ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA
"TOULOUSE LAUTREC"

TIVO, DISEÑO DE ESPACIOS RECREATIVOS QUE AYUDEN A PROMOVER LA INCLUSIÓN Y MEJOR DESARROLLO EN NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS CON Y SIN DISCAPACIDAD MOTRIZ DE CENTROS EDUCATIVOS DEL DISTRITO DE BREÑA

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

AUTOR:
DAFNE REATEGUI PANDURO
(http://orcid.org/0009-0009-0099-001X)

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico:

AUTOR:
FABRIZIO CESAR CALDERON GUANILO
(http://orcid.org/0009-0002-1380-056X)
Dirección y diseño gráfico

Asesor
LENY AMELIA PERCCA TREJO
(http://orcid.org/0000-0002-8363-8354)

Lima-Perú
2023

REV. INV. CALDERON GUANILO_REATEGUI PANDURO_LCH.pdf

REPOSITORIO TLS

REPOSITORIO TLS

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:463624283

Fecha de entrega
31 may 2025, 5:11 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
31 may 2025, 5:38 p.m. GMT-5

Nombre de archivo
REV. INV. CALDERON GUANILO_REATEGUI PANDURO_LCH.pdf

Tamaño de archivo
479.9 KB

30 Páginas

5604 Palabras

29.727 Caracteres

16% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text

Exclusions

- 1 Excluded Source

Top Sources

15% Internet sources
1% Publications
13% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Resumen del Trabajo de Investigación

Partiendo del contexto de la pandemia del covid-19, se observa una fuerte crisis que originó grandes estragos en la vida de las familias en todo el mundo; millones de niños fueron afectados, incluyendo el ámbito de la educación, servicios alimentarios, economía, salud, y salud mental. (Unicef,2021).

El covid 19 también incrementó las barreras en la inclusión social de los niños, niños con o sin algún tipo de discapacidad, puesto que se tuvo que atravesar por una era virtual, donde los colegios, maestros y alumnos, se vieron forzados a adaptarse para desarrollar sus prácticas didácticas, frenando a los niños en su etapa de desarrollo social y recreativo. (Bonilla, Sánchez,2022).

Teniendo estos puntos como un antecedente, este proyecto está enfocado en todos aquellos niños que se vieron perjudicados en su desarrollo y la búsqueda de promover la inclusión antes la escasa importancia frente a la recreación y buen desarrollo de los niños desde la igualdad de condiciones dentro de su centro educativo

Esta investigación propone diseñar e implementar un espacio recreativo de juegos para niños con y sin algún tipo de discapacidad, aplicado a centros educativos, considerando a su vez el uso de actividades y dinámicas donde los niños puedan desarrollarse e interactuar a través del juego.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación

1. Contextualización del problema……7
2. Justificación……9
   2.1. Justificación social……9
   2.2. Justificación práctica……10
   2.3. Justificación metodológica……10
3. Reto de Innovación……11
4. Sustento teórico……12
   4.1 Estudios previos……12
   Antecedentes……12
   4.2. Marco teórico……15
   4.2.1.Creación de un espacio recreativo en centros educativos……15
   4.2.2. Conceptualización de un espacio recreativo en centros educativos……15
   4.2.3. Características de un espacio recreativo en centros educativos……15
   4.2.4. Recursos a utilizar para la creación de un espacio recreativo en centros educativos……16
   4.2.4.1. El juego……16
   4.2.4.2. Actividades recreativas……16
   4.2.4.3. Dinámicas……16
   4.2.4.4. Diseño……16
   4.2.4.4.1. Paleta decolor……17
   4.2.4.4.2. Texturas……17

4.2.4.4.3 Formas……17
4.2.4.4.4 Mobiliario……17
4.2.4.4.3 Composición espacial……17
4.2.5. Interacción social……17
4.2.5. Importancia de crear un espacio recreativo en centros educativos……18
1. Beneficiarios……18
5.1. Directos……18
5.2. Indirectos……18
5.2.1. Arquetipo del cliente……18
2. Propuesta de valor……20
6.1. Propuesta de valor……20
6.2. Segmento de clientes……20
6.3. Canales……21
6.4. Relación con los clientes……21
6.5. Actividades clave……21
6.6. Recursos clave……21
6.7. Aliados clave……22
6.8. Fuentes de ingreso……22
6.9. Presupuesto……22
3. Resultados……23
4. Conclusiones……24
5. Bibliografía……26
6. Anexos……29

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. *Nombre de la tabla* 1

Tabla 2. *Nombre de la tabla* 4

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. *Nombre de la figura* 1

Figura 2. *Nombre de la figura* 4

1. Contextualización del Problema

Debido a la pandemia del COVID-19 dada a nivel mundial, la primera infancia se vio en la necesidad de acoplarse a una situación en la que ni los adultos se encontraban listos.

Que un niño salga a jugar es importante al momento de socializar, ya que es una actividad en la que interviene el contacto físico y la interacción, lo que aporta en el control de su mente y emociones.

Si un niño no juega, es más probable que su aprendizaje, empatía, autocontrol, comunicación y forma de socializar se vean afectados, convirtiéndose así en una persona más vulnerable con el paso del tiempo. (Gualdrón-Moncada JP, 2021).

A su vez, una dificultad importante que afrontan los niños es la escasez de espacios destinados a su recreación, normal desarrollo, desenvolvimiento y el poco soporte especial que debería generarse en las instituciones de educación regular. (Torres, 2021).

En el Perú, la cifras a nivel instituciones de educación inicial y primaria muestran que el 25.5% de los niños tiene algún tipo de discapacidad, siendo 0.2% los que cursan inicial y el 25,3% los que cursan el grado de primaria. También se identifica un 0,7% de personas que requieren de educación básica especial (INEI, 2018).

Frente a esto se observa una notoria falta de estrategias que faciliten y adecuen el uso de espacios comunes. (Perú21, 2020).

En cuanto a este tipo de espacios de recreación, se observa una clara diferencia en la ejecución que llevan Instituciones de los distritos de Miraflores, Surco, San Isidro, Lince, San Miguel, La Molina con la de distritos de Breña, Ate, Villa María Del triunfo, Santa Rosa, Rímac, Carabayllo, Comas y SJM, los cuales carecen de áreas recreativas y ofrecen mínimas

oportunidades requeridas por sus residentes. Las pocas áreas recreativas existentes suelen tener juegos tradicionales que no cumplen con los factores humanos, involucran la participación de niños, pero no consideran a aquellos que tienen algún tipo de discapacidad.

A partir de lo mencionado se identificó que el problema específico es la escasa importancia frente a la recreación y buen desarrollo de los niños en igualdad de condiciones, el problema irá enfocado en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad (en este caso motriz) en centros educativos del distrito de Breña.

Con todo lo redactado anteriormente y partiendo de las carreras Arquitectura de Interiores, Dirección y Diseño Gráfico y Publicidad y Medios Digitales, se diseñará un espacio recreativo que promueva la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña, espacio que se realizará partiendo de las necesidades principales de nuestro usuario.

El diseño de este espacio se desarrollará con programas de diseño 3D, donde se modelaron los juegos y personajes pensados para mayor interacción con el espacio, al culminar con el modelado se procederá a aplicar toda la parte de diseño desde el color hasta lo materiales, para finalmente ser renderizado y presentado al cliente a través de un recorrido visual de todo el espacio.

Finalmente se concluye que el diseñar este espacio ayudará de manera exponencial y creativa a los niños con y sin discapacidad, padres y personal educativo, sumado al producto interactivo se podrá resaltar la importancia de espacios destinados a la recreación y desarrollo a favor de la inclusión social en niños principalmente con discapacidad motriz.

2. Justificación

La presente investigación tiene como objetivo principal resolver una problemática que aqueja a un sector de la población infantil con y sin discapacidad motriz de los centros educativos del distrito de Breña, la cual es de escasa importancia frente a la recreación y buen desarrollo de los niños en igualdad de condiciones.

Por este motivo se propone desarrollar un espacio, con un diseño especial y creativo que les permita interactuar y fomentar su desarrollo con mayor libertad y seguridad.

2.1. Justificación social

El entorno y la calidad del juego de los niños mantiene un impacto significativo, en cuanto más se desarrolla el cerebro, más afectivo, receptivo y estimulante es el entorno, y las relaciones son más fuertes y positivas.

Cuando el niño consiga o refuerce sus habilidades, será más responsable con ellas, lo que a su vez le permitirá regular y mejorar su comportamiento. (Cayetano, s.f.).

Es en la infancia donde el juego se convierte en la principal herramienta para crear conexiones sociales, esto permite que los niños aprendan y se desarrollen con mayor facilidad.

El juego varía según la cultura, crianza o género, por este motivo, los especialistas realizan proyectos orientados a la infancia, puesto que las retribuciones a futuro serán mayores a la inversión inicial (G. Irwin, Siddiqi, Hertzman, 2007).

Por esta razón, se ha decidido enfocar la investigación en niños en edad de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz, pues se considera un grupo vulnerable al que aún le cuesta, lamentablemente, ser parte del mundo educativo donde se brinde la recreación sin trabas.

2.2. Justificación práctica:

Se realiza esta investigación debido a que existe una escasez en el fomento de la inclusión en las instituciones educativas desde los primeros años de educación primaria, principalmente en distritos más vulnerables o en los que aún no se ha agregado esta iniciativa. (Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Y a su vez por la preocupación mostrada por los padres, ya que estos reconocen que el estado emocional y desarrollo de sus hijos dependen mucho del ambiente en el que crecen o frecuentan. (Beá, s.f.).

Por este motivo, la propuesta de negocio busca mejorar esta problemática a fin de que los niños puedan reducir la inseguridad, miedo y trabas recibidas al intentar tener un desarrollo social, físico y cognitivo dentro de sus escuelas, teniendo una discapacidad.

2.3. Justificación metodológica

Con el objetivo de proponer una solución para este proyecto se está implementando la metodología Toulouse Thinking.

Esta metodología permite ordenar y jerarquizar la información de forma creativa, flexible, ágil y colaborativa. Este proceso tiene cuatro etapas (Investigar, Idear, Desarrollar, y Transferir), con el fin de ayudar a resolver el problema. Esta metodología empieza por la investigación de la problemática, luego pasa al proceso de ideación del concepto, posteriormente al desarrollo de prototipos y finaliza en la realización de la solución.

Además, se ha hecho uso de herramientas como el mapa del problema, con el se realizó una investigación que permitió saber si se han presentando o no propuestas de solución frente al problema planteado, profundizar cuáles de estas propuestas fueron viables o no y finalmente

comprender el problema principal al cual se enfrentan nuestros arquetipos para así proponer nuevas soluciones.

El mapa de actores facilitó el reconocer a las personas que se ven involucradas en el entorno del tema; y el desarrollo de los arquetipos nos otorgó una visión más amplia para descubrir sus principales dolores, deseos y necesidades.

Se empleó la herramienta llamada Lienzo de Propuesta de Valor, con el cual se propuso el valor agregado de producto y el diferencial principal. Y finalmente se desarrolló el Lienzo Modelo de Negocios que ayudó a centrar mejor la propuesta, al igual que los requerimientos necesarios a nivel producto y cliente.

3. Reto de innovación

Promover la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña a través de espacios recreativos

Preguntas Generales:

¿De qué manera se podría promover la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña a través de espacios recreativos?

Preguntas Específicas:

P1 ¿Qué materiales y/o recursos se necesitaría para crear un espacio recreativo que promueva la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña?

P2 ¿Qué actividades se necesitaría para incentivar a padres y docentes a promover la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito Breña a través de espacios recreativos?

P3 ¿Qué tan efectivo sería crear un espacio recreativo que ayude a promover la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña?

Objetivo General:

Creación de espacios recreativos que ayuden a promover la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña

Objetivos Específicos:

O1 Determinar qué materiales y/o recursos se necesitaría para crear un espacio recreativo que promueva la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña.

O2 Investigar qué tipo de actividades se necesitaría para incentivar a padres y docentes a promover la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito Breña a través de espacios recreativos.

O3 Analizar qué tan efectivo sería crear un espacio recreativo que ayude a promover la inclusión y mejor desarrollo en niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña.

4. Sustento teórico:

4.1. Estudios previos:

Antecedentes:

Mendoza L., Cruzado V, .Ramirez D.(2021) desarrolló la tesis *Aplicación de la arquitectura inclusiva en espacios recreativos en San Juan de Lurigancho,* para obtener el título profesional de Arquitecta, en la Universidad César Vallejo, Lima-Perú.

Tuvo como objetivo analizar si la implementación de la arquitectura participativa e inclusiva aumenta las oportunidades recreativas para la inclusión de los niños con discapacidad en el distrito de San Juan de Lurigancho, elaborando estrategias que brinden diferentes perspectivas sobre un mismo problema.

Llegando a la conclusión que la presente investigación está enfocada principalmente en concientizar la importancia del diseño y accesibilidad universal, debido a que esto permitirá no sólo cubrir la necesidades del usuario sino también le permitirá integrarse a la sociedad.

Se escogió el presente estudio para precisar criterios de diseño que tomen en cuenta la inclusión dentro de la arquitectura, analizar la importancia recreacional en personas con necesidades especiales y observar el impacto del Covid19 frente al problema.

Se considera esta tesis dentro de la investigación porque muestra que aún hay un escaso acondicionamiento de espacios para personas con discapacidad.

Guerrero V., Gutiérrez C., Fernández S.(2021) desarrolló la tesis *Infraestructura recreativa y bienestar social para las personas con discapacidades motoras en el parque infantil Miguel Cortez de Piura,* para obtener el título profesional de Arquitecta, en la Universidad César Vallejo, Piura-Perú.

Tuvo como objetivo establecer una relación entre la infraestructura recreativa y el bienestar social de cada persona con discapacidad motora, haciendo uso de diversas técnicas de recolección de datos, análisis y validaciones necesarias.

Llegando a la conclusión que la presente investigación está enfocada en determinar la relación de la accesibilidad universal e integración social de las personas con discapacidades motoras, de la mano con el servicio y multifuncionalidad del espacio.

Se escogió el presente estudio como un alcance a medir la importancia del desarrollo del bienestar social en infraestructuras recreativas que beneficien a estas personas.

Se considera esta tesis dentro de la investigación porque muestra la importancia de considerar los términos de un diseño especial, y resalta que el no tomarlo en cuenta genera escasa integración social y falta de servicio en espacios recreativos.

Perez R.(2022) desarrolló la tesis titulada *"Juegos infantiles inclusivos para el desarrollo multisensorial en espacios públicos del distrito de San Juan de Lurigancho"*, para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Industrial, en la Pontificia Universidad Católica Del Perú.

Tuvo como objetivo crear juegos sensoriales en los que niños de 3 a 6 años con y sin discapacidad sensorial puedan participar de forma activa, priorizando su estimulación a nivel multisensorial.

Llegando a la conclusión que la creación de juegos multisensoriales representa un importante avance en la inclusión y accesibilidad para los niños y anima a otros diseñadores a considerar este sector en la planificación urbana.

Se escogió el presente estudio por su enfoque del Diseño Centrado en el Usuario (DCU) para entender las necesidades de los usuarios y proponer soluciones útiles y fáciles de usar.

Se considera esta tesis dentro de la investigación porque demuestra la importancia de estos espacios en los distritos donde a menudo se les da poca importancia y la viabilidad de un proyecto de este tipo.

Alarcón V., Vanesa P., Miryam J.(2021) desarrollaron la tesis "*Modelo de infraestructura educativa, orientado a la inclusión social de niños con discapacidad físicas y motoras en Ciudad de Dios, Yura - Arequipa"* para obtener el título profesional de Arquitectura en la Universidad Católica de Santa María.

Tuvo como finalidad realizar estrategias en los centros educativos para el buen manejo del desarrollo cognitivo en niños con discapacidad física-motora, por medio de espacios donde se puedan realizar actividades no sólo educativas sino también recreativas, dando pase a tomar conciencia sobre la importancia de la inclusión social desde la infancia.

Llegando a la conclusión de que con la ayuda de una propuesta de diseño y espacios accesibles en el que se desarrollen experiencias inmersivas, se puede incentivar y estimular a los niños en sus actividades, esto de la mano de dinámicas y actividades interactivas que permitan su mejor desarrollo.

Se escogió este presente estudio por el enfoque en el diseño centrado en los niños con discapacidad que vendrían a ser el usuario proponiendo así soluciones útiles y viables.

Se considera esta tesis dentro de la investigación porque demuestra la importancia de estos espacios donde se dio a conocer una gran cantidad de niños que necesitan desarrollarse en el ámbito social y recreacional.

Granados C. (2019) desarrollaron la tesis *"Actividades recreativas y su influencia en el desarrollo de la motricidad en los alumnos del primer grado de primaria de la Institución N° 20801 - 2019."*, para obtener el título profesional de licenciada en educación primaria, en la Universidad Jose Faustino Sanchez Carrión, Huacho-Perú.

Tuvo como objetivo averiguar cuál es la repercusión de las actividades recreativas en el desarrollo motriz de los niños de primer grado de la Institución Educativa N° 20801 - 2019.

Llegando a la conclusión de que el nivel de integridad de los niños era en su gran mayoría bajo y necesitaban apoyo para el desarrollo de su motricidad, la mayor parte de ellos consiguió una mejora en el desarrollo de su motricidad gruesa, gracias al programa.

Se escogió el presente estudio porque está enfocado en la repercusión y desarrollo de una propuesta de centro educativo inclusivo que posea espacios apropiados, tomando el desarrollo de aprendizaje como un método de solución.

Se considera esta tesis dentro de la investigación porque abarca información importante sobre el desarrollo de habilidades psicomotrices en alumnos de primero de primaria y los resultados encontrados frente a la práctica de actividades recreativas.

4.2. Marco teórico:

4.2.1. Creación de un espacio recreativo en centros educativos

La creación de espacios destinados a la recreación dentro de centros educativos diseñados para que los niños puedan jugar es de suma importancia. Estos espacios cuentan con juegos donde se realizan dinámicas recreativas que fomentan su libertad. (Toasa, 2017).

Promueven la creatividad, habilidades mediante el juego y nuevas experiencias, ayudando a los niños a enriquecerse a nivel físico, emocional, social e intelectualmente. (Gálvez, 2019).

4.2.2. Conceptualización de un espacio recreativo en centros educativos.

Ambiente que dispone de juegos, en el que se ejecutan dinámicas y actividades que fomenten y permitan que los niños se desarrollen a la hora del recreo.

Se debe concebir al espacio recreativo en centros educativos como una base dentro del proceso de interacción y aprendizaje, debido a que en este tipo de espacios los niños se manifiestan de forma libre y espontánea, dando cabida a generar mayor interacción con todos sus compañeros. (Toasa.2017).

|4.2.3. Características de un espacio recreativo en centros educativos

Estos espacios recreativos son necesarios para la vida de una persona, puesto que influyen en el desarrollo físico, también en su dimensión social, cívica y cultural. (G.Cueva, R.Sarita, 2021).

4.2.4. Recursos por utilizar para la creación de un espacio recreativo en centros educativos

4.2.4.1. El juego

Es una ocasión interactiva, comunicativa y también de aprendizaje. Cuando un niño juega, no sólo aprende, sino que crea relación y dinámica espontánea con nuevas personas.

El juego fortalece la forma de comunicar y expresar ideas o pensamientos.

En el caso de los niños, está comprobado que aprenden con mayor facilidad en espacios de juego que les permitan relajarse y realizar actividades sin presiones. (Cuba, 2019).

4.2.4.2. Actividades recreativas

Son actividades en las que rigen los movimientos corporales y la interacción. La recreación es una sucesión de pasos que llevan al cambio en la conducta y forma de ser de una persona, y a su vez incentiva a la participación y libertad para jugar. (Pérez, 2022).

4.2.4.3. Dinámicas

Conjunto de interacciones generadas dentro de un grupo que cumple en su mayoría con indicaciones preestablecidas. (Yovera, 2021).

4.2.4.4. Diseño

El concepto de diseño implica un proceso cognitivo en el cual se realiza una planificación creativa y se buscan soluciones específicas ante un problema. Este enfoque se utiliza ampliamente en disciplinas como la arquitectura, el arte, la comunicación y campos relacionados. (Editorial Etecé. 2021).

4.2.4.4.1. Paleta de colores

Es una amplia gama de colores que un pintor suele emplear en una obra, retrato,

pieza gráfica, decoración de interior o página web. (AD.2021).

4.2.4.4.2. Texturas

Las texturas poseen cualidades ópticas y táctiles. Sensibiliza y caracteriza materialmente las superficies de los objetos. (Inés G. 2020).

4.2.4.4.3. Formas

Las formas son componentes esenciales de nuestras vidas, desde los triángulos y rectángulos básicos hasta los polígonos complejos. Las hay de muchos tamaños y colores, todas ellas con una gran variedad de usos para actividades que combinan la creatividad o hasta la destreza. (El mundo I. 2022).

4.2.4.4.4. Mobiliario

El mobiliario es quien crea la relación e interacción que se genera en el espacio; y dentro de su composición prioriza el bienestar del usuario. (Seinfeld, 2019).

4.2.4.4.5. Composición espacial

Composición espacial arquitectónica, es ubicar o reubicar diversos elementos dentro de un espacio, de manera que puedan tener la capacidad de aportar un significado a los usuarios. (Machaca, 2022).

4.2.5. Interacción social

La relación e interacción social se ha convertido en un espacio clave y primordial en la comunicación humana ya que su comprensión permite concordar dinámicas sociales diferentes en contextos donde dos o más personas se encuentren en presencia de sus respectivas respuestas físicas. (Vargas, 2018).

4.2.6. Importancia de crear un espacio recreativo en centros educativos

Es importante porque se enfoca en presentar de forma didáctica y divertida, nuevas formas de aprender, desarrollarse y jugar dentro de las escuelas.

Esta experiencia ayudará a promover no sólo la inclusión sino a crear mayor conciencia sobre la escasa importancia que se le da a la recreación y buen desarrollo de los niños en igualdad de condiciones, las dificultades deben dejar de ser dificultades y debe empezar a animar a la sociedad a tomar acción frente a un problema que está a la vista de todos.

Además, la creación de un espacio recreativo ayudará a que otras organizaciones o empresas puedan interesarse e involucrarse más con esta iniciativa y comprometerse a generar un cambio.

5. Beneficiarios

5.1. Directos

Está enfocado en centros educativos privados, en donde se busca implementar espacios recreativos que promuevan la inclusión y mejor desarrollo del usuario, en este caso niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz; esto a su vez beneficiará a los docentes y especialistas para la formación de sus carreras.

5.2. Indirectos

Organizaciones (Midis, Conadis) que protegen los derechos de las personas que constantemente luchan por fomentar la inclusión social en nuestras vidas, y la Organización Unicef que vela por las dificultades sociales por las que pasan los niños frecuentemente.

5.2.1. Arquetipo del cliente

Los beneficiarios son niños de 6 a 8 años que se encuentran estudiando en el colegio, cursando el primero o segundo año de primaria, son niños con y sin discapacidad motriz, les gusta jugar para distraerse, aprender de forma dinámica, creativa e interactuar con sus compañeritos de clase; usualmente para los útiles escolares sus padres suelen comprar marcas como artesco, faber castell, oxford; en cuanto a la vestimenta tienen una vestimenta asignada por el colegio, las niñas suelen ir peinadas con trenzas o colas levantadas mientras los niños van con el cabello corto; todos llevan meriendas para el recreo, estas meriendas suelen estar compuestas por frutas, galletas, yogurt; la minoría cuenta con una tablet; las aplicaciones que usualmente usan son YouTube, Duolingo y juegos; en cuanto al ámbito social, les molesta y duele no ser comprendidos, la poca empatía, el trato desigual y sentirse excluidos. Esperan y necesitan sentirse seguros, cómodos, y contar con un espacio en el que puedan jugar y socializar entre ellos.

Sebastian es un niño de 7 años que vive con su mamá, tiene una discapacidad físico-periférica que le impide caminar, por este motivo se moviliza usando una silla de ruedas. Es un niño al que le encanta jugar con los carritos, le gusta la música electrónica, le gusta tocar el piano y pintar; Sebastian empezó la primaria en pandemia (Covid-19), el cual le impidió desarrollarse socialmente, tiene un círculo pequeño de amigos que hizo en clases virtuales, ahora que tiene clases presenciales conserva a sus amigos pero le gustaría hacer nuevos amigos, a la hora del recreo le gusta salir para socializar y le duele ver a otros niños jugando y no poder incluirse en los juegos,

porque no hay juegos que estén adaptados a su condición. Necesita que sus compañeros de clase, profesores y amigos sean más empáticos con él y sobre todo necesita juegos que se adapten a él como al resto de sus amigos y compañeros.

Los arquetipos se desarrollaron tomando en cuenta toda la información que fue recopilada de los lienzos de investigación, de las entrevistas y encuestas, y el Mapa de Actores, el cual fue dividido en tres secciones:

Sección 1- Centrales: En esta sección se encuentra el público objetivo que vendrían a ser niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz, afectados por la escasa importancia dada a su recreación y buen desarrollo en igualdad de condiciones; lamentablemente no se cuenta con espacios con la implementación y apertura necesaria para una persona con discapacidad.

Sección 2- Directos: En esta sección se encuentran las personas que tienen un contacto más directo y forman parte del entorno social de estos niños estudiantes. Encontramos a los maestros de la institución educativa, los padres y familiares cercanos.

Sección 3- Indirectos: En esta sección se encuentran las organizaciones Midis, Conadis, Unicef, organizaciones de ayuda hacia las personas con discapacidad motriz, que no tienen contacto directo con nuestro público objetivo, pero velan por estas.

6. Propuesta de Valor

Explicación del Lienzo del Modelo de Negocio elaborado en los siguientes puntos:

6.1. Propuesta de valor

Creación de un espacio recreativo diseñado para que los niños con y sin discapacidad motriz puedan sentirse seguros y tener la libertad para jugar y desarrollarse a nivel social, físico y cognitivo por igual.

6.2. Segmento de clientes

Apuntamos a atender a niños de 6 a 8 con y sin discapacidad motriz de centros educativos del distrito de Breña, siendo estos centros educativos nuestro principal cliente y a quien se le presentará la propuesta de diseño pensada para los niños, propuesta que también toma en cuenta a los padres y el apoyo requerido de docentes y especialistas.

6.3. Canales

La presencialidad será nuestro canal principal, debido a que el diseño del espacio está pensado para un área de recreación, y este normalmente es el patio de recreo de los centros educativos, nuestro segundo canal serán los centros educativos del distrito de Breña, quienes aportarán en la promoción y difusión de la propuesta de forma sucesiva y si es posible llegando a distritos vecinos. Finalmente contaremos con redes sociales para poder hacer más conocida esta nueva propuesta, su principal finalidad y sus valores más importantes.

6.4. Relación con los clientes

Busca ofrecer al cliente, centros educativos privados del distrito de Breña, mayor seguridad en sus estudiantes de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz, y su vez otorga un alivio en la preocupación de los padres de familia.

Se ofrecerán servicios dinámicos y lúdicos que incentiven el uso y juego por igual de los niños, servicio de diseño para el entretenimiento social y cognitivo, generando también mayor orientación de los docentes frente a las necesidades de juego de niños con discapacidad motriz.

6.5. Actividades clave

Diseño del espacio con juegos y dinámicas divertidas, esto de la mano con la creación de personajes que interactúen también a través de los juegos físicos, crear una identidad visual para ofrecer el servicio y finalmente la creación de redes sociales.

6.6. Recursos clave

Los recursos clave para la creación del espacio será un diseñador junior de modelado 3d, quien a su vez cuente con habilidades con desarrollador Unreal Engine 5, un diseñador gráfico junior, publicista o encargado del marketing del servicio y finalmente los programadores.

6.7. Aliados clave

Proveedores de materiales y el centro educativo que se une para brindar un espacio.

6.8. Fuentes de ingreso

Apuntamos a generar ingresos a partir de los centros educativos y su promoción entre ellos, a su vez, esperamos poder llegar al conocimiento de empresas privadas que puedan comprar esta iniciativa y hacerla aún más conocida.

6.9. Presupuestos

Tabla 1: *Presupuesto estimado para realizar la Herramienta Integral Digital de Reportes.*

ITEM	DESCRIPCIÓN DE RECURSOS	CANTIDAD	COSTO UNITARIO S/	COSTO TOTAL S/
1	Mano de obra	1	1,000	1,000
2	Programas 3D y renderizado	1	0	0
3	Desarrollador Unreal Engine 5	1	0	0
4	Juego portal con tobogán inclusivo	1	6,800	6,800
5	Banco inclusivo de madera con estructura de concreto	2	800	1,600
6	Árbol dentro de maceta circular	2	800	1,600
7	Juegos multisensoriales y de memoria	3	220	660
8	Pintura para cemento	7	72,90	510.3
9	Carrusel inclusivo	1	3,000	2,500
10	Área verde-césped	45 m2	12	540
11	Juego de canasta y pelotas de básquet	1	300	300
12	Columpio de red en árbol de metal	1	1,100	1,100
13	Columpio duo formas de tuerca	1	990	990
14	Tambores de diferentes tamaños	5	100	500
15	Colchonetas forma circular	4	60	240
			TOTAL S/.	18,340

Tabla 2: *Ingreso estimado para realizar la Herramienta Integral Digital de Reportes.*

ITEM	COSTO UNIDAD	UN, VENDIDAS AL MES	INGRESO MENSUAL	INGRESO TRIMESTRAL
Merchandising (peluche por cada personaje)	S/30.00	S/40.00	S/1,200	S/3,600
Venta de proyecto a empresas privadas	S/5,000	5	S/25,000	S/75,000
			TOTAL, S/	78,600

7. Resultados

Se logró cumplir con satisfacción el reto de innovación resolviendo la problemática de la escasa importancia dada a la recreación y buen desarrollo de los niños en igualdad de condiciones en centros educativos del distrito de Breña.

Se logró validar el proyecto, identificando las características y principales necesidades del usuario.

Es necesario que los niños, principalmente los que recién inician sus primeros años de educación, tengan el privilegio de jugar, recrearse y desarrollarse por igual, sin limitaciones o obstáculos.

Referente a los resultados, de los talleres generativos, se identificó a un 90% de los niños involucrados dentro de las dinámicas y juegos realizados, mientras que un 10% de los niños no lograron tener mucha interacción, porque no hablaban mucho o se mostraban inseguros.

En cuanto a los resultados de validación de las muestras de renders del espacio,

se puede resaltar que el 70% mostró una opinión positiva frente a la propuesta y el 30% hizo observaciones referentes al diseño, costos y mantenimiento del espacio.

El detalle de que el usuario experimente y vea a mayor detalle la idea del espacio, ayudó a corregir algunos puntos como el color, los materiales y el diseño de algunos juegos.

Aún puede indagarse más frente al tema de la inclusión partiendo la discapacidad, es importante que la propuesta pueda calmar o aliviar un poco la frustración sentida por el usuario.

Como último resultado, se identificó, mediante entrevistas a los usuarios y sus actores directos, la gran importancia que tienen los juegos o actividades de recreación, ya que a través de ellas es que podemos generar y fomentar temas como la inclusión, valores como el respeto, la empatía, la igualdad y priorizar un ambiente en el que el principalmente el niño pueda socializar y desarrollarse de forma libre y segura.

8. Conclusiones:

Finalmente, mediante el presente proyecto de investigación realizado, se logró analizar e identificar las necesidades a nivel de desarrollo recreacional de niños de 6 a 8 años con discapacidad motriz, en las Instituciones Educativas del distrito de Breña, partiendo del contexto de la post pandemia del covid-19.

Se identificaron los insights de cada usuario y con ello, se pudo concretar y cerrar un poco más la idea frente a la solución que se les brindaría.

Las herramientas usadas basadas en el diseño, dinámicas y actividades se enfocaron en aportar en el desarrollo social, físico y cognitivo del usuario.

De esta manera, y gracias a toda la información recolectada a base de encuestas, entrevistas, observación de campo, investigación de escritorio y talleres generativos, se desarrolló la propuesta TIVO, un espacio recreativo que fomente la inclusión y mejore el desarrollo de niños de 6 a 8 años con y sin discapacidad motriz en el distrito de Breña, de la forma más segura, libre y creativa posible.

TIVO, es el diseño e implementación de un espacio basado en el ámbito de la recreación y estimulación sensorial, este espacio tendrá juegos y dinámicas adecuadas a las necesidades o requerimientos frente a la discapacidad motriz de niños en edad de 6 a 8 años. Los materiales, colores y texturas ayudarán a que el niño muestre mayor emoción, estimulación e interacción frente al juego.

Con la propuesta dada no sólo se promoverá la inclusión sino que será posible generar valores importantes como la igualdad, respeto y empatía desde la infancia.

Por último, se tiene presente que la propuesta dada no eliminará totalmente la problemática vista en el usuario, pero si logrará reducir un porcentaje de este reflejado en niños más felices, sociables y seguros.

9. Bibliografía

E. Lasala (2021) Inclusión educativa en contexto de pandemia 2020/21 https://ri.unsam.edu.ar/bitstream/123456789/2011/1/TFE%20ESHUM%20202%20GP-AGB.pdf Guia Infantil(2021) Juegos para fomentar la inclusión de niños con capacidades diferentes.

https://www.guiainfantil.com/educacion/juegos/juegos-para-fomentar-la-inclusion-de-ninos-con-capacidades-diferentes/

G.Pérez (2022) Juegos infantiles inclusivos para el desarrollo multisensorial en espacios públicos del distrito de San Juan de Lurigancho.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/23216/P%c3%89REZ_REYES_GERALDINE_VIRGINIA1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

K. Yovera (2021) Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral de los estudiantes de 5 años de edad de la i.e. virgen del carmen 503, manzanares

https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4402/Karla%20Margaret%20Yovera%20Albin.pdf?sequence=1&isAllowed=y

L. Pastor (2018) La diversidad y la educación inclusiva en los CETPROs del distrito de Breña 2018.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19501/Pastor_ML.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MICDPD (2019) Barreras en la implementación de los servicios educativos públicos y privados para estudiantes con discapacidad y con otras necesidades educativas.

https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2019/12/Informe-Defensori

l-183-El-Derecho-a-la-Educaci%C3%B3n-Inclusiva.pdf

V. Ovalle, & A. Wilmot (2018) Análisis de los espacios recreativos para el diseño de un programa de actividades artísticas, culturales y deportivas en las áreas verdes de Guayaquil. http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35002/1/OVALLE%20Y%20WILMOT%20SEPTIEMBRE%20%20TESIS%20PARA%20ENTREGAR%20ok-converted.pdf

Unicef(2021) Los estragos que la pandemia de COVID-19 ha causado en los niños del mundo. https://www.unicef.org/es/coronavirus/estragos-pandemia-covid19-ha-causado-inos-mundo#:~:text=La%20pandemia%20tambi%C3%A9n%20est%C3%A1%20afectando,que%20se%20produzcan%20matrimonios%20infantiles.

Unicef (2021) Voces por la inclusión. https://www.unicef.org/peru/articulos/voces-por-la-inclusion-educacion-inclusiva-ana-de-mendoza-educared

V. Rosario (2017) El juego recreativo como medio para el desarrollo de la autonomía en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial 40377 jorge aurelio abril flores, cabanaconde, arequipa-2017. https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ed042d70-ddad-406d-b63c-c9c39e71e8a3/content

10. Anexos