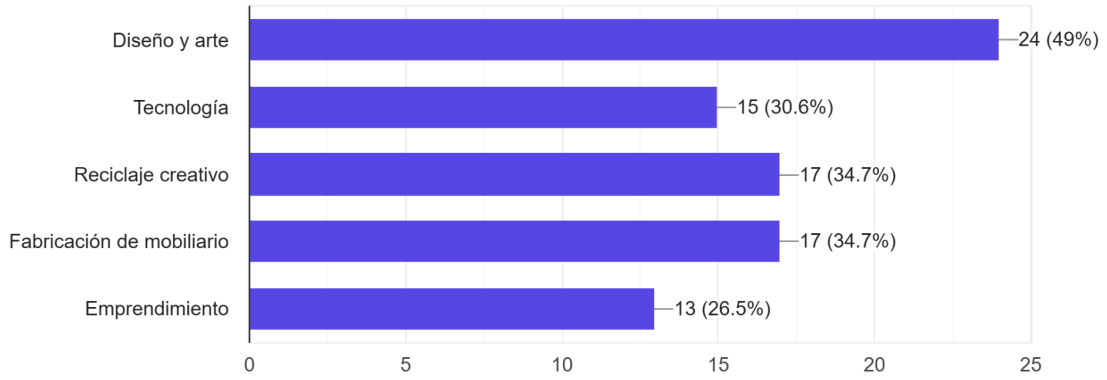
8. ¿Participarías en talleres gratuitos de capacitación?

49 respuestas



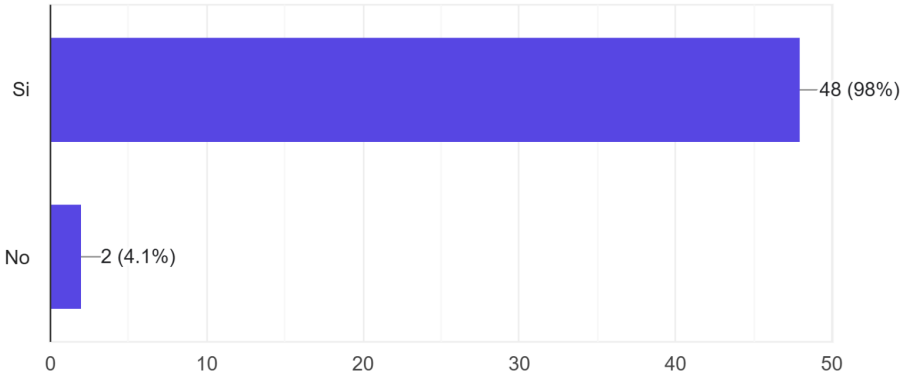
9. ¿Qué talleres te interesarían más?

49 respuestas



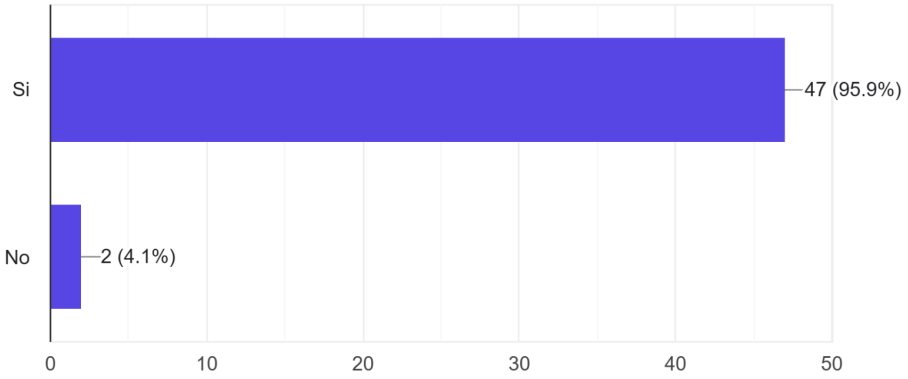
10. ¿Sabes qué es el reciclaje o la reutilización de materiales?

49 respuestas



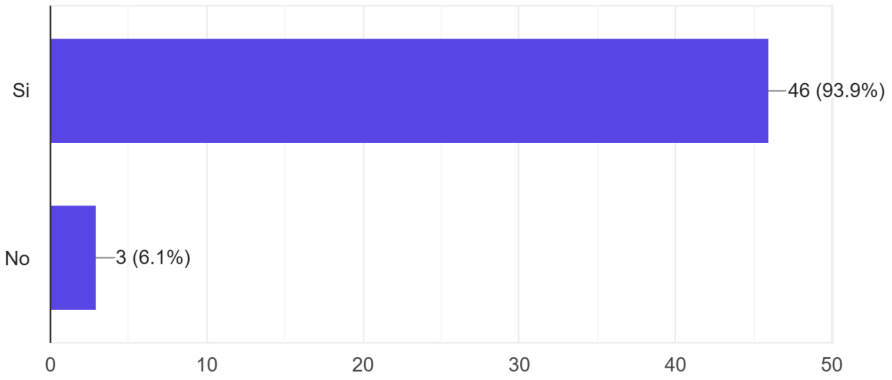
11. ¿Te gustaría aprender a transformar materiales reciclados en nuevos productos?

49 respuestas



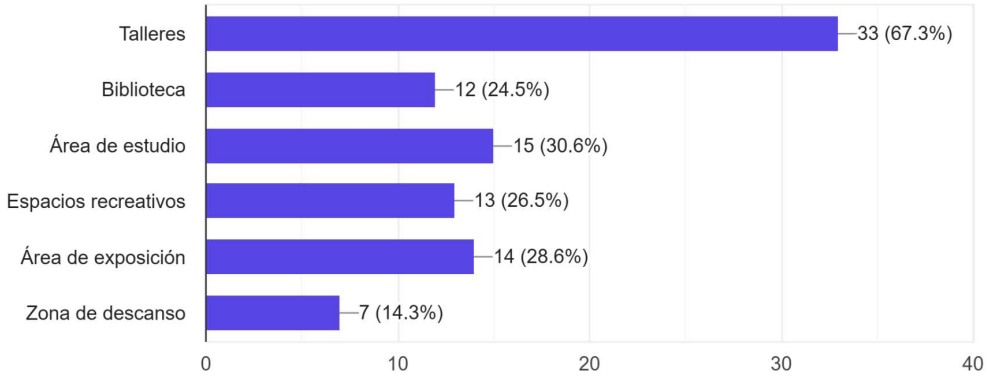
12. ¿Comprarías o utilizarías productos elaborados con materiales reutilizados?

49 respuestas



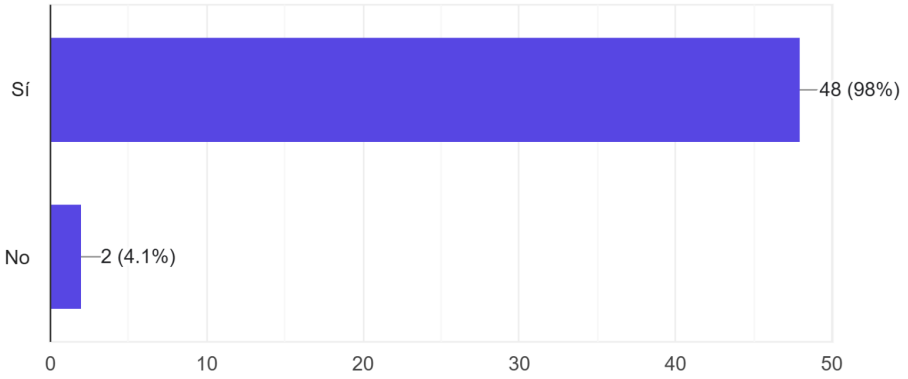
13. ¿Qué espacios te gustaría encontrar en un centro juvenil?

49 respuestas



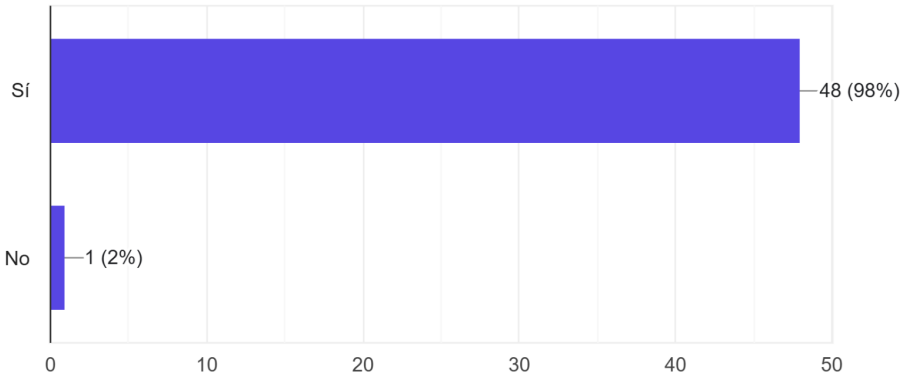
14. ¿Te gustaría que los espacios pudieran adaptarse para diferentes actividades?

49 respuestas



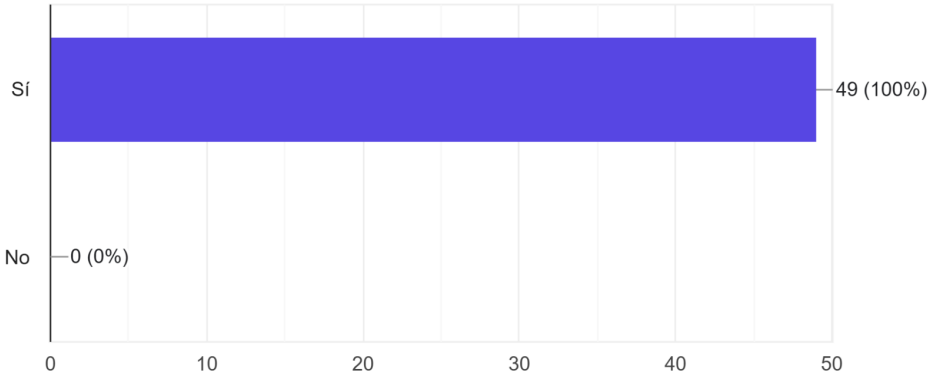
15. ¿Participarías en eventos, ferias o exposiciones organizadas por jóvenes?

49 respuestas



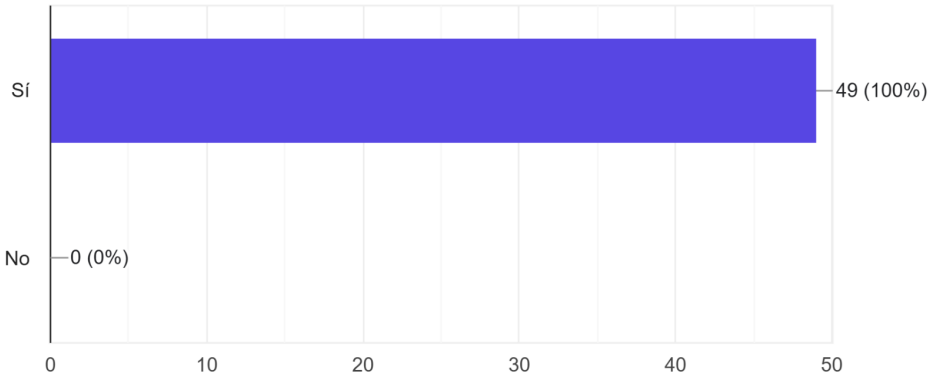
16. ¿Crees que un centro de formación, emprendimiento y economía circular beneficiaría a los jóvenes del Callao?

49 respuestas



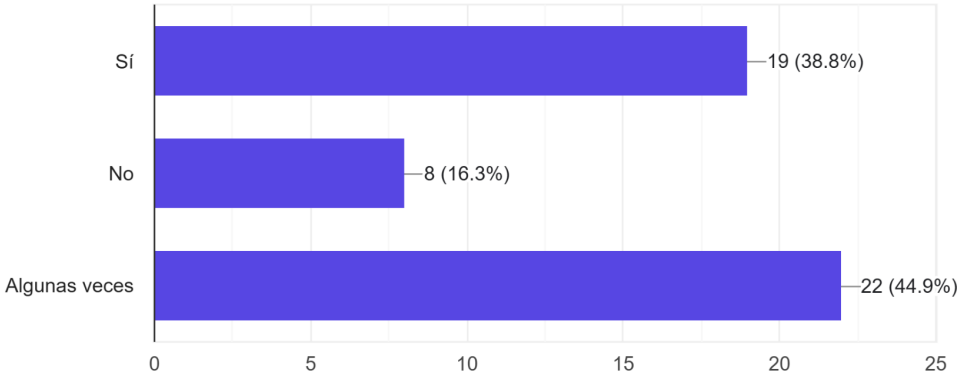
17. ¿Asistirías a un Centro de Reconexión Juvenil donde puedas aprender, crear productos, emprender y participar en actividades comunitarias?

49 respuestas



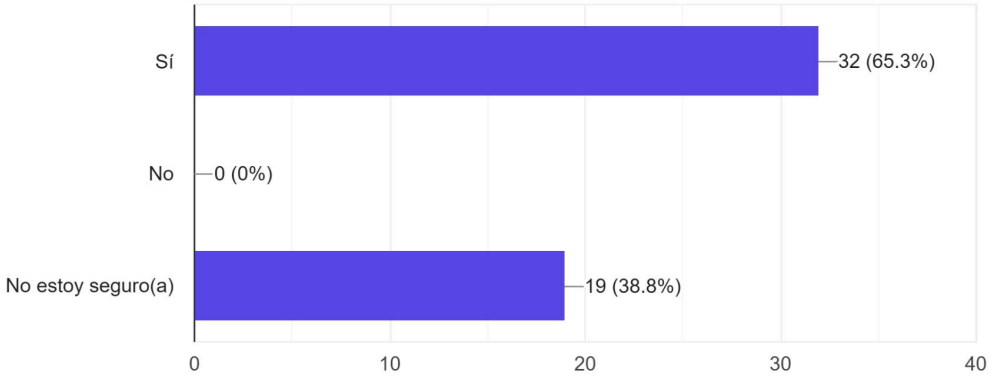
18. ¿Sientes que actualmente cuentas con suficientes oportunidades para desarrollar habilidades que te ayuden en tu futuro?

49 respuestas



19. ¿Crees que la falta de espacios seguros y formativos afecta las oportunidades de los jóvenes en tu comunidad?

49 respuestas



20. Si existiera un centro donde pudieras aprender, crear productos, recibir orientación y desarrollar proyectos personales, ¿consideras que mejoraría tus oportunidades de futuro?

49 respuestas

