



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA**

**“Arquitectura Lúdica en Parques para la Reinserción Social de Niños  
Víctimas de Explotación Laboral en el centro de Huaraz 2021”**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Arquitecto

**AUTORES:**

Maldonado Rosales, José Bruno (ORCID: 0000-0001-9419-8633)

Solis Chauca, Thania Vanessa (ORCID: 0000-0001-5053-0366)

**ASESOR:**

Mg. Montañez Gonzales, Juan Ludovico (ORCID: 0000-0002-9101-3813)

Mg. Guzmán Ferrer, Carmen Vanessa (ORCID: 0000-0001-8476-7345)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Arquitectura

HUARAZ – PERÚ

2021

## **DEDICATORIA**

La presente investigación está dedicada a Dios, a mis padres y abuelos, pues sin ellos no lo habría logrado, fueron mi motivación más grande para culminar exitosamente este proyecto.

Maldonado Rosales, José Bruno

La presente investigación está dedicada a Dios, a mis padres, abuelos y hermanos, por el apoyo económico y emocional brindado a lo largo de mi carrera, quienes durante estos años estuvieron a mi lado apoyándome y siendo paciente conmigo, lo cual motivo constantemente para alcanzar mis anhelos.

Solis Chauca, Thania Vanessa

## **AGRADECIMIENTO**

Expresar nuestra gratitud infinita con las personas que hicieron posible que esta investigación logre el éxito, así mismo agradecemos a nuestro asesor de la Universidad Cesar Vallejo. Mag. Arq. Montañez Gonzales Juan Ludovico y a la Arq. Mg. Guzmán Ferrer Carmen Vanessa, por su entero apoyo y orientación, así mismo a los especialistas que nos brindaron su tiempo e información para esta presente investigación, ya que gracias a sus consejos y observaciones hicieron que se culmine exitoso el presente estudio.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice de contenidos .....	iv
Índice de figuras .....	v
Índice de abreviaturas.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract .....	viii
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	9
III. METODOLOGÍA .....	23
3.1. Tipo y Diseño de investigación .....	25
3.2. Categoría, Subcategoría y matriz de categorización .....	25
3.3. Escenario de estudio .....	29
3.4. Participantes .....	22
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	30
3.6. Procedimiento .....	31
3.7. Rigor científico .....	31
3.8. Método de Análisis de datos .....	33
3.9. Aspectos Éticos .....	33
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	34
4.1. Resultados .....	34
4.2. Discusión .....	60
V. CONCLUSIONES .....	69
VI. RECOMENDACIONES .....	72
REFERENCIAS	
ANEXOS	

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura nº1: Defensoría del Pueblo – Municipalidad Provincial de Huaraz, 2021.....	6
Figura nº2: Defensoría del Pueblo – Municipalidad Provincial de Huaraz, 2021.....	6
Figura nº3: World Cities Culture Forum, 2018.....	7
Figura nº4: Área de ubicación del lugar de trabajo de los infantes afectados, en la ciudad de Huaraz .....	25
Figura nº5: Área de ubicación del lugar de parques infantiles y área de trabajo en el centro de la ciudad de Huaraz.....	26
Figura nº 6: Porcentaje de genero de los infantes víctimas de explotación laboral.....	34
Figura nº 7: Porcentaje de edades los infantes víctimas de explotación laboral.....	35
Figura nº 8: Porcentaje de preferencias del infante de las áreas libres. ....	35
Figura nº 9: Porcentaje de preferencias del infante de las áreas lúdicas .....	36
Figura nº 10: Porcentaje de preferencias del infante de las áreas libres y verdes. ....	45
Figura nº 11: Porcentaje de preferencias del infante de materiales de los juegos en los parques infantiles.....	46
Figura nº 12: Porcentaje de colores preferidos del infante dentro de los parques infantiles. ....	51
Figura nº 13: Porcentaje de sensación del infante al realizar las actividades lúdicas dentro de los parques infantiles.....	56
Figura nº 14: Porcentaje del infante dentro de los parques infantiles.....	57

## **RESUMEN**

Se percibe que el Perú es un país con una alta tasa en problemas en parques donde acuden niños explotados laboralmente en el rango de 5 a 14 años, estos problemas afectan al usuario en lo físico, psicológico, en la salud y educación. La presente investigación tiene como objetivo determinar el impacto de la arquitectura lúdica de parques en la reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de Huaraz, con metodología de enfoque cualitativo, de tipo descriptivo y diseño etnográfico correlacional. La población fue de 86 niños y la muestra de 63 niños víctimas de explotación laboral. Así mismo, los instrumentos fueron cuestionarios, bitácoras de observación y fichas documentales. Donde los resultados demuestran que, un 33% acuden a los parques infantiles por sus áreas de juegos, también se halló que un 67% de niños disfrutaban de las áreas recreativas donde pueden integrarse con los demás. Por consiguiente, se concluye que el impacto de la aplicación de colores en zonas y juegos de los parques infantiles es positivo y favorable en la reinserción social de los niños, dado que esta característica se encuentra en más de la mitad de ellos, permitiendo la integración social.

### **PALABRAS CLAVE:**

Arquitectura Lúdica, reinserción social, problemas en los parques e impacto.

## **ABSTRACT**

Peru is perceived to be a country with a high rate of problems in parks where children aged between 5 and 14 who are exploited for labour use go. These problems affect users physically, psychologically, health and education. The aim of this research is to determine the impact of park play architecture on the social reintegration of child victims of labor exploitation who work in the center of Huaraz, using a qualitative approach, descriptive type and correlational ethnographic design. The population was 86 children and the sample was 63 children who were victims of labour exploitation. In addition, the instruments were questionnaires, observation logs and fact sheets. While the results show that 33% go to playgrounds for their play areas, it was also found that 67% of children enjoy recreational areas where they can integrate with others. Therefore, the impact of colouring in playground areas and playgrounds is positive and beneficial for the social reintegration of children, since this characteristic is found in more than half of them, enabling them to be integrated into society.

### **KEYWORDS:**

Playful architecture, social reintegration, problems in parks and impact .

## I. INTRODUCCIÓN

Desde el inicio de los tiempos se han creado parques ya sea por motivos ambientales o simplemente por un recurso paisajístico, las zonas de recreación pública las cuales son tomadas en cuenta, debido al diseño, a los espacios y a la importancia que cumple al ayudar a la contaminación a nivel mundial que nos afecta a todos con espacios que no solo ofrecen espacios de descanso, sino también cumplen la función de fomento al desarrollo de la niñez y espacios de recreación. Esto ocurre en parques con espacios adecuados para juegos infantiles. Donde la UNICEF (2018) especifica que, durante los primeros años de desarrollo de competencias cognitivas y sociales, se dé importancia a la educación, imaginación, recreación, etc. Fundamentado en un resultado favorable a través del juego, siendo inducido al desarrollo de su imaginación y creatividad, en espacios donde el juego adopta diversas formas: juegos imaginarios, solitarios, con objetos, cooperativo. Las áreas verdes tienen un impacto profundo y favorable para la sociedad, ya que presentan entornos amigables para las personas, disminuyen la inseguridad, fomentan el deporte, la actividad física, la integración social, la inclusión, entre otros. De esta manera la importancia de estas zonas verdes recreativas son principalmente sobre los efectos positivos que se reflejan en la población, ya sea en la salud, en lo físico y mental. Donde Martínez V. (2020) mencionó en su artículo que, desde un carácter de espacio público, donde se aprecia que en estos espacios no solo se ve como se experimenta el día a día de la vida cotidiana, sino también el desarrollo sociocultural, donde considera que el concepto de naturaleza se expresa que refiere al inicio del desarrollo armónico, al origen y a la plenitud de

cada ser; y el concepto de recreación donde se expresa que se hace referencia a crear o producir algo innovador. Concluyendo así los espacios públicos como los parques presentan la necesidad socio espacial, con interacción con lo político, económico y social, donde se abre una vía para planteamientos colectivos en el territorio urbano. Así mismo, sobre lo ambiental, estos espacios están formados por algunos componentes: la vegetación o área verde donde se aprecia la implementación de árboles, arbustos, césped y otras plantas de jardín; el espacio de la circulación donde se aprecia las veredas, los accesos, corredores, entre otros; el mobiliario urbano donde se presencia los basureros, la iluminación, los elementos ornamentales, las zonas de bicicletas, las bancas, las áreas techadas, entre otros; la zona de juegos infantiles donde se encuentran los columpios, el sube y baja, los pasamanos, las cajas de arena, las cabañas infantiles, entre otros; la zona deportiva donde se ofrece canchas deportivas, área libre, gimnasio, y otros; así mismo se ofrecen otros componentes dependiendo de la necesidad y temática que ofrezca el parque. Por consiguiente, Videla J. (2021) en Australia se implementa los parques teniendo una visión urbana a la sustentabilidad, reformando la calidad de vida y cuidando el medio ambiente, por ejemplo, se menciona que en el parque Caramvale District, en Brisbane. Destaca las áreas tanto de juegos como las áreas verdes y el área de juegos beneficiando a su contacto con la naturaleza, caracterizándose por aspectos como seguridad, proximidad, recreación, áreas e instalaciones. Donde desde un punto de vista medioambiental, los parques protegen y aumentan la biodiversidad de la flora dentro de las ciudades. Así mismo, estos espacios ofrecen mejoras en la calidad del aire, servicios ambientales, dando la

oportunidad a las personas de reconectar con su naturaleza, beneficiando su salud, permitiendo la integración social. Lo cual es muy importante dado a los usuarios ya afectados por problemas como sedentarismo, explotación laboral, agresión física y estrés. Teniendo en cuenta a niños afectados por la explotación laboral se menciona beneficios psicológicos, sociales, económicos, ambientales y físicos. Donde se incluyendo al niño al desarrollo y crecimiento de las personas, salud mental, satisfacción, reducción de cuadros de depresión, reducción de incidencia de enfermedades, lazos sociales, cuidado ambiental, aumento de productividad, aumento en el valor de las propiedades cercanas a estos parques y áreas verdes. De la misma manera Vargas, A. (2018) Parque urbano, lo entiende de manera general como espacios abiertos, de acceso público, y cuyo uso predominante es el recreativo, donde podemos encontrar vegetación y los árboles en el panorama, los cuales no solo cumplen la función de purificación de aire, sino también a la reducción de ruido, la indirecta incidencia a la salud física y mental del usuario. Uno de los escenarios urbanos principales en lo que abarque recreación son los parques, estos como parque de los espacios públicos, generan beneficios en las relaciones sociales, favorecen en cuanto a la valorización de viviendas, mejoran la calidad de vida, entre otros. Dichas características se reflejan en todo el mundo, por ejemplo, Colombia en ciudades como Bogotá y Medellín. Donde Rico C. (2004) menciona que los espacios lúdicos y actividades lúdicas son necesarios tanto socialmente como psicológicamente, ya que su ausencia incrementa los estándares de intolerancia, situación que influye en los índices de violencia registrados en ciertos lugares, por ejemplo, en Bucaramanga se refleja una de las ciudades constates

agresiones en las que se ven involucrados niños y jóvenes. Como se indicó, la dificultad de las tareas, el estrés y las radicales condiciones crean un gran número de problemas en los afectados, entre ellos el analfabetismo, envejecimiento prematuro, a mala alimentación, la depresión o la drogadicción. Los infantes procedentes de entornos desfavorecidos, sustraídos del seno familiar escasean de protección donde sus empleadores hacen lo inevitable para hacerlos sentir completamente inferiores; por lo tanto, son capaces de ejercer dominio ante ellos. Lo cual refleja la búsqueda de la recreación y descanso del niño, siendo a los parques infantiles a donde más se dirigen. Presentando así la importancia relativa de estas áreas verdes urbanas, ya que estas presentan una particular relación entre la felicidad y el bienestar. En el Perú también se aprecia el problema que se pueden encontrar en los parques, por ejemplo, en Piura en los parques del Veintiséis de Octubre se refleja el poco cuidado de sus áreas verdes lo cual causa un parque con ausencia del usuario, uso erróneo, estrés, entre otros problemas, siendo esta una preocupación ya que según la Ley n° 31199 que refiere a la “Ley de Gestión y Protección de los Espacios Públicos”, al hablar de parques y/o espacios públicos trata de espacios que mejoran la calidad de la vida de los usuarios y el ambiente de la ciudad basándose en principios, derechos, entre otros. Donde definen a estos espacios como áreas abiertas, de uso y dominio público, que se localizan en las ciudades, destinados a la naturaleza y recreación, satisfagan necesidades colectivas, el intercambio y la integración social, entretenimiento y movilidad al pasar el ciclo de la vida de los pobladores. También en la Ley Orgánica de Municipalidades en la Ley N° 23853, refiere a que los parques, jardines, plazuelas, entre otros forman parte de

un sistema que se encarga de áreas recreacionales y reserva ambiental. Donde, en caso no se tome en cuenta características arquitectónicas y de gestión de estas áreas, lamentablemente la deficiencia de algunas autoridades causa que dichas áreas con fines recreacionales y culturales lleguen a convertirse en lugares abandonados, espacios inseguros y con fines a los que naturalmente no corresponde un parque. En la ciudad de Huaraz actualmente se presenta este mismo problema de los parques, esto se debe a la ausencia de estos espacios y al incumplimiento de los requisitos que se menciona en el Art. 1 de la Ley de Espacios Públicos, donde se sabe las reglas y principios que rigen el ejercicio de los derechos, bienestar, sostenibilidad, integración, organización, entre otros. En el centro de la ciudad de Huaraz se cuenta con “parques” en los cuales se ven considerados distintas áreas, con distintos tipos de usuarios, entre ellos infantes que laboran en la ciudad. Desde un punto de vista distinto generan preocupación, explotación, analfabetismo, entre otros. Dichos niños debido a su corta edad tienen aún la necesidad del juego, por ello en el afán de recreación se dirigen a parques infantiles buscando una diversión, un relajo, un descanso. Anótese también que se presenta la indiferencia por parte de las autoridades, la cual genera el incremento de abusos por parte de tutores y/o padres sin sanción alguna, del mismo modo tampoco se preocupan por ofrecer un espacio dirigido netamente a los infantes. El problema tanto en la ciudad de Huaraz como en otras ciudades se presentó principalmente en el centro de la ciudad, donde en puntos estratégicos, parques principales donde se encuentran parques infantiles, se aprecia la presencia de niños que en busca de un espacio de diversión y relajo luego de un día de arduo trabajo en las vías circunstantes de la ciudad,

mercados, bares, etc. Niños que trabajan en la Av. Raymondi, Jr. Lucar y Torre, en la Av. Mariscal Toribio Luzuriaga, y en parte algunas vías de la zona comercial de Huaraz, se dirigen a estos centros de recreación para poder pasar un momento grato con sus amigos, quienes también se ven afectados debido a que los parques del centro de la ciudad no cuentan con una infraestructura y mantenimiento adecuado.



Figura n°1: Defensoría del Pueblo – Municipalidad Provincial de Huaraz, 2021

En la figura se puede apreciar como en la ciudad de Huaraz en este caso en parques que se localizan en el centro de la ciudad presentan falencias, donde se observó condiciones de acceso, infraestructura, falta de iluminación, falta de contenedores de residuos, limpieza y seguridad. En dichos lugares se encuentran niños y niñas que laboran en la ciudad que lejos de integrarlos socialmente, perjudican en su uso destinado como la interacción entre ellos.



Figura n°2: Defensoría del Pueblo – Municipalidad Provincial de Huaraz, 2021

En la figura se aprecia el estado en el que se encuentran los mobiliarios en los parques de la ciudad, demostrando la falta de mantenimiento, autoridades y normas, que regulen y

administren estos espacios con el fin de mejorarlo. Ya que es uno de los parques más grandes de la ciudad donde acuden quienes necesitan relajarse o simplemente pasear en estos espacios públicos y lúdicos.

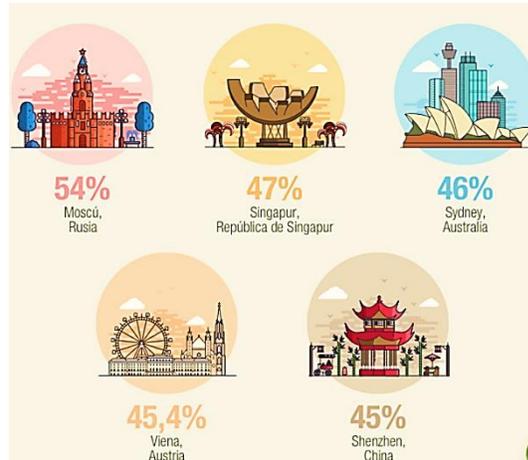


Figura n°3: World Cities Culture Forum, 2018

Como se muestra en la figura se hizo un estudio sobre los parques actuales que hay en distintas ciudades del mundo, donde se encuentran diseños de parques en la creación de zonas verdes con la búsqueda de un aire más limpio y de esta manera ofrecer al ciudadano un espacio donde puede lograr el bienestar físico y psicológico. Mostrando así a Moscú con un 54% en primer lugar y Shenzhen con un 45% al final. Es por ello que la presente investigación será desarrollada con el fin de atender a la problemática. Lo siguiente fue formulado como pregunta de investigación: ¿Cuál es el impacto de la arquitectura lúdica en parques infantiles en la reinserción social de infantes que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz? Así mismo las preguntas específicas: ¿Cómo la arquitectura lúdica de parques infantiles influye en la reinserción social del usuario?; ¿Qué tipo de

espacios existen dentro de los parques infantiles donde hay mayor afluencia de niños que laboran en las calles del centro de la ciudad de Huaraz?; ¿Qué tipos de actividades se reflejan en los parques infantiles?; ¿Qué aporte ofrece la arquitectura lúdica de parques infantiles al confort de los niños víctimas de explotación laboral? Por otro lado, después de generar la problemática se llegó al objetivo general de la investigación: Determinar el impacto de la arquitectura lúdica de parques en la reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de Huaraz 2021, y como objetivos específicos:

1. Determinar los espacios Lúdicos de los parques con mayor afluencia de infantes;
2. Identificar el diseño de los espacios lúdicos de los parques en la reinserción de los niños;
3. Identificar las estrategias lúdicas utilizadas en los parques que influyen en la reinserción social de los niños;
4. Analizar los aportes de las estrategias utilizadas en los programas en la reinserción.

De esta manera, para la justificación el análisis de los autores de la investigación es de mucha utilidad para determinar el impacto de la arquitectura lúdica en la reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de Huaraz, por ende, se presenta que la arquitectura lúdica es una vía donde el usuario se beneficiará a través de los ambientes y actividades lúdicas del terreno de juego de forma apropiada confrontando con crear una matriz de diseño derivada del conocimiento de la interacción funcional – espacial, espacios exteriores e interiores, ambientes armoniosos y confortables que permita el mejor desenvolvimiento de los usuarios, así mismo Huizinga, H. (1971) Espacios que están protegidos de la intrusión del mundo adulto, menciona también la interacción del juego y la arquitectura donde su objetivo es discutir los beneficios

que brindan las cualidades lúdicas de los espacios de juego. En cuanto a la relevancia social, actualmente las autoridades del gobierno local cuentan con normas establecidas, las cuales satisfacen necesidades de la sociedad, pero a su vez minimizan otras. La lucha contra la explotación infantil busca garantizar el cuidado, protección y atención integral a los infantes que se encuentran en situación de riesgo a causa del abuso, maltrato, entre otros. El centro de la ciudad de Huaraz actualmente se observa de espacios recreativos deficientes, ya que no cuentan con los espacios adecuados que brinda ambientes para contribuir con la reinserción social óptima del infante víctima de explotación laboral, de tal manera que este disfrute de la mejora de su calidad de vida y el beneficio social de la ciudad de Huaraz. De igual manera en la implicancia teórica, esta investigación tuvo por importancia ya que de esta manera se informa lo suficiente para que en un futuro se enfrente a la realidad generando proyectos que aporten a la reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral a través de la recreación. Finalmente, en la implicancia práctica, el resultado de la investigación ayuda a crear mayor conciencia de los gobiernos locales para el fomento de reinserción ante los infantes víctimas de explotación laboral de manera apropiada. Y así mismo la presente investigación plantea lo siguiente:

Hi= El desarrollo de la arquitectura lúdica en parques infantiles de la ciudad de Huaraz favorecerá en la reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral.

## II. MARCO TEÓRICO

De esta manera procediendo con la presente investigación, la arquitectura lúdica, variable independiente que hace referencia a la relación que existe entre el aprendizaje cognitivo del usuario y su interacción emocional en los espacios lúdicos de los parques infantiles, a su vez la reinserción social como segunda variable dependiente que hace referencia a la integración social de los niños que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz desde una edad temprana, a fin de responder a los cuestionamientos planteados se engloba antecedentes nacionales e internacionales. Continuando, de acuerdo con Reyes, P. (2012) en la tesis Las ludotecas: Orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil, presenta que su objetivo fue analizar factores clave para acudir un tipo de arquitectura, educación y juego en ludotecas de España, esto para una alternativa de refuerzo en ciudades cuya organización urbanística da la espalda a las necesidades de juego del infante, donde el enfoque de metodología es de tipo cualitativo en la que estudia el contexto y las experiencias de las personas implicadas en la creación de ludotecas, presento que se basan enfocándose en los niños de 0 a 12 años de las calles de España y así mismo tomo como instrumentos de recolección de información de ludotecas de España, elegido como centro de investigación la cual se basa en la actividad lúdica y muestra que sigue el modelo de inicios hasta la actualidad, teniendo en cuenta los mismos principios pero con estructuras diferenciadas. De esta manera los resultados arrojaron que el centro lúdico y/o ludoteca siguen criterios de funcionalidad y ubicación, donde es necesario conocer el entorno, recursos educativos y culturales para que posteriormente se desarrolle, de esta manera el

autor concluye que las ludotecas de España son historia, infancia, infraestructura y juego. Se toma como punto de partida para que se avance dentro del campo educativo. También se presenta el artículo científico de Torres, V. (2017) La lúdica, como núcleos espaciales en la arquitectura social, donde mencionó que la arquitectura es el intermediario para mejorar o agravarse la calidad de vida de la persona y la sociedad en la que habita, es por ello que la investigación abarcó lo delicado e innovador en el tema de la arquitectura, lo cual parte de la falta de usos de espacios públicos y lúdicos en las calles de Bogotá, para ello la investigación mencionó “El espacio lúdico es en lo esencial; el ámbito de la expresión, de la confrontación y de la producción cultural esto es, artística, científica y política diversas formas de expresión de los intereses y concepciones de la existencia tanto material como espiritual del hombre”. (Arvelaez 2002. p2-3). La investigación tiene como objetivo que en la búsqueda de la solución se mejore el nivel de vida de las personas de las calles de Bogotá, donde presenta un enfoque cualitativo, se analiza a las personas habitantes de las calles de Bogotá y se recolectó datos a través de la utilización de 5 estrategias sobre las actividades diarias: Salud, vivienda, educativo, alimentación, labor. Finalmente, la investigación concluye con la funcionalidad de un proyecto arquitectónico lúdico y como este verdaderamente influye en la transformación del niño y su situación de vida actual. Del mismo modo se encontró a la Educadora Anso, S. (2017) en su tesis titulada Pedagogías lúdicas en innovación: Buenas prácticas de enseñanzas con juegos digitales presentado en la universidad de Extremadura - Facultad de Educación. Donde el objetivo de cuya investigación es da a conocer las ideas movibles en el discurso magistral que fundamentan

modelos pedagógicos creadores, de tal el enfoque es cualitativo, la investigación está enfocada a personas entre 20 y 60 años donde explica que el porcentaje de edad resulta que más del 50% de la población general tiene una edad media-alta y circula la mitad o más de su carrera profesional, teniendo como objetivo plantear el desafío de avanzar en el diseño e implementación de modelos de invención educativa, desde una atención epistemológica que considere las contribuciones de las ciencias contemporáneas pensando así que la innovación interviene en la mejora de la gestión institucional, en la formación docente en competencias complejas, también en el desarrollo cognitivo y emocional de los aprendices, y que contemple los medios del aprendizaje multi-contextual, esto resultó ser seña de una actitud de perfeccionamiento permanente. A través de cuestionarios para optimizar sus beneficios en la recolección expedita y profusa de información, a la vez mermar sus riesgos, donde a partir de estos resultados se confirmaron que la experiencia propia con videojuegos, se puede sintetizar en los siguientes aspectos, el 48,7% prefiere no jugar videojuegos, el 34,9% prefiere jugar menos de una hora frecuente y el resto prefieren frecuencias que logran las 5 horas diarias, el 98% refieren aspectos positivos o beneficios de jugar videojuegos. Resultando así aspectos positivos que destacan el entretenimiento, con frecuencias superiores al 50%, la toma de decisiones, pensamiento anticipatorio y estratégico, resolución de problemas y habilidades tecnológicas. La mitad de los docentes recalcó entre 4 y 6 aspectos beneficiosos del manejo de videojuegos. Asimismo, el 88% refirieron aspectos negativos que opinan ellos de los videojuegos. De esta manera el autor concluye que la tecnología como mediación de aprendizajes presentándose principalmente en

las aulas han generado la inclusión de un sistema tecnológico en la educación, que impacta no solo en la dimensión pedagógica, sino también en la dimensión institucional y social. De tal manera los resultados arrojaron que el centro lúdico y/o ludoteca siguen criterios de funcionalidad y ubicación, donde es necesario conocer el entorno, recursos educativos y culturales para que posteriormente se desarrolle, de esta manera el autor concluyó que las ludotecas de España son historia, infancia, infraestructura y juego. Se toma como punto de partida para que se avance dentro del campo educativo. Ahora, teniendo en cuenta una investigación nacional Rivera, R. (2018) presenta que en la tesis titulada Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial de la I.E N° 857 del Caserío de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017, que se presentó en la universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, describe que su objetivo fue determinar las actividades lúdicas en la resolución de problemas matemáticos en niños de educación inicial indicando que es concurrido que los infantes del nivel preescolar pierdan la atención en sus actividades, en lo que observan o escuchan, también menciona que las actividades lúdicas son excelentes alternativas porque trabajan las diferentes habilidades en los niños de la institución entre 3 y 4 años. Así mismo Rivera toma como instrumentos de recolección de información a la codificación de los docentes y los alumnos, de 3 y 4 años del nivel inicial de la institución, elegidos como centro de investigación. Continuamente gracias a la información obtenida los resultados arrojaron que las actividades lúdicas aportan favorablemente al desarrollo y resolución de trabas matemáticos en los niños de 3 y 4 años del establecimiento,

y de igual forma resultó favorable para los docentes. De esta manera el autor concluyó que la aplicación de los juegos lúdicos ha influido significativamente en la resolución de problemas académicos en los alumnos demostrando la independencia del análisis creativo y reflexivo. Prosiguiendo, la investigación menciona también al docente Ramos, T. (2017) con su tesis titulada Un recurso de integración social para niños/as y adolescentes y familias en situación de riesgo: los centros de día de atención a menores, presento en la universidad de granada - facultad de ciencias de la educación, cuya investigación tuvo como objetivo identificar la complejidad y la inestabilidad con la que producen los cambios sociales. Y la precipitación en muchos casos de los procesos de inadaptación, exclusión y marginación, donde el enfoque de metodología es de tipo cualitativo, la muestra estuvo conformada por 100 familias que trabajan en las calles en donde a partir de estos resultados confirmaron que la 1ra variable de integración social de jóvenes y niños, percibido por el usuario durante su estancia en el espacio público de donde se deducían que la intervención con menores familias en riesgo de exclusión social era realmente necesaria para evitar la institucionalización del menor, con esto se realizó la creación de estrategias, de programas que amparen al menor y leyes como la ley orgánica 1/1996 de protección al menor. De esta manera el autor concluye que el planteamiento cumple con el papel preventivo que se espera suministrando patrones formales de integración social, familiar y escolar. Al respecto se rompió con el recorrido tradicional que se ha desempeñado en aldeas infantiles SOS. De la misma forma la presente investigación hace mención a la magister Parra P. (2017) con su tesis titulada Reinserción social y laboral en ex internas del

establecimiento penitenciario mujeres de Chorrillos - Lima. 2016 (Perú) tal investigación presentó como objetivo contribuir a su país para que los anteriores internos consigan un trabajo y se reintegren a la sociedad, donde la metodología presenta el enfoque de tipo cualitativo, la muestra se conformó por 10 personas, conformado por ex internas que son madres y sus edades están de promedio de 30 a 50 años de edad de quienes los resultados demostraron ante la posibilidad de reinserción social y laboral a través de los programas sociales los cuales son proyectos que sirven para ayudar a las personas que quieran vivir mejor, ya que todas las ex reclusas están capacitadas debido a que en el reclusorio recibieron formación a través de talleres tanto de gastronomía como de peluquería, pero ante trabajos fuera del programa lastimosamente sufren ante una sociedad discriminadora por un pasado que las precede a la cual se adaptan para subsistir y ahorrar ya que según sus propias palabras sin dinero no se puede avanzar debido a que este es un factor muy importante para poder emprender un trabajo independiente. De esta manera la autora concluye que en el país para los ex internos existe una mínima posibilidad en la reinserción social y laboral, ya que hay diversos factores económicos, legales y sociales que lo complican. Así mismo la investigación hace mención a la autora Cuba, E. (2017) y su tesis que se titula Reinserción Social de los Internos en los Centros Penitenciarios del Estado Peruano, explica que su objetivo fue analizar el proceso de resocialización de ex internos de un establecimiento penitenciario del estado peruano, dicha investigación se abordó desde un enfoque cualitativo, la muestra fue conformada por tres reos, y una autoridad (director) donde los resultados arrojaron diferencias del proceso de reinserción social con el que deben

beneficiarse, dichas consisten en que la rehabilitación psicológica ni la reeducación, ni la capacitación laboral son efectivas consecuencia de la falta de recursos y presupuesto, factores de sobrepoblación, control de grupos organizados e incluso la corrupción dentro del centro penitenciario. De esta manera la autora concluyó que el Ministerio de Economía y Finanzas debe establecer un mayor presupuesto al Instituto Nacional Penitenciario, quien debe contratar profesionales aptos en psiquiatría, psicología y educación profesional y técnica, de igual forma menciona que se debe motivar a las empresas privadas para que apoyen económicamente el proceso de reinserción social de los internos, esto como parte de su responsabilidad económica y social, y finalmente que el Ministerio de Justicia determine una página web donde se puedan presentar denuncias sobre la gestión defectuosa de los procesos de reinserción social de los internos. Continuando con el proceso de recopilación de bases teóricas o sustentos teóricos, en la presente investigación se acopio la lectura relacionada a la materia, las mismas que sustentan la problemática. Y conjuntamente haber citado distintos estudios de investigación teóricos respectivos al tema, las cuales están relacionadas al presente estudio sobre Arquitectura lúdica para mejorar la calidad de vida de los niños víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz 2021; por lo tanto, se empieza con el libro *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games* (Walz 2010. p120-130) donde se describió y argumento que la arquitectura lúdica es un ejercicio teórico, es decir, un juego a través de la lente de los paradigmas arquitectónicos. Tenga en cuenta que este tratado no se preocupa por la programación o tiene más inclinaciones tecnológicas. Más bien,

sugiere un discurso del juego y los juegos como práctica humanáticas en espacio, buscando categorías arquitectónicas y lugares para jugar, si lo desea. El autor considero como espacios de juego o embod, prácticas lúdicas en el espacio mucho más allá del tesoro, caza y escondite. Hasta cierto punto, el breve inventario que presentó el autor también sirve para ilustrar los precursores de los juegos (ubicuos). Más bien, pretende presentar una arquitectura del espacio de juego como un medio para lograr el objetivo general de formular una arquitectura lúdica, un grupo no exhaustivo de posibles espacios que representan cualidades lúdicas. El libro menciona que una inspiración para esta organización episódica son los escritos de Georges Bataille; el poeta-teórico, que interpretó la metáfora arquitectónica y la forma como un medio para cimentar una orden existente y "manifestación literal de la estructuración social" (Leach 1997, p20). A la luz de este punto de vista, se menciona al teórico de la arquitectura Neil Leach, M. (1997) considera que Bataille es "un teórico contra la arquitectura". Pero Leach menciona que Bataille es especialmente en las entradas breves y episódicas de su Documento- diccionario, destinado a expresar, a menudo drásticamente, la forma en que arquitecturas y por sí mismas pueden expresar el alma de una sociedad dada un tipo de espacio. El autor también presentó las siguientes construcciones lúdicas de terrenos de juego espaciales, un término que tomó prestado de y, H. (1971) y prefiere el concepto de decir "círculo mágico o campo de juego" (p10). Tiene como objetivo discutir las cualidades lúdicas de los espacios físicos que analiza estos espacios como espacios de juego. Así se menciona sobre la interacción del juego, los juegos y arquitectura. Conjuntamente tuvieron en cuenta el término "patio de recreo" que generalmente

indica las áreas que se reservan en jardines y parques urbanos para que los niños jueguen: delimitados, controlados espacios que están protegidos de la intrusión del mundo adulto por una alta valla de carril. La desolación de estos patios de recreo es la imagen especular de una sociedad que deja muy poco espacio para jugar, a menos que esté detrás de una valla, más allá de la taquilla de un parque temático, encarcelado y neutralizado dentro de los confines del “tiempo libre”. Por otro lado, en este libro se toma en cuenta el término patio de recreo que expresa las posibilidades, el juego puede tomar muchas formas y tener lugar en muchos lugares, los terrenos de juego no son inmediatamente terrenos de juego. De esta manera se menciona que el inventario de formatos arquitectónicos se estructura según el libro es inicialmente el papel de los conceptos de espacialidad del juego; finalmente, se presentó el inventario en forma de lista organizado de acuerdo a la calidad lúdica de cada terreno de juego. Esto permite a los usuarios, en un cierto sentido, jugar y ser inspirado. La regla para las entradas es la escala arquitectónica, de la mente a escala (el mundo), y más allá. Y por ello seguidamente la investigación toma de ejemplo a Capitel, E. (2005) la arquitectura y el patio, donde fundamentan que la arquitectura lúdica o espacios de juego debe ser sostenible y soportable ecológicamente, con la creación de espacios abiertos y la utilización de barreras vegetales para generar límites y eliminar el ruido y la contaminación, también se da a entender en estos espacios que cuentan con juegos de interacción y así puedan relajarse. Por lo cual es importante la creación de espacios altos y longitudinales que no sean espacios cerrados, se describió también que la creación de patios jardines está dirigido para ser el foco de atención o jardín interior, con el fin de asegurar la

recuperación de los infantes y con la ayuda de la naturaleza, concordando con Abad, A. (2011) en su libro define La ciudad lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego, definido de una manera más general, donde de manera prioritaria señala que el espacio lúdico posibilita y permite el juego creativo de relaciones humanas o acciones a través del juego. Dice también que el espacio lúdico proporciona seguridad y bienestar a las personas, albergar varios tipos de proyectos esto dice que se debe pretender satisfacer las necesidades colectivas, para desarrollar la imaginación y la creatividad, la dinamización de la colaboración ciudadana y la edificación de una cultura lúdica y determinar la calidad de vida. Con la implementación de juegos organizados y juegos sin regla se puede considerar en el campo de gestión artística y teorías de educación deben estar relacionados con la cultura y el juego para así tener la manifestación de bondad y belleza. Por lo tanto, la acción lúdica debe ser elegida libremente y practicada por voluntad propia para ser placentera y divertida y a si el juego permita procesos de socialización. (Ciudades creativas y sociedad, 2013, p.5). Ahora, refiriendo netamente a la segunda variable la investigación presenta Emile, D. (2001) en su libro define las reglas del método sociológico, donde fundamentan que los hechos sociales se desigulan de los hechos psíquicos no solo ya sea en calidad ya que no evolucionan en el mismo medio ya que los estados de la ciencia colectiva son de naturaleza dispereja a los estados de la conciencia y las dos ciencias son muy distintas ya que son muy susceptibles de ejercer una influencia individual sobre las conciencias y del pensamiento filosófico. La primera gestión del sociólogo es definir las cosas de las que tratan con el fin de que él sepa bien a que se refiere para reconocer los

hechos y estar en contacto con la realidad ya bien sea la vida individual y la vida colectiva. El objetivo principal es extender la conducta humana o el racionalismo científico haciendo ver que es reducible a relaciones de causa y efecto. (Las reglas del método sociológico, 2001, p.22). Seguidamente Sacristán, T. (2010) en su libro Reinserción social de jóvenes reclusos, definiendo de una forma más general donde señala que la reinserción se lleva mediante programas dirigidos a mejorar sus habilidades sociales, sus capacidades, formarse educativamente y laboralmente, así les permitan llevar una vida normalizada ya sea social y laboral que impida su reincidencia, la palabra reinserción es el acto de reinsertar nuevamente a una persona a la orden social y legal de la comunidad y se relacionen de manera adecuada, en la literatura nos remite la necesidad de reinsertar y aceptar en una nueva sociedad libre a una nueva persona que infringió la ley otro punto es la prestación de servicios ya bien sea que permita a los reclusos volver a acceder a facilidades sociales a su regreso a la comunidad. En el campo social y psicológico se refiere a que todas las personas llevan en su espíritu los gérmenes de la delincuencia y es contrarrestado por mecanismos y tendencias impulsivas, la escuela debe contribuir con el proceso de socialización a través de procesos ya sea en la educación y en la enseñanza ya que son la estructura que posibilitan una nueva adaptación a la sociedad. Continuando de acuerdo con Gonzales, M. (2010) en su artículo científico, Reinserción social un enfoque psicológico, involucra la readaptación del condenado a una nueva sociedad esto se logra mediante trabajo, estudio y labores dentro del centro penitenciario a través de la educación y la disciplina. El primer punto para la resocialización es el reconocimiento de su individualidad de tal manera que sea

un tratamiento diferenciado para cada persona, para lograr su individualización observaremos las dimensiones psicológicas del sujeto y de esta manera se trabajará conjuntamente el derecho y la psicología a esto se le designa psicología jurídica esto comprende el estudio, evolución prevención, asesoramiento. Presentando así la especificación de la psicología jurídica donde se describió el tratamiento psicológico que le permitirá conocerse a sí mismo, reconocer sus puntos de identificación, ideales y frustraciones, podrá alcanzar mayor autonomía como persona, ampliar su capacidad de reflexión y disminuir su tendencia de actuar para comunicar. Propone diferentes medidas para combatir los problemas en el centro penitenciario como la creación de centros de readaptación social para personas sentenciadas a si separarlas de los procesados, estudiar los motivos por el cual la persona llevo a delinquir para diseñar programas de rehabilitación, programas de entrenamiento de habilidades sociales con el fin modificar sus conocimientos, crear organizaciones encargadas de conseguir trabajo a las personas al cumplir su sentencia. También menciona a Córdova, E. (2015) en su artículo científico, Política de reinserción social México: la cárcel y su potencial para la reincorporación de los delincuentes a la sociedad, sobre la rehabilitación penitenciaria se identificó condiciones y elementos que aumentan la efectividad del programa para la reinserción social a la que se le denomino literatura del "What Works" la rehabilitación y las situaciones ayudan a reducir la reincidencia delictiva sin embargo el programa ha ido evolucionando y identificando nuevos factores, la postura hacia los delincuentes es pro rehabilitación no obstante la prisión debe apearse a la función rehabilitadora y esto no se da porque viven en situaciones poco dignas,

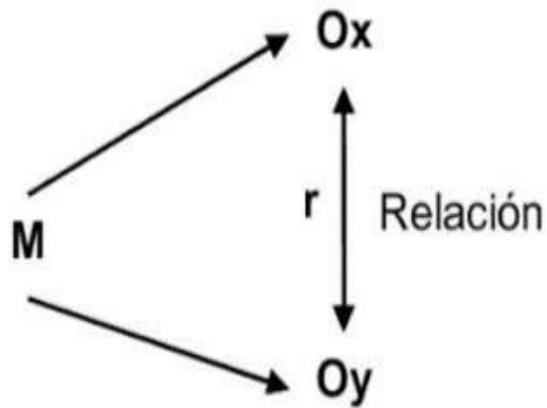
violetas y con poco respeto a sus derechos humanos esto lleva a una percepción del sistema de justicia y así se genere resentimiento, obstaculizando su adecuada readaptación y reinserción social. Describe que solo se sustituyó el término readaptación social por el término reinserción social este cambio de nomenclatura resulta poco útil para los directivos y el personal de los centros penitenciarios, la política de reinserción social dio una continuidad a una política no basada en la evidencia científica, literatura criminológica y sociológica ya que hubo una nula investigación social documentada. Los resultados del análisis de las entrevistas con internos y personal se agruparon en dos principales categorías: La implementación de la política de reinserción social a como es recibida y entendida por internos y personal. De esta manera la investigación presentó la siguiente hipótesis de trabajo: Se impulsó el marco teórico y percibimos las diferentes situaciones de conceptos que expresan a la arquitectura lúdica y las víctimas de explotación laboral para el objeto de investigación en el centro de la ciudad de Huaraz, con lo cual, los recursos con las que cuenta las diferentes investigaciones donde se aprovecha de manera sostenible y fomentando la arquitectura lúdica, con la creación de espacios arquitectónicos, originando el desarrollo para las víctimas de explotación infantil, para lo cual se añadió las siguientes hipótesis de las variables de la arquitectura lúdica y las víctimas de explotación para sustentar la investigación.

### III. METODOLOGÍA

#### a. Tipo y diseño de investigación:

**Tipo de investigación:** La presente investigación responde al diseño correlacional, de tal modo se identifica que los diversos elementos y componentes que se examinaron, y se mostraron los resultados de cómo se manifiesta la arquitectura lúdica con respecto a la reinserción social. De esta manera presenta el tipo de investigación: Cualitativo, Hernández, H. (2003) expresa que se define como la investigación que se comete sin manipular deliberadamente las variables, en los que se observan los fenómenos en su ambiente natural para después ser analizados.

**Diseño de investigación:** El diseño de la investigación es etnográfico correlacional. De acuerdo a Martínez, M. (2005) etnográfico son “Aquellas que tratan de describir e interpretar las modalidades de vida de los grupos de personas habituadas a vivir juntas”. Así mismo, el diseño de la investigación es Correlacional, ya que se medirán las variables (Arquitectura lúdica y Reinserción Social) donde se reclutarán datos que se evaluarán e interpretarán para determinar una relación entre ellas. De tal modo se comprende que la investigación a través de hábitos y modalidades del usuario definirán la relación entre las categorías. La representación para este diseño de investigación es el que se muestra:



M: La muestra seleccionada pertenece a los (Infantes que laboran en el centro de la ciudad de Huaraz)

Ox: Observación de la variable independiente  $V_x$ = Arquitectura Lúdica

Oy: Observación de la variable dependiente  $V_y$ = Reinserción social

R: Relación de causalidad de las variables.

## b. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

Ver en Anexo ( )

## c. Escenario de estudio

Centro de la ciudad de Huaraz= 2,779

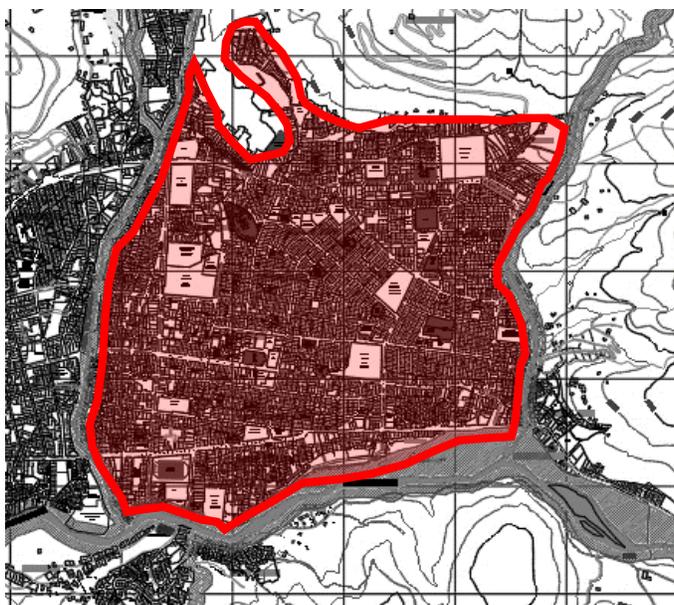
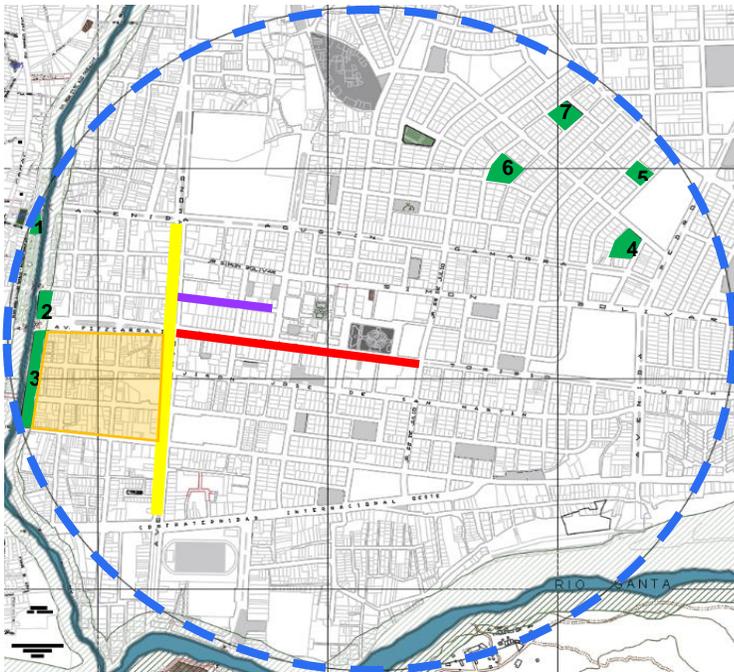


Figura n°4: Área de ubicación del lugar de trabajo de los infantes afectados, en la ciudad de Huaraz

Fuente: Plano Básico de Huaraz, con elaboración propia.

La unidad de análisis que se interviene es a causa de trabajo infantil que viven los infantes víctimas de explotación laboral que se encuentran trabajando en el centro de la ciudad de Huaraz. Según la OIT, es donde más se refleja el problema del trabajo infantil, a causa de ello las víctimas se ven obligadas a no estudiar, ser analfabetas, a exponerse a situaciones de peligro, a tener que cumplir una cuota, entre otros. Donde la unidad muestral corresponde a 83 infantes entre varones y mujeres de 5 a 14 años, que según la OIT a partir de los 15 años recién

es una edad prudente para laborar. Por tal uno de los factores al problema se refleja principalmente en la Av. Mariscal Toribio Luzuriaga, Av. Raymondi, Jr. Lucar y Torre, de igual manera en los distintos centros de comercio de la ciudad de Huaraz, donde se aprecia a infantes vendiendo productos dentro de los mercados, en restaurantes, y en las calles ya mencionadas.



- Parque 1 - Boulevard Pastorita Huaracina
- Parque 2 - Boulevard Pastorita Huaracina
- Parque 3 - Boulevard Pastorita Huaracina
- Parque 4 - Fidel Olivas
- Parque 5 - Parque del Niño
- Parque 6 - Santiago Antúnez de Mayolo
- Parque 7 - Confraternidad Internacional Oeste

Figura n°5: Área de ubicación del lugar de parques infantiles y área de trabajo en el centro de la ciudad de Huaraz.

Fuente: Plano Básico de Huaraz, con elaboración propia.

- |  |   |
|--|---|
|  Parques Infantiles   |  Av. Antonio Raymondi                 |
|  Radio de Influencia<br>seleccionado: 10 minutos de<br>llegada desde Plaza de Armas<br>de Huaraz. |  Jr. Eduardo Lucar y Torre            |
|  |  Av. Mariscal Toribio Luzuriaga       |
|  |  Zona Comercial (Mercado) –<br>Huaraz |

De acuerdo con la DEMUNA (Defensoría Municipal del Niño(a) y Adolescente) la cantidad aproximada de infantes que laboran en el centro de la ciudad de Huaraz es de 83 infantes.

Del mismo modo, se tomó de referencia las áreas verdes que se encuentran a un radio considerable de 10 minutos de llegada, tomando como punto central a la Plaza de Armas de Huaraz. Dichos espacios son conjuntamente utilizados por los infantes víctimas de explotación laboral en sus ratos de ocio.

Muestra probabilística de los infantes víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz:

La muestra de la presente investigación fue elegida de manera probabilística, debido a que todos los sujetos pertenecientes a la población tienen las mismas características para ser elegidos para la muestra, de tal modo en el caso de esta investigación se determinó la muestra mediante el método Estadístico del Muestreo Aleatorio Simple que se aplicó en cuanto a las poblaciones finitas.

POBLACIÓN FINITA

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

Donde:

- N = Total de la población
- $Z_{\alpha}$  = 1.96 al cuadrado (si la seguridad es del 95%)
- p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)
- q = 1 – p (en este caso 1-0.05 = 0.95)
- d = precisión (en su investigación use un 5%).

## Muestra

**Unidad de análisis:** Centro de la ciudad de Huaraz

**Unidad muestral:** 83 infantes de 5 a 14 años que son víctimas de trabajo infantil.

$$N = 83 = \text{Población}$$

$$N = \frac{83 \times (1.96)^2 \times (0.5) \times (0.5)}{(0.05)^2 \times (83 - 1) + (1.96)^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$N = \frac{79.71}{1.1654}$$

$$1.1654$$

$$N = 68.39$$

$$N = 68$$

	<b>La población de infantes víctimas de explotación laboral en el centro de Huaraz.</b>
<b>Población</b>	83
<b>Muestra</b>	68
<b>Muestreo</b>	Muestreo Aleatorio Simple para población finitas.

Actualmente existen normas que amparan a los infantes víctimas de explotación, pero ante ello aún se logra apreciar niños laborando ya que no se le da la importancia necesaria.

Teniendo en cuenta la muestra: Se realizó criterios de selección de la población a investigar. En este caso se consideró:

- Infantes entre 5 a 14 años que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz quienes son víctimas de explotación laboral.

#### **d. Participantes**

En cuanto a los participantes de acuerdo con la muestra determinada por la fórmula a poblaciones finitas, proyecto que los infantes entre 5 a 14 años que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz quienes son víctimas de explotación laboral corresponde al 100% = 63 participantes.

## e. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 2: Técnicas para obtención de datos

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Entrevista	<p><u>Guía de preguntas:</u></p> <p>En este instrumento de investigación se desarrolló dos modelos, que se aplicó tanto para el experto como para la población infantil víctima de explotación laboral que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz (05 años a 14 años), en la cual se utilizó una escala de medición de preguntas abiertas que se presentó en la entrevista. Donde Benney (2011) Explica que la entrevista individual es la herramienta de excavar para adquirir los conocimientos necesarios sobre el objeto de estudio el cual estará organizada para los usuarios el cual se empleó el cuestionario con preguntas dirigidas a los usuarios, el cual aportará información de experiencias y situaciones vividas por el informante, así mismo se tendrá un cuestionario netamente para el experto de quien se obtuvo la información para aclarar todos los temas emergentes referido a la arquitectura lúdica con la finalidad de recopilar información.</p>
Observación	<p><u>Bitácora de observación:</u></p> <p>En cuanto a este instrumento se adecuo al problema de investigación, que facilitará el registro ordenado de los datos que se recopilo. Según Alva, A. (2015) expresa que la bitácora de observación es un cuaderno donde se incluirá las observaciones, datos, entre otros. El cual será llenado a través de trabajo en campo. Se observó el entorno social, las interacciones de los usuarios. Comportamiento social entre los involucrados. Para lo cual la investigación utilizo la bitácora de observación como instrumento donde se realizó las observaciones de los usuarios víctimas de explotación laboral en el centro de la ciudad de Huaraz.</p>
Documentación	<p><u>Normatividad – Análisis de casos:</u></p> <p>En el tema de análisis documental, se analizó los documentos, materiales, normativas, casos, entre otros. Los cuales son muy importantes ya que se obtuvo datos cualitativos que aporato a la investigación de acuerdo al objeto de estudio. De acuerdo con Castillo, D. (2004) se realizó un triple proceso como de comunicación, proceso de análisis ya que se estudiará la información, se sintetizará e interpretará a fin de orientar la información de forma informativa. Por lo cual la investigación uso la ficha documental como instrumento, donde se estudió la normativa y documentos claves para analizarlos, de la misma manera se analizó casos de los cuales se recopilo información necesaria para la investigación ya sea materiales, diseños, beneficios entre otros.</p>

#### **f. Procedimientos**

La presente investigación se desempeñó a través de la información adquirida para ejecutar la validación de cada instrumento, incentivando el grado de importancia para una validación eficaz, en cuanto a un estudio minucioso que se realizó en los infantes víctimas de explotación que se apreció en la ciudad, de esta manera obtener resultados eficientes que demuestren el grado de la investigación en la cual se buscó un resultado favorable en la reinserción social de los infantes afectados.

**Triangulación:** La triangulación de la investigación comprendió la aplicación de varias estrategias al ser examinado un mismo fenómeno, en este caso se buscará la reinserción social a través de la arquitectura lúdica, para lo cual se usó diversos métodos. Por lo cual para la recolección de información de la presente investigación se aplicó diferentes instrumentos, ya sean entrevistas, análisis de casos, entre otros. Los cuáles serán la estructura de los resultados de la presente investigación.

#### **g. Rigor Científico.**

En el presente trabajo se demostró el rigor metodológico que se realizó, apoyándose de fuentes de recolección de datos con argumentos adquiridos a través de autores, los cuales explicarán, definirán y brindarán información tanto como de reinserción social y de arquitectura lúdica. En cuanto a la presente investigación se tendrá en cuenta el grado de confiabilidad y validez, de esta manera se estructurará la investigación teniendo en cuenta: confirmabilidad, dependencia, transferibilidad y credibilidad. La labor de acuerdo al diseño que se inclina a la búsqueda de la selección de casos de reinserción social de niños

víctimas de explotación a través de la arquitectura lúdica, donde se expresó la interpretación de cada uno de ellos.

**Confirmabilidad:** En este criterio se buscó información sobre reinserción social de infantes víctimas de explotación a través de la arquitectura lúdica, la cual será confirmada por agentes ajenos a la investigación para que así sean corroborados con el fin de que se minimice los sesgos derivados del trabajo de campo a realizar, de esta manera se llegó a las siguientes conclusiones y perspectivas similares tanto entre los investigadores del proyecto como de investigadores externos, y así se confirmó de una manera más precisa la información recopilada.

**Dependencia:** La investigación se desempeñó de estrategias guías para conseguir la estabilidad en los resultados, de acuerdo a argumentos similares de calidad externa que aporó a la investigación, donde se conceptualizará e interpreto información tanto de arquitectura lúdica como de reinserción social a fin de una mejor recopilación de tal. Teniendo en cuenta el criterio de la investigación en este caso se empleó varias técnicas, entre las cuales se analizó libros e investigaciones ya realizadas, entrevistas, bitácoras de observación, análisis de casos, entre otros. Los cuáles serán necesarios para adquirir una mejor información donde existió consistencia de datos y así la información recolectada sea fiable.

**Transferibilidad:** Los autores de la investigación examinaron contextos ya hallados con el fin de una posibilidad de la aplicación de tales, los cuales se realizó con el propósito de tener argumentos teóricos ya aplicados tanto de arquitectura lúdica como de reinserción social, de las mismas también se analizó los datos, y el proceso de recolección. De esta manera los autores de la

investigación con una información adicional evaluaron de una manera más correcta los datos a definir.

**Credibilidad:** En este caso se demostró que los resultados de la investigación son válidos, buscando incrementar la credibilidad de los datos que se analizaron. Se utilizó una observación persistente, diarios de experiencias, análisis de documentos y una revisión minuciosa de la información de toda la información referente a la arquitectura lúdica y a la reinserción social. De tal manera se interpretó la información y así mismo será puesto a discusión con diversos investigadores para una mejor interpretación de tales.

#### **h. Método de análisis de información**

Para recolectar información adecuada para esta investigación se necesitó documentos confiables como normativas, códigos, entre otros. Así mismos datos que aporten con la investigación, de acuerdo a las informaciones que se analizaron e interpretaron se realizó procedimientos en donde se puso a prueba los instrumentos de la investigación. Se describió los datos mediante métodos de recolección, como apuntes, grabaciones, entre otros. Finalmente se interpretó lo recolectado para que permita a los autores de la investigación ser analizado la realidad de los hechos y manifestarlo en un contexto.

#### **i. Aspectos éticos**

En la presente investigación, debido a que se analizó infantes víctimas de explotación, entre diferentes aspectos éticos del estudio se ha presentado la disposición del formulario de información a cada infante víctima de explotación y la condición actual de la realidad de cada uno, en quienes se aclararon

consideraciones éticas al transcurso de la realización de la investigación. Por lo cual, la investigación presento una serie de principios y éticas, tales que deben ser aplicados en todo momento al ser realizado cualquier tipo de estudio y, por tanto, la investigación presento no ser ajena a lo mencionado, entre las cuales se encontró el compromiso, el respeto, honestidad, confidencialidad, rigor científico y la valuación de riesgo, las cuales son las más importantes disciplinas para la elaboración y proceso de esta investigación.

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

##### a. Resultados

##### Información General

Datos generales del usuario entrevistado.

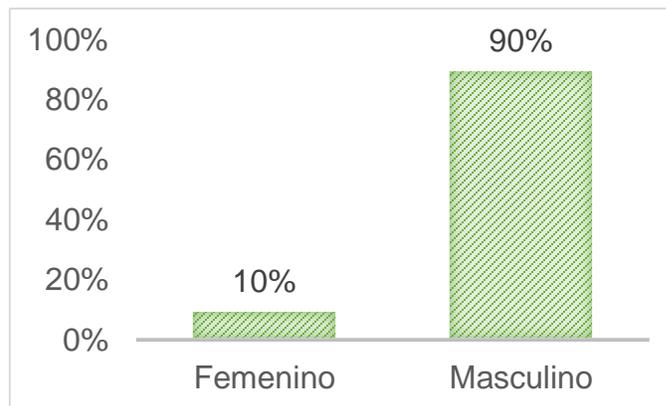


Figura 6: Porcentaje de genero de los infantes víctimas de explotación laboral.

Interpretación:

En la figura 6 se observa que el 90% de los niños entrevistados, corresponden al género masculino y el otro 10% corresponden al género femenino.

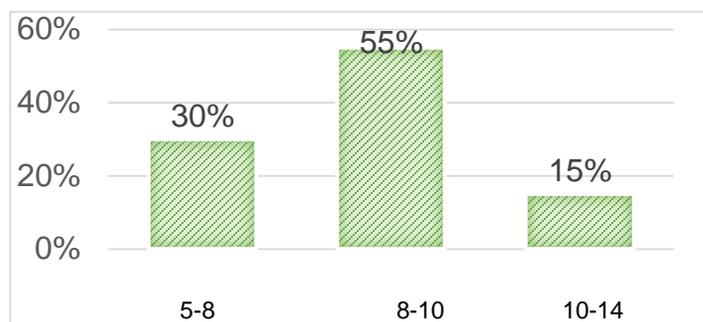


Figura 7: Porcentaje de edades los infantes víctimas de explotación laboral.

Interpretación:

El 55% de niños entrevistados, corresponden a las edades de 8 a 10 años entre niños y niñas que laboran en el centro de la ciudad de Huaraz. Del mismo modo el 30% entre niños y niñas corresponden a las edades de 5 a 8 años. Y finalmente el 15% corresponden a las edades de 10 a 14 años entre niños y niñas.

### OBJETIVO ESPECÍFICO 1

Determinar los espacios Lúdicos de los parques con mayor afluencia de infantes.

**Instrumento:** Entrevista al usuario.

**CATEGORÍA:** Arquitectura Lúdica

**Sub Categoría:** Espacios Lúdicos

**Termino:** Áreas Libres

**Pregunta: 2.** ¿Qué es lo que más te gusta de ir a los parques recreativos?

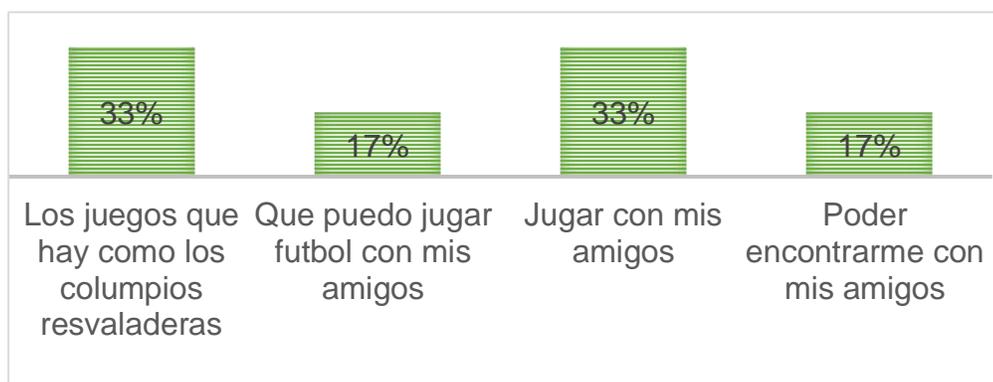


Figura 8: Porcentaje de preferencias del infante de las áreas libres.

## Interpretación

En la figura 8 se observa que el 33% de los niños entrevistados, mencionan que al acudir a los parques recreativos lo que más les gusta son los juegos que hay como los columpios y la resbaladera, ya que pasan mayormente jugando en ellas. Del mismo modo al otro 33% de niños les gusta jugar con sus amigos, ya sea en los juegos como entre ellos. Mientras que el 17% les gusta jugar fútbol con sus amigos. Y finalmente al otro 17% de niños les gusta poder encontrarse con sus amigos.

**Sub Categoría:** Espacios Lúdicos

**Termino:** Áreas Libres

**Pregunta: 9.** Cuándo te diriges a los parques infantiles, ¿qué juegos prefieres jugar con tus amigos?

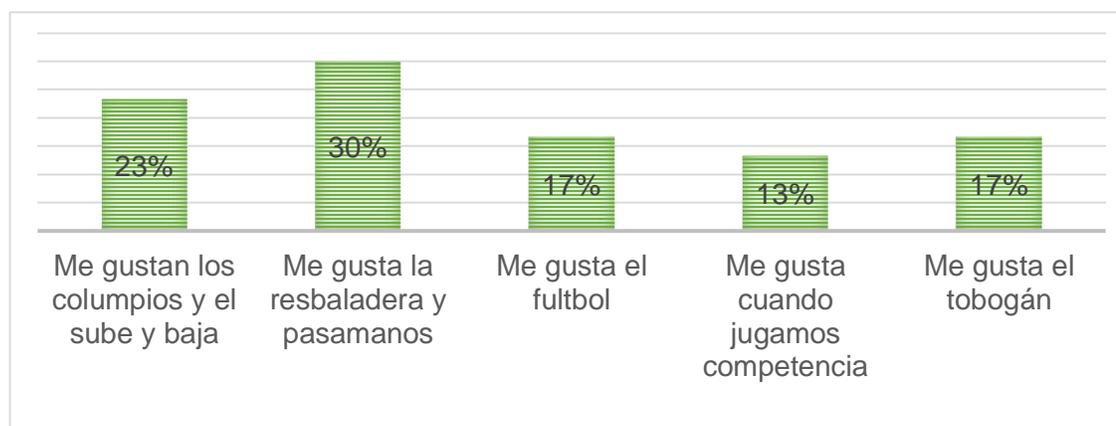


Figura 9: Porcentaje de preferencias del infante de las áreas lúdicas.

## Interpretación

En la figura 9 se observa que en cuanto a la preferencia de los niños el 30% de entrevistados respondieron que les gusta la resbaladera y el pasamanos. Así mismo el 23 % de niños entrevistados, prefieren los columpios y el sube y baja.

## Interpretación

El 17% de niños entrevistados, prefieren jugar futbol puesto que hay parques donde están incorporadas las canchas deportivas, igualmente el otro 17% de niños entrevistados prefieren jugar en el tobogán. Y finalmente el 13% de niños entrevistados les gusta jugar haciendo competencia, ya sea corriendo, saltando, entre otros.

### **Instrumento: Entrevista al experto**

**Termino:** Áreas Libres.

Pregunta: ¿Qué opinión tiene acerca de las características que presentan las áreas libres en los parques infantiles de Huaraz?

Arq. Jon Soriano (Gestión de Proyectos de Arquitectura y Urbanismo).

Me parece muy interesante el hecho de integrar áreas libres en los espacios que se ven en los parques, ya sea el área de juegos, el área de descanso, el área libre y el área verde. Los niños gracias a los espacios lúdicos se desenvuelven libremente, permitiéndoles jugar, relajarse y cambiar su realidad al momento de hacer uso de estos.

## BITACORA DE OBSERVACIÓN

**CATEGORÍA:**  
Arquitectura Lúdica

**SUB CATEGORÍA:** Espacios Lúdicos

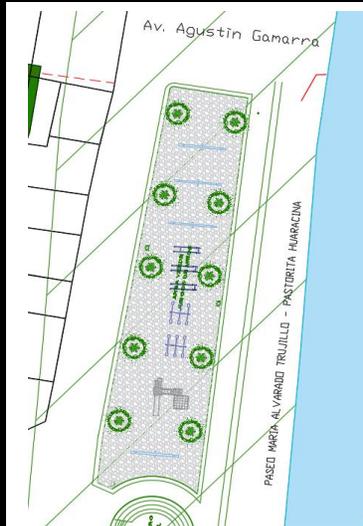
**TERMINO:** Áreas Libres, Jerarquía, áreas verdes.

LA REINSENCION SOCIAL EN LA ARQUITECTURA LÚDICA

**PARQUE INFANTIL 1  
BOULEVARD  
PASTORITA  
HUARACINA**

### CARACTERÍSTICAS

**Ubicación:**



**Áreas de juego libre**



El espacio libre alrededor de los juegos que se encuentra en el parque infantil.  
Espacios de juegos como cabaña infantil.

**Corredores**



Se observan áreas sin limitaciones alrededor de las zonas de juego.  
Espacios de juegos como columpios y pasamanos.

**Espacios abiertos**



Se observa los espacios abiertos a los alrededores de las áreas de juegos y zonas de descanso.  
Se observan zonas de juego con columpios.

**Integrantes:**

- Maldonado Rosales, José
- Solis Chauca, Thania

**Asesores:**

- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.
- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.

**Lamina:**

**01**

## BITACORA DE OBSERVACIÓN

**CATEGORÍA:**  
Arquitectura Lúdica

**SUB CATEGORÍA:** Espacios Lúdicos

**TERMINO:** Áreas Libres, Jerarquía, áreas verdes.

LA REINSENCION SOCIAL EN LA ARQUITECTURA LÚDICA

**PARQUE INFANTIL 2  
BOULEVARD  
PASTORITA  
HUARACINA**

### CARACTERÍSTICAS

**Ubicación:**



**Áreas de juego libre**



En las áreas de juego se aprecia el espacio libre alrededor de estos. Se observa también juegos como resbaladera y escalinata curva.

**Corredores**



Se aprecia corredores con terminados curvos en zonas de juegos.

**Espacios abiertos**



En los espacios abiertos se puede observar espacios de juegos y zonas de descanso.

**Integrantes:**  
- Maldonado Rosales, José  
- Solis Chauca, Thania

**Asesores:**  
- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.  
- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.

**Lamina:**  
**02**

## BITACORA DE OBSERVACIÓN

**CATEGORÍA:**  
Arquitectura Lúdica

**SUB CATEGORÍA:** Espacios Lúdicos

**TERMINO:** Áreas Libres, Jerarquía, áreas verdes.

LA REINserción SOCIAL EN LA ARQUITECTURA LÚDICA

**PARQUE INFANTIL 3  
BOULEVARD  
PASTORITA  
HUARACINA**

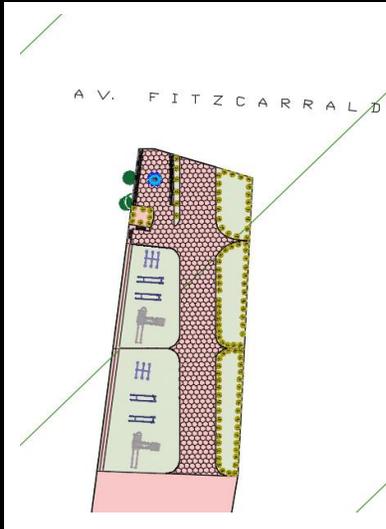
### CARACTERÍSTICAS

**Ubicación:**

**Áreas de juego libre**

**Corredores**

**Espacios abiertos**



El espacio libre en las áreas de juego que se encuentra en la mayor parte del parque infantil. Se observa también juegos infantiles como cabañas infantiles y el sube y baja.

Se observa corredores con formas curvas y zonas de descanso en espacios abiertos. Se observa juegos como columpios y el pasamanos.

A los alrededores del parque infantil se puede apreciar corredores verdes donde hay abundante vegetación.

**Integrantes:**  
- Maldonado Rosales, José  
- Solis Chauca, Thania

**Asesores:**  
- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.  
- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.

**Lamina:**  
**03**

## BITACORA DE OBSERVACIÓN

**CATEGORÍA:**  
Arquitectura Lúdica

**SUB CATEGORÍA:** Espacios Lúdicos

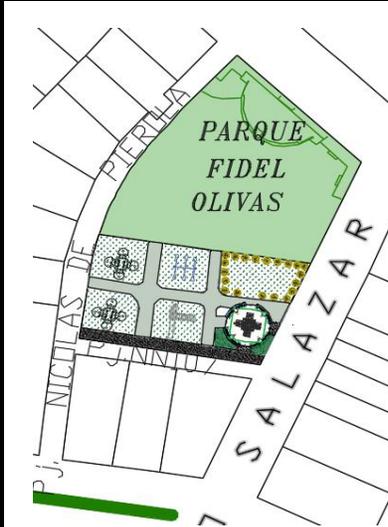
**TERMINO:** Áreas Libres, Jerarquía, áreas verdes.

LA REINSERCIÓN SOCIAL EN LA ARQUITECTURA LÚDICA

**PARQUE FIDEL OLIVAS**

**CARACTERÍSTICAS**

**Ubicación:**



**Áreas de juego libre**



Se observa el espacio libre alrededor de los juegos.  
Se observa juegos como el sube y baja y también juegos hechos con material reciclado.

**Corredores**



Se observa el espacio de circulación y área libre del parque infantil.

**Espacios abiertos**



Se observa juegos con áreas abiertas y áreas verdes entre los juegos.  
Con áreas techadas a mayor jerarquía

**Integrantes:**  
- Maldonado Rosales, José  
- Solis Chauca, Thania

**Asesores:**  
- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.  
- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.

**Lamina:**  
**04**

## BITACORA DE OBSERVACIÓN

**CATEGORÍA:**  
Arquitectura Lúdica

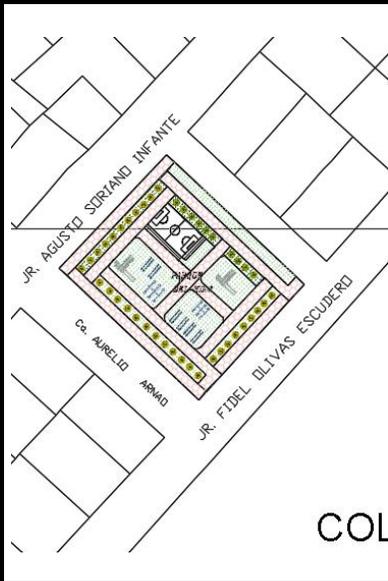
**SUB CATEGORÍA:** Espacios Lúdicos

**TERMINO:** Áreas Libres, Jerarquía, áreas verdes.

LA REINSERCIÓN SOCIAL EN LA ARQUITECTURA LÚDICA

<b>PARQUE DEL NIÑO</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
------------------------	------------------------

**Ubicación:**



COL

**Áreas de juego libre**



El espacio libre de las áreas de juego que se encuentra en la mayor parte del parque infantil. Se observa también juegos infantiles como columpios y canchas deportivas.

**Corredores**



El espacio de circulación y área libre que se ve en el diseño del parque infantil. También se observa zonas de descanso y áreas verdes. Con jerarquía en espacios abiertos.

**Espacios abiertos**



Se observa los espacios abiertos a los alrededores de las áreas de juegos, tanto juegos como la resbaladera, pasamano y la cancha deportiva para niños.

**Integrantes:**  
- Maldonado Rosales, José  
- Solis Chauca, Thania

**Asesores:**  
- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.  
- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.

**Lamina:**  
**05**

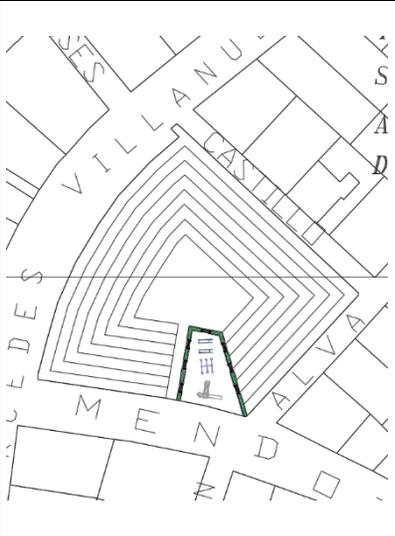
## BITACORA DE OBSERVACIÓN

**CATEGORÍA:**  
Arquitectura Lúdica

**SUB CATEGORÍA:** Espacios Lúdicos

**TERMINO:** Áreas Libres

LA REINSENCION SOCIAL EN LA ARQUITECTURA LÚDICA

<b>PARQUE SANTIAGO ANTUNEZ DE MAYOLO</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>		
<b>Ubicación:</b>	<b>Áreas de juego libre</b>	<b>Corredores</b>	<b>Espacios abiertos</b>
			
	<p>Zonas de juego con espacios para correr y sentarse.</p>	<p>Se observa espacios amplios alrededor de los juegos infantiles dentro de los parques.</p>	<p>Se observa áreas de juego, áreas de descanso, espacios libres.</p>
<p><b>Integrantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maldonado Rosales, José</li> <li>- Solis Chauca, Thania</li> </ul>	<p><b>Asesores:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.</li> <li>- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.</li> </ul>		<p><b>Lamina:</b> <b>06</b></p>

## BITACORA DE OBSERVACIÓN

**CATEGORÍA:**  
Arquitectura Lúdica

**SUB CATEGORÍA:** Espacios Lúdicos

**TERMINO:** Áreas Libres

LA REINSERCIÓN SOCIAL EN LA ARQUITECTURA LÚDICA

PARQUE CONFRATERNIDAD INTERNACIONAL	CARACTERÍSTICAS		
Ubicación:	Áreas de juego libre	Corredores	Espacios abiertos
			
	Se observa circulaciones amplias y sin límites.	Se observa áreas verdes y áreas libres alrededor de la zona de juegos.	Se observa áreas libres y circulaciones amplias, con una zona de descanso y sombra en medio del parque.
<b>Integrantes:</b> - Maldonado Rosales, José - Solis Chauca, Thania	<b>Asesores:</b> - Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer. - Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.		<b>Lamina:</b> <span style="font-size: 24pt;"><b>07</b></span>

## OBJETIVO ESPECÍFICO 2

Identificar el diseño de los espacios lúdicos de los parques para la reinserción de los niños.

**CATEGORÍA:** Arquitectura Lúdica

**Sub Categoría:** Espacios Ldicos

**Termino:** Áreas Verdes.

**Pregunta: 6.** ¿Te gustan los parques con mayor espacio libre y áreas verdes?  
¿por qué?

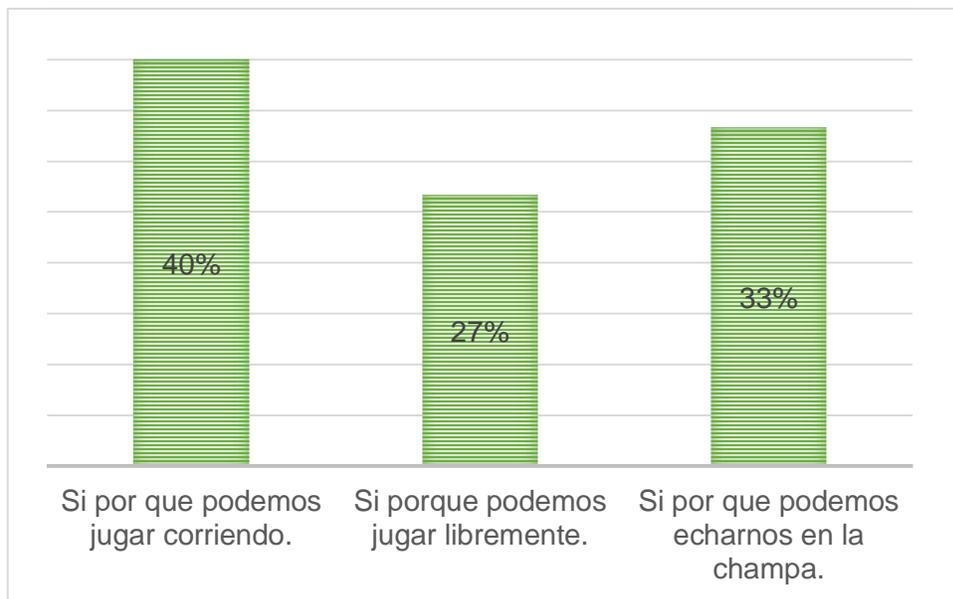


Figura 10: Porcentaje de preferencias del infante de las áreas libres y verdes.

### Interpretación

En la figura 10 se observa que el 40% de niños entrevistados comentaron que les gusta los parques con más cantidad de espacio libre por que pueden jugar corriendo, del mismo modo el 33% de niños entrevistados respondieron que les gusta porque pueden echarse en la champa y descansar. Finalmente, el 27% de niños entrevistados expresan que les gusta porque pueden jugar libremente.

**CATEGORÍA:** Arquitectura Lúdica

**Sub Categoría:** Diseño de Espacios

**Termino:** Materialidad.

**Pregunta: 7.** ¿Te gustan los materiales que hay dentro de los juegos en los parques? ¿Por qué?

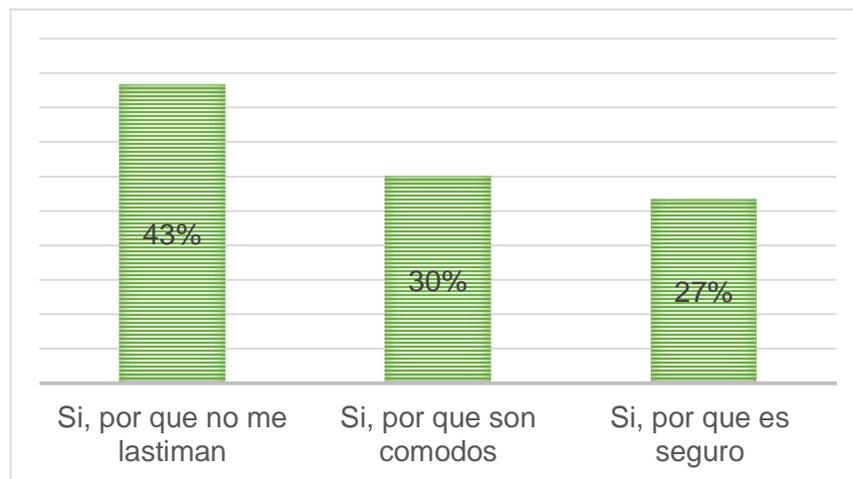


Figura 11: Porcentaje de preferencias del infante de materiales de los juegos en los parques infantiles.

### **Interpretación**

En la figura 11 se observa que el 40% de niños entrevistados, mencionan que pes gustan los materiales de los juegos porque no les causa daño al momento de jugar y no les raspa. El 33% de niños entrevistados también comentaron que se les hace seguro el material aplicado (madera, metal, resina de poliéster). Y finalmente el 27% expresa que les gusta los materiales de los juegos porque con cómodos.

**Instrumento: Entrevista al experto**

**Termino:** Áreas Verdes.

2. Según su experiencia, ¿qué beneficios brinda la implementación de áreas verdes en los parques infantiles?

Arq. Jon Soriano (Gestión de Proyectos de Arquitectura y Urbanismo)

De acuerdo a los diseños que presentan los parques infantiles de nuestra ciudad el aplicar áreas verdes es muy beneficioso ya que no solo da un aspecto llamativo hablando estéticamente, si no también funciona como un espacio donde el usuario puede relajarse, jugar y hasta echarse en ello.

**Termino:** Áreas Verdes.

3. Según su opinión, ¿qué características debe tener las de áreas verdes, para promover la reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral?  
¿Por qué?

Psicóloga, Dra. Inés Robles (Psicología Social)

A mi parecer que se integren áreas verdes en espacios de juegos para niños es muy importante, estas en preferencia deben ser zonas amplias y abundantes en la que el infante pueda jugar, ya sea solitos como con sus demás amigos. Al ser estos espacios amplios, ellos pueden dejar volar su imaginación por decirlo de alguna manera, ya que se ponen a dar vueltas, se echan, corren, entre otros. Esto permite que los niños salgan de su realidad, pues al estar trabajando todo el día pierden de alguna manera esa infancia en la que solo deberían tener la obligación de jugar y estudiar.

**Instrumento: Entrevista al experto**

**Termino:** Dimensiones

4. ¿Qué consideraciones debería tener las dimensiones de los espacios en los parques infantiles? ¿Por qué?

Arq. Jon Soriano (Gestión de Proyectos de Arquitectura y Urbanismo)

En mi opinión las dimensiones son muy importantes, de preferencia que los espacios lúdicos sean amplios y sin barreras. Tanto las zonas de juego, como las zonas de área verde deberían ser planteadas estratégicamente para que el infante usuario pueda desenvolverse sin ningún problema, ya que al ser niños uno como diseñador se debe enfocar en sus necesidades. En este caso la necesidad principal es el juego y diversión, lo cual se debe tener en cuenta al plantear un parque infantil.

**Instrumento: Entrevista al experto**

**Termino:** Formas

5. Según su experiencia, ¿Qué aspectos formales y/o formas deben predominar en el diseño de los espacios en parques infantiles? ¿Por qué?

Arq. Jon Soriano (Gestión de Proyectos de Arquitectura y Urbanismo)

En mi caso prefiero usar formas curvas y libres de vértice, ya que cuando hablamos de aspectos formales, de acuerdo a mi experiencia, principalmente tengo en cuenta el usuario para el que se diseña el espacio, en este caso al hablar de niños lo que se busca es la seguridad, comodidad y diversión se podría decir. Es por ello la elección predominante de las curvas, tanto en circulaciones, como en zonas de juego y recreación.

**Instrumento: Entrevista al experto**

**Termino:** Materiales

6. Según su opinión, ¿Qué tipos de materiales son los más adecuados para el uso en los parques infantiles? ¿Por qué?

Arq. Jon Soriano (Gestión de Proyectos de Arquitectura y Urbanismo)

Bueno, si hablamos de materiales para parques infantiles pensamos netamente en los juegos. Siendo este el mobiliario principal en la que se desenvolverán los niños, se busca su seguridad principalmente. Por lo cual se prefiere por la elección de materiales resistentes para las estructuras y cómodos para el resto de cada juego. Por ejemplo, en el caso de resbaladeras yo prefiero que la estructura sea metálica y la base de la resbaladera sea de plástico reciclado, ya que son amigables con el medio ambiente, son exentos a la humedad, requieren un poco mantenimiento y sus colores aplicados no se decoloran por la radiación solar. También me gusta trabajar con madera tratada el cual brinda comodidad y resistencia, ya sea como estructura o como base de asiento de los diversos juegos.

**Instrumento: Bitácora de observación.**

	<b>BITACORA DE OBSERVACIÓN</b>	<b>Integrantes:</b> - Maldonado Rosales, José - Solis Chauca, Thania	<b>Asesores:</b> - Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer. - Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.
	<b>CATEGORÍA:</b> Arquitectura Lúdica	<b>SUB CATEGORÍA:</b> Diseño de espacios	<b>TERMINO:</b> Dimensiones – Formas - Materialidad
Características de los parques infantiles:	<b>Santiago Antunes de Mayolo</b>	<b>Parque del niño</b>	<b>Pastorita Huaracina</b>
En los parques infantiles se observa la implementación de áreas verdes.			
En los parques infantiles se observa las zonas de descanso como bancas y asientos.			
En los parques infantiles se aprecia las zonas de juegos, así como: Columpios, resbaladeras, sube y baja, pasa manos, cabañas infantiles. Se aprecia materiales como madera, metal, plástico reciclado.			
Los parques infantiles presentan áreas libres a los alrededores de la zona de juegos.			
La circulación que presentan los parques infantiles presentan formas curvas.			

### OBJETIVO ESPECÍFICO 3

Identificar las estrategias lúdicas utilizadas en los parques que influyen en la reinserción social de los niños.

**CATEGORÍA:** Arquitectura Lúdica

**Sub Categoría:** Diseño de Espacios

**Termino:** Color

**Pregunta: 8.** ¿Qué colores te llaman la atención cuando estas en los parques infantiles?

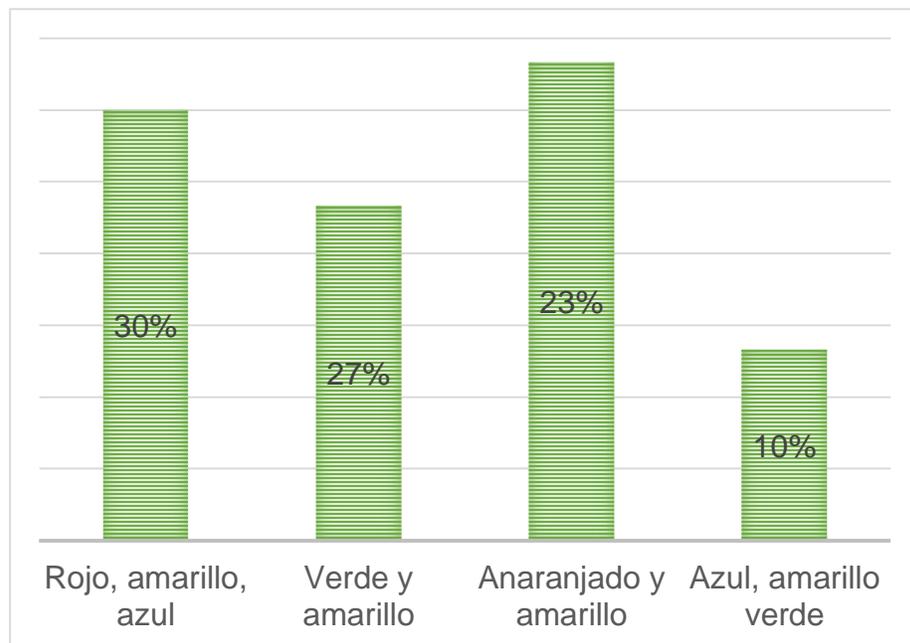


Figura 12: Porcentaje de colores preferidos del infante dentro de los parques infantiles.

#### Interpretación

En la figura 12 se observa que el 40% de niños entrevistados, refieren que los colores que les llaman la atención de los parques infantiles son el rojo, amarillo y el azul. Así mismo el 27% menciona que los colores que les llama la atención

son el verde y amarillo. El 23% de niños entrevistados expresaron que les llama la atención el color anaranjado y amarillo. Finalmente, el 10% restante respondió que les llama la atención los colores azul, amarillo y verde.

**Instrumento: Entrevista al experto**

**Termino:** Color

7. Según su experiencia, ¿cómo influye el uso adecuado del color dentro de los parques infantiles?

**Especialización:** Gestión de Proyectos de Arquitectura y Urbanismo.

**Respuesta:** Arquitecto

Nosotros como arquitectos buscamos el mejor diseño del espacio al cual se le añade el diseño tanto interior como exterior. Teniendo en cuenta el usuario para el que trabajamos y el proyecto a diseñar, se busca también la paleta de colores adecuada el cual se usará para un mejor terminado. En este caso se habla de parques infantiles, donde se aplicarán colores como: amarillo, naranja, verde, rojo y azul. Estos colores tienden a influir al infante, ya que al ser cálidos y llamativos invitan al infante a que haga uso del espacio, haciendo que este se sienta cómodo, protegido, activo, en armonía, etc.

Psicóloga, Dra. Inés Robles (Psicología Social)

En la psicología, cuando de colores se trata puede abarcar distintos puntos. Generalmente los colores influyen para bien más aún si hablamos de colores aplicados para niños, por ejemplo: El amarillo y el naranja son colores cálidos que provocan la sociabilización de estos ante el ambiente en el que se encuentran, así mismos colores como azul o rojo se podría mencionar que influye

en la actividad física y armoniosa con otros usuarios, ya que influye vivamente en sus acciones y comportamiento, estimulando la comunicación, actividad y comportamiento con su entorno.

## Instrumento: Ficha Documental

 <b>FICHA DOCUMENTAL</b>		
<b>Integrantes:</b> - Maldonado Rosales, José. - Solis Chauca, Thania.		<b>Asesores:</b> - Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer. - Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.
<b>CATEGORÍA: Arquitectura lúdica</b>		<b>SUBCATEGORÍA: Diseño</b>
<b>TERMINO: Color</b>		
<b>Manual de arquitectura bioclimática, 1998</b>		
<b>El color y sus efectos psicológicos</b>		
Color	Efecto Psicológico	Efecto Fisiológico
Rojo	Caliente, Dinámico	Calorífico, Estimulante
Naranja	Ardiente, Estimulante	Estimulante emotivo
Amarrillo	Alegre, Espiritual	Estimulante para la vista
Verde	Calma, Reposo, Frescura	Calma
Purpura	Calma, Delicadeza	Calmante
Negro	Tristeza	Temor
Color	Interpretación Psicológica	
Anaranjado	Actividad, resistencia, Simpatía.	
Amarillo	alegría, despreocupación, expansión	
Negro	Angustia, ansiedad, temores	
Azul	Blandura, Control, Dominio	
Gris Claro	Delicadeza, Espíritu, Fragilidad	
Marrón	Depresión, Tristeza	
Violeta	Depresión, Timidez, Tristeza	
Ocre	Fortaleza, Vitalidad	
Verde	Desmotivación, Placidez, Serenidad	

En cuanto a los colores y sus efectos se explica que se basan en factores intencionales, ya bien sea para causar distintas sensaciones, emocionales o espaciales, iluminar y separación de diversos espacios. Tomando en cuenta al color como efectos y percepciones, con respectivos significados y sensaciones.

**Instrumento: Entrevista al experto**

**Termino:** Tecnología Lúdica.

8. En su opinión, ¿Cuáles serían los beneficios de la tecnología lúdica para poder aplicarlo dentro de los parques infantiles? (Tecnología lúdica: Acciones que ayudan al desarrollo de las habilidades y capacidades del infante para un mejor desarrollo de su conocimiento y retroalimentación)

Psicóloga, Dra. Inés Robles (Psicología Social)

Bueno, inicialmente tenemos que tener en cuenta que todo lo que embarca a la Tecnología Lúdica refiere como estrategias innovadoras de juego en la cual se busca un mejor desarrollo tanto personal como cognitivo del infante. Por ejemplo: espacios donde los niños sociabilicen como un parque infantil se le considera relevantemente favorable, pues beneficia al niño que lo use, logrando que este tenga influencia en sus ánimos, actitudes, entre otros. Así mismo dependiendo de los espacios que se le ofrezca al niño este podrá mejorar en muchos aspectos, logrando así su integración con el resto y desarrollo cognitivo.

Arq. Jon Soriano (Gestión de Proyectos de Arquitectura y Urbanismo)

En mi opinión, dependiendo de los espacios que se le ofrezca al infante en cuanto a parques infantiles se trate, tiende a brindar beneficios que se refleja en el infante a medida que hace uso de ellos, beneficios como su desarrollo, su socialización, su cambio de ánimo, su aprendizaje, entre otros.

#### OBJETIVO ESPECÍFICO 4

Analizar los aportes de las estrategias utilizadas en los programas para la reinserción.

**CATEGORÍA:** Arquitectura Lúdica

**Sub Categoría:** Estrategia Lúdicas

**Termino:** Actividades Lúdicas

**Pregunta: 5.** ¿Cómo te sientes usando las áreas verdes de los parques infantiles a los que vas?

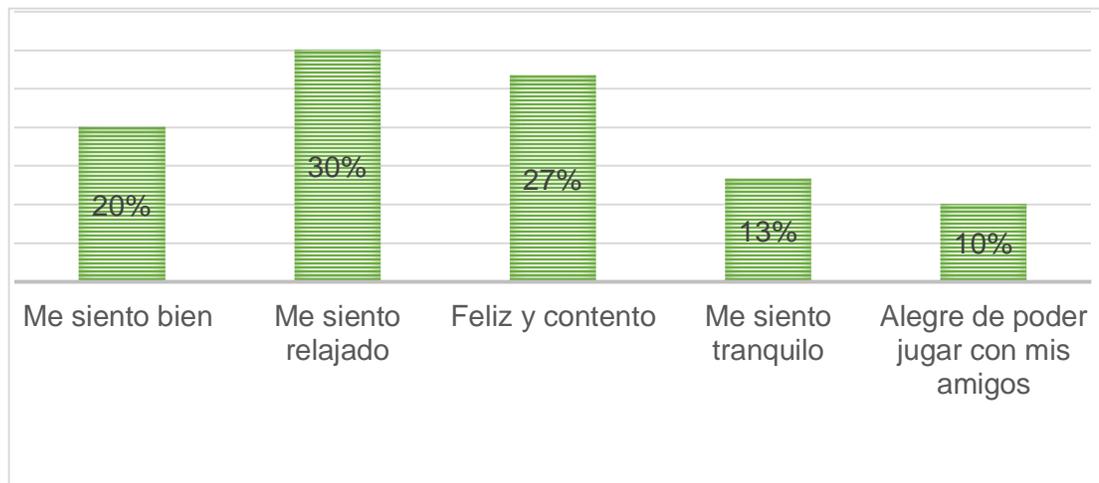


Figura 13: Porcentaje de sensación del infante al realizar las actividades lúdicas dentro de los parques infantiles.

#### Interpretación

El 30% de los niños entrevistados mencionaron que se sienten relajados cuando usan las áreas verdes del parque infantil a los que acuden. El 27% de niños entrevistados respondieron que se sienten felices y contentos. El 20% de niños entrevistados expresaron que se sienten bien. Finalmente, el 10% de niños entrevistados manifestaron que se sienten alegres de poder jugar con sus amigos.

**CATEGORÍA:** Arquitectura Lúdica

**Sub Categoría:** Estrategia Lúdicas

**Termino:** Habilidad del Juego

**Pregunta: 10.** ¿Qué es lo que más te gusta de jugar con tus amigos en los parques infantiles?

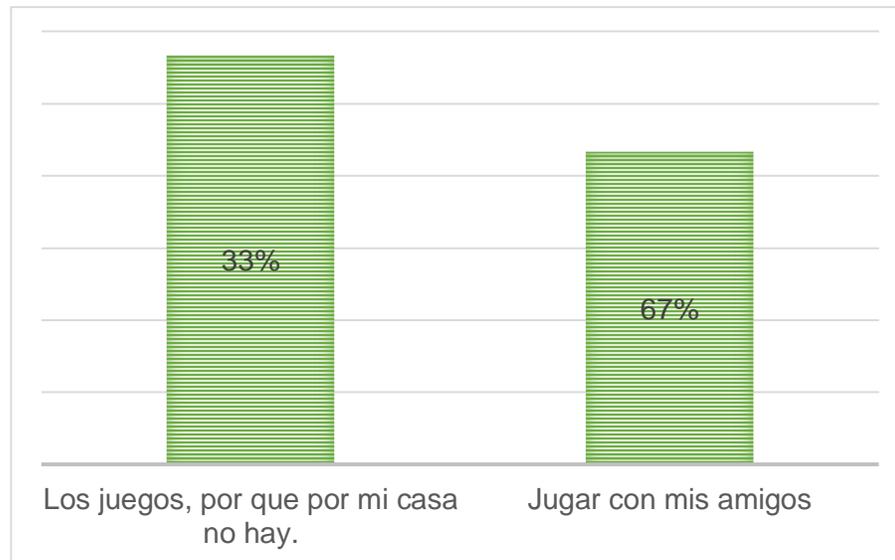


Figura 14: Porcentaje del infante dentro de los parques infantiles.

### Interpretación

El 67% de niños entrevistados respondieron que les gusta jugar con sus amigos cuando acuden a los parques infantiles, Y finalmente el 33% de niños entrevistados comentaron que cuando acuden a los parques infantiles les gusta jugar en los juegos porque en el lugar donde viven no encuentran este tipo de recreación.

**Instrumento:** Entrevista al experto

**Termino:** Actividades Lúdicas

Psicóloga, Dra. Inés Robles (Psicología Social)

9. ¿Considera usted, que los espacios donde transcurren las actividades lúdicas benefician al aprendizaje educativo del infante? ¿Por qué?

A mi parecer si, ya que en los parques infantiles se ve mucha influencia por parte de los juegos que se proponga, el cual motiva al niño al desarrollo de imaginación, creación, aprendizaje, entre otros. Permitiendo así su desarrollo a través del juego, ya que al hablar de niños se ha reconocido que el “jugando” es la manera más adecuada y de mejores resultados en cuanto a su reinserción y aprendizaje cognitivo se trata.

**Termino:** Programa “Un Parque Para Los Niños”

10. ¿Qué opina del programa nacional “Un Parque Para Los Niños” el cual promueve el desarrollo cognitivo y personal para los infantes víctimas de explotación laboral?

A mi parecer es muy buena iniciativa que brinda un mejor desarrollo del infante a través de espacios de juego, por lo que tengo entendido este programa induce a la creación de parques en la cual los niños no solo jugarán y aprenderán, si no también permitirá que se integren a la sociedad a través de juegos innovadores donde los diseños de estos espacios inciden en su desarrollo.

**Termino:** Programa de “mejoramiento a la infancia”

11. Considera usted, ¿Qué el programa nacional “Mejoramiento a la Infancia” benefician al aprendizaje educativo en las actividades recreativas en los parques

infantiles? ¿Por qué?

Si, ya que según tengo entendido este programa lo que busca es que el infante explote sus capacidades, de esta manera se refleja un resultado positivo ya que a través del juego ellos se desarrollan y responden favorablemente ante la sociedad.

**Termino:** Programa “La Alegría Para Jugar”

13. Según su experiencia, ¿Cómo influye la aplicación del “Programa La Alegría Para Jugar” dentro de las áreas recreativas dirigidos a los infantes?

Bueno, la influencia de este programa se refleja principalmente cuando el niño quien lo use se aleja por un momento de su realidad diaria y vida cotidiana. Influyendo en su estado de ánimo, en sus acciones y hasta en su aprendizaje, donde las áreas recreativas tienden a jugar ese papel importante de integración social.

**Termino:** Programa de “Cuidado Infantil”

14. Según su experiencia, ¿el Programa de Cuidado Infantil ayuda en las actividades de estimulación cognitiva y desarrollo emocional en los infantes?  
¿Por qué?

Si, por que como su propio nombre lo indica, el programa busca el cuidado infantil. Esto refiere a las mejores oportunidades que se les brinda a los niños, ya sea a través de centros educativos de estimulación, como a centros lúdicos que promueven su desarrollo cognitivo y personal.

**Termino:** Programa Bibliotecas ambulantes

15. Considera usted, ¿Qué el programa nacional “Bibliotecas Ambulantes”

favorecen al aprendizaje a través de las ludotecas en los niños víctimas de explotación laboral?

Si, según vi este programa induce a la creación de bibliotecas, las cuales están ubicadas estratégicamente, incluso dentro de los espacios lúdicos como parques infantiles, donde los niños tranquilamente pueden ir y hacer uso de estos espacios, con un adecuado control y asesoramiento se puede lograr que el niño se desarrolle beneficiosamente y explote su aprendizaje al máximo aprovechando lo que brinda estas bibliotecas ambulantes.

## **b. Discusión**

Objetivo Especifico 1:

Walz (2010) en su libro *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*, sostiene que refiere tanto a las zonas de juego como a las áreas libres donde los niños tienen practicas lúdicas como la búsqueda del tesoro, la caza y el escondite. Deben tomar en cuenta estas distintas zonas de actividad lúdica cuando se trate de generar una arquitectura lúdica en parques infantiles o espacios infantiles, espacios que permitan que el infante represente sus cualidades lúdicas a través de juegos o juegos creados por sí mismos. Tal teoría guarda relación con lo que sostiene Reyes (2012) en su tesis *Las ludotecas: Orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil*, quien señala que las conjunciones de espacios lúdicos siguen criterios tanto de funcionalidad, distribución y ubicación de áreas en los espacios lúdicos, que son muy primordiales para la interacción y el desarrollo del infante, tanto cognitivo como personal. Así mismo, de acuerdo con la entrevista planteada al experto, el Arq. Jon Soriano, menciona que concuerda con la importancia en la estratégica

pág. 60

ubicación de espacios de áreas lúdicas dentro de los parques infantiles, ya que esto permite que el infante usuario interactúe tanto con los demás niños, sino también por si solo al hacer uso de los espacios dentro de cada parque infantil. Estos pueden ser las áreas de juegos, las áreas libres y así mismo las áreas verdes, donde ellos se desenvuelven libremente, permitiéndoles jugar, relajarse y de alguna manera cambiar su realidad al momento de hacer uso de estos. Tal respuesta también se tomó en cuenta al interpretar las contestaciones de los entrevistados, a partir de las respuestas encontradas en las entrevistas realizadas a los infantes víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de Huaraz, se halló que un 33% de los niños entrevistados acuden a los parques infantiles por sus áreas de juegos, donde los infantes expresan que les gusta tanto por el uso de los juegos por si solos, como el hecho de la interacción con otros niños al momento de hacer uso de dichos juegos. Del mismo modo un 23% expresan sus preferencias en cuanto a la zona de juegos que presentan los juegos, ya sean el columpio, resbaladera, sube y baja, entre otros. También se encontró un 13% de niños que mencionaron el gusto por jugar sin la necesidad de hacer uso de los juegos anteriormente ya mencionados, puesto que en los parques infantiles a su vez presentan espacios de área libre donde ellos aplican el uso de la imaginación y las actividades lúdicas, como correr, saltar, entre otros. Y finalmente se observó que cada espacio que se percibe en la bitácora de observación , se determinó que los parques infantiles como Parque 1 “Pastorita Huaracina” – Boulevard, el “Parque del niño” y el parque “Confraternidad Internacional”, estos presentan espacios completos en cuanto a las áreas libres; los cuales tienen la característica de estar ubicados a los alrededores de cada

zona donde se observa a niños corriendo y practicando sus habilidades lúdicas sin la necesidad de ocupar un juego en específico, las áreas de juegos; en los cuales se hallan juegos como los columpios, las resbaladeras, los pasamanos, los sube y baja, canchas de fútbol, las cabañas infantiles, entre otros, las áreas verdes; que en la mayoría de parque se aprecia en gran cantidad donde los niños tienden a echarse y relajarse; las áreas de descanso, los cuales presentan bancas, ya sea de madera o trabajadas con el mismo concreto armado donde se sientan y finalmente las áreas de circulación que se caracterizan por ser amplias, bien definidas y sin límites.

#### Objetivo Especifico 2:

Nuevamente mencionando a Walz (2010) en su libro *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*, toma como ejemplo al autor Huizinga (1971) quien, desde su punto de vista, los espacios físicos son espacios de juego, así lo expresa al explicar el diseño de un espacio sobre interacción del juego, los juegos y arquitectura. Así mismo el libro tomo en cuenta el término “Patio de recreo” que refiere a que los espacios lúdicos donde los niños se desenvuelven, donde juego puede tomar diversas formas y tener lugar en muchos espacios de espacialidad del juego. Tal definición tiene concordancia con la investigación de Capitel (2005) la arquitectura y el patio, donde fundamenta que la “arquitectura lúdica o “espacios de juego”, deben ser sostenibles e implementados con espacios abiertos, uso de barreras vegetales, zonas de juegos de interacción y relajación. Tal según la investigación satisfase las necesidades colectivas para desarrollar la imaginación y creatividad del infante. Teniendo en cuenta lo mencionado se percibió que los resultados guardan

relación con lo recolectado en la entrevista al experto, el Arq. Jon Soriano, quien expresa que un adecuado diseño de espacios lúdicos permite al usuario en cuestión una conveniente reinserción, ya que accede a que el infante víctima de explotación laboral se integre con los demás niños en los distintos espacios de cada parque infantil. Menciona también que al darle al diseño de parques mayor importancia a las áreas de juego y áreas libres, permitirá una mejor relación entre los infantes. Conjuntamente se menciona la importancia en la elección de materiales para los juegos, principalmente tomando en cuenta la seguridad y comodidad del infante, por tal el arquitecto menciona su preferencia en el uso de materiales como la madera, el plástico de alta resistencia tanto al clima como a su pérdida de colores debido a los rayos del sol y soportes metálicos. El arquitecto también habla de las dimensiones que se aprecia en los parques, de preferencia que reflejen espacios amplios y sin barreras para la práctica de juego y diversión, teniendo la relación tanto con las formas como con lo demás, en cuanto a formas el arquitecto prefiere las curvas y redondeos; libres de vértice, esto porque se tiene en cuenta la seguridad y comodidad de los niños. Permitiendo así un diseño con movimiento que se puede ver en los distintos parques infantiles observados. Así mismo se aprecia que tal tiene concordancia con la psicóloga, la Dra. Inés Robles quien menciona que los diseños de parques deben darle preferencia a las zonas amplias que permita que el infante pueda jugar, ya sea solos o con los demás niños. Ya que al ser espacios amplios y libres los niños pueden dejar volar su imaginación y tener una socialización más marcada, esto permitirá que ellos puedan salir de su realidad cotidiana y se reintegren a la sociedad. Dichos resultados tanto teóricos como en una entrevista

entre expertos se tomaron en cuenta al interpretar los resultados percibidos en las entrevistas al usuario, donde un 40% menciona que prefieren los parques con mayor área libre, puesto que esto les permite un mayor desenvolvimiento sin barreras ante su libertad de juego y aprendizaje de cierta manera, ya que a tales le gusta jugar libremente. Así mismo, a un 33% les gusta los parques con mayor área verde el cual les permite incluso descansar en las áreas verdes, ya que a los niños les gusta echarse, tomar sol y más. Además, el hecho de estar interactuando entre más niños aporta en que el niño haga uso de su imaginación y se desarrolle libremente en espacios sin límites, puesto que pueden jugar corriendo, saltando, el “avioncito” hasta incluso inventando o jugando juegos que ellos mismos se ingenian para una mayor recreación. Así mismo se menciona la calidad y elección de materiales en cuanto a los juegos, el cual según los entrevistados son adecuados ya que, son cómodos, seguros y no los lastiman al momento de usados. Y finalmente se observó que en los parques infantiles como Parque 1 “Pastorita Huaracina” – Boulevard, el “Parque del niño”, parque “Fidel Olivas” y el parque “Confraternidad Internacional”, guardan relación son lo que señalan el libro, la investigación y el experto, ya que en la mayoría se observó el diseño de los espacios de áreas verdes, áreas libres y áreas de juego, los cuales están ubicados estratégicamente y distribuidos entre sí, así mismo se observó la elección de materiales como la madera y el metal, el cual cumple con los puntos críticos para su elección. Y por último se toma en cuenta a la aplicación de colores principales donde se percibe el uso de anaranjado, rojo, verde, azul, celeste y el amarillo, principalmente. Mientras que en los otros parques como 2 y 3 del boulevard “Pastorita Huaracina” y el parque “Santiago Antúnez de

Mayolo”, se aprecia la falta en cierto porcentaje del uso del color adecuado, áreas verdes, y mayor espacio de juego

Objetivo Especifico 3:

Abad, A. (2011) en su libro define La ciudad lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego, donde señala que el espacio lúdico facilita y permite el juego creativo se van a relacionar con los demás niños con acciones atreves del juego. De tal manera la relación de estos, muestra que el espacio lúdico proporcionara seguridad y bienestar a las personas, donde lo principal es satisfacer las necesidades agrupadas para desarrollar la imaginación y la creatividad, la construcción de una cultura lúdica y determinar la calidad de vida. Y la ejecución estratégica de juegos organizados y juegos sin reglas ya que deben estar relacionados con la cultura y el juego para así tener la expresión de bondad y belleza. El cual, debe ser elegida libre y practicada por voluntad propia para ser placentera y divertida. Tal coincidiendo con el artículo científico de Torres (2017) La lúdica, como núcleos espaciales en la arquitectura social, donde mencionó que la arquitectura es el intermediario para mejorar o agravarse la calidad de vida de la persona y la sociedad en la que habita, donde se expresa que dicha estrategia de la arquitectura el cual involucra el color es el intermediario estratégico para mejorar la calidad de vida del infante víctima de explotación laboral, la integración favorable a la sociedad en la que habita, y como esto verdaderamente influye en la transformación del niño víctima de explotación laboral y su situación ante su realidad de vida actual. Concordando con el experto, el Arq. Jon Soriano menciona que para un adecuado diseño de parques infantiles se debe tener una adecuada elección de paleta de colores, como

estrategia que tiende a influir al infante, llamando su atención y generando sensaciones en este. Del mismo modo la psicóloga, la Dra. Inés Robles menciona que el uso del color es una estrategia muy importante el cual influye positivamente en el niño, dándonos de ejemplos el amarillo y naranja los cuales provocan la sociabilización de estos con el ambiente en el que se encuentren, en este caso los parques infantiles. Así mismo de acuerdo con lo percibido en la bitácora de observación, se aprecia como el usuario goza del uso de los juegos con colores llamativos a los cuales se dirige principalmente ante los espacios influidos por la aplicación estos, los cuales llaman su atención. También se toma en cuenta como estrategia a la tecnología lúdica, el cual se encarga de acciones que ayuden al desarrollo de capacidades y habilidades del infante, ya sea educativo como personal. La Dra. Inés Robles menciona que las estrategias innovadoras que ofrece la tecnología lúdica influye en el infante permitiéndoles la confianza para que ellos sociabilicen con su entorno, de una manera dinámica y didáctica, los cuales se ven reflejados en los parques infantiles, logrando así su integración con el resto. Dichas opiniones concuerdan con resultados obtenidos tanto del usuario como del experto se menciona la preferencia de colores vivos y cálidos, lo cual llama la atención del infante quien es usuario de estos espacios, un 30% de los entrevistados expresa que prefieren los colores rojo, amarillo y azul en conjunto. Dichos colores según el experto son los más óptimos para estrategias lúdicas ya que permite llamar la atención del usuario. De esta manera el niño víctima de explotación laboral al interactuar con los demás se reintegra sin ningún límite ni recelo ante la sociedad. Donde, en los parques como el parque 1 “Pastorita Huaracina” – Boulevard, el “Parque del niño”

y el parque “Confraternidad Internacional” se observa el uso de colores, la aplicación de espacios de juego, libres y área verde. En el parque “Fidel Olivas” también se perciben estas estrategias lúdicas, pero adicional a ello se ve juegos donde induce al usuario a la imaginación, desarrollo e interacción.

#### Objetivo Especifico 4:

En esta sección se menciona a Sacristan (2010), quien define en su libro Reinserción social de jóvenes reclusos, la reinserción como una forma general, donde se menciona el uso de programas con estrategias dirigidas a mejorar sus habilidades sociales y sus capacidades, resultando una vida normalizada socialmente donde el usuario puede reinsertarse ante la sociedad de manera adecuada. El libro coincide con Ramos (2017) en su tesis titulada Un recurso de integración social para niños/as y adolescentes y familias en situación de riesgo: los centros de día de atención a menores; del cual resulta que el planteamiento de los programas dirigidos para la reinserción social del usuario, cumplen con lo que se espera de la integración social, familiar y hasta educativo. Se presentan estrategias en la que el usuario como tal responde favorablemente y de esta manera se desarrolla tanto cognitivamente como socialmente, evitando así la inadaptación, exclusión y marginación. Donde se presentó que durante la estancia de los menores en los espacios lúdicos estos se integran socialmente al entorno, por tal se obtiene un resultado favorable ante su integración ya que gracias a ello puede tener mayores oportunidades a futuro, creándose así leyes los cuales amparen a los infantes. Tales resultados concuerdan con la psicóloga, quien menciona que, los aportes que reflejan las actividades lúdicas son favorables ya que permiten el desarrollo a través del juego, siendo esta la manera

más adecuada y que da mejores resultados en cuanto a reinserción y aprendizaje se trata. También hace mención sobre el programa “Un Parque Para Los Niños” donde discurre que es una muy buena iniciativa por parte del estado que se induzca a la creación de parques en los cuales no solo los niños jugarán, sino también aprenderán a través de juegos innovadores que permitan su desarrollo. Y finalmente se refiere al programa “Mejoramiento a la infancia” el cual a su parecer considera que es asertivo ya que refleja resultados positivos “explotando” las capacidades de cada infante quienes al jugar e interactuar responden favorablemente ante su integración en la sociedad. Finalmente se tomó en cuenta los resultados que concuerdan con el análisis de los aportes en cuanto a reinserción se trate, el cual muestra que un 30% se siente relajado y satisfecho cuando hace uso de los parques infantiles, los cuales fueron promovidos gracias a los programas sociales de reinserción que ofrece el estado para los infantes víctimas de explotación laboral, puesto que, al hacer uso de los espacios lúdicos, estos se sienten mejor, felices, contentos y tranquilos se podría decir ante la realidad de su día a día. También un 33% expresan que les gusta mucho hacer uso de estos espacios ya que en el lugar donde habitan hay escases de dichas áreas lúdicas y a su vez un 67% mencionan que disfrutan de las áreas recreativas ya que pueden compartir con sus demás amigos y así de alguna u otra forma salir de su realidad e integrarse a la sociedad.

## VII. CONCLUSIONES

Con lo ya mencionado en la presente investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Con respecto a los espacios lúdicos, la investigación realizada llevó a determinar que los espacios lúdicos de los parques infantiles, son espacios como: Área de juego, área verde, área libre, área de descanso y la circulación. Donde, en parques como el “Parque infantil 1 del boulevard Pastorita Huaracina”, el “Parque internacional” y el “Parque del niño”, dichos parques presentan una similitud en donde se encontraron los 3 tipos de espacios lúdicos, donde existe una predominancia en los juegos infantiles en extensión y es por ello que hay una preferencia en los parques por parte de los niños. También se percibió que se manifestaban de que están organizados ofreciendo estímulos positivos en el desarrollo del niño, mejorando la calidad de vida y logrando la integración social de los infantes, obteniendo respuestas favorables a través de diversas zonas ubicadas en cada espacio mencionado que ofrecen los parques. Por otro lado, se identificó que no todos los parques infantiles cuentan con los mismos espacios determinados, parques como el “Parque infantil Santiago Antúnez de Mayolo”, el “Parque infantil 2 y 3 del boulevard Pastorita Huaracina” carecen de la circulación y el área libre, pero si cuentan principalmente con espacios como área de juego y área verde.
2. Con relación al diseño de los espacios lúdicos que ofrecen a los parques infantiles se determinó que cuentan con diseños variados y no todos están diseñados con todas las áreas determinadas en los espacios lúdicos, en su mayoría se identificó que las diversas zonas se ven distribuidas con áreas de juegos, áreas de asientos, corredores, área verde, etc. El “Parque infantil 1 del boulevard Pastorita Huaracina”,

el “Parque internacional”, el “Parque del niño” y el “Parque Fidel Olivas” están diseñados de manera lógica, pues presentan sus zonas completas mencionadas anteriormente, así mismo muestran una paleta de colores donde en su mayoría se percibe colores como; rojo, amarillo, azul, verde, anaranjado y celeste, tanto en la zona de juegos, como en la zona de descanso, también se ven formas curvas en las superficies del suelo de los corredores, descansos y cubiertas, así mismo presentan dimensiones a gran magnitud en sus áreas de juegos y materiales como metal, plástico reciclado, madera, que se aprecia en los juegos y los descansos lo cual permite la integración social conveniente del infante. Sin embargo, se identificó que en los parques infantiles “Parque infantil Santiago Antúnez de Mayolo”, el “Parque infantil 2 y 3 del boulevard Pastorita Huaracina” no cumplen con dichas características mencionadas, por el contrario, se refleja la ausencia de áreas verdes, corredores, entre otros. También se aprecia la falta de mantenimiento de las zonas que ofrecen los parques, ya que se encontraron abandonados, con juegos rotos, oxidados, entre otro. Causando baja afluencia de niños, desconfianza en el uso y la no integración social del usuario. Se determinó que 4 de los 7 parques analizados cumplen con un diseño en el cual se enfocan en áreas de juego y áreas verdes en su mayoría, también ocupan formas curvas en la circulación como en áreas de descanso, áreas libres, colores, jerarquía, materiales y los tres restantes no cumplen, determinando así que más de la mitad de los parques infantiles de Huaraz se encuentran en un nivel medio en cuanto al diseño de parques que permiten la correcta integración de los niños.

3. Para las estrategias usadas en los programas de reinserción se identificó 3 estrategias principalmente, determinándose así: la organización de espacios, el

color y la tecnología lúdica, finalizándose así que la organización y aplicación de espacios influye mucho en el desarrollo del niño, ya que en los parques como “Parque infantil 1 del boulevard Pastorita Huaracina”, el “Parque internacional”, el “Parque del niño” y el “Parque Fidel Olivas” ofrecen las estrategias mencionadas donde los infantes pueden desenvolverse de una manera más confiada en los espacios bien organizados, los cuales le permiten la interacción con sus demás amigos, mejorando de esta forma su calidad de vida y sacándolo de la realidad diaria. También se refleja el papel psicológico que juega el color y su uso adecuado ya que este punto vendría a ser la estrategia más predominante que se refleja en todos los parques estudiados, ya que se muestra que, al aplicar colores como amarillo, anaranjado, rojo, azul, principalmente se aprecia que los niños muestran sensaciones que los motivan y reflejen serenidad, alegría, sociabilización, integración y más. Siendo también que lo propuesto por alguna tecnología lúdica que se aplique se refleja el desarrollo óptimo del infante, ya que al usar juegos donde lo ínsita a pensar, estos desarrollan puntos educativos favorables para los niños quienes no solo juegan si no a través del juego también aprenden.

4. Finalmente se concluye que al analizar los aportes de las estrategias lúdicas usadas en programas que promueven la reinserción social principalmente son “Mejoramamiento a la infancia” y “Un parque para los niños”, programas que muestran mayores resultados a través de estrategias como “Talleres creativos” donde se presencia el trabajo de temas ambientales; a través de arte, trabajo con plantas y con material reciclado, de esta manera se comprueba como a través de estas actividades se permite el desarrollo integral de los infantes, el trabajo en equipo, el cuidado del medio ambiente. Del mismo modo la estrategia de “Carrusel de juegos”

donde se encuentra que la práctica de juegos tradicionales que se ofrecen en espacios lúdicos permiten la integración, la sociabilización, el aprendizaje, la interacción, el mejoramiento de la calidad de vida, entre otros. Permitiéndoles experimentar desafíos, incrementando sus conocimientos sobre el medio ambiente, la imaginación y desarrollo de habilidades.

## **VIII. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a la Municipalidad Provincial de Huaraz en conjunto con los especialistas encargados e incluso de universidades que quieran realizar ese tipo de proyección social que generen propuestas de remodelación y/o mantenimiento integral de los parques infantiles haciendo énfasis en las áreas de juegos y áreas verdes ya que éstas se muestran deterioradas debido al uso, con la intención de transmitir al niño el confort, la comodidad, la confianza adecuada, con propuestas a través de colores cálidos como amarillo, rojo, anaranjado, azul, entre otros. Con significados positivamente influyentes, en busca de una reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral.
- Se recomienda que, para el diseño de los parques infantiles futuros tomar en cuenta incluir áreas más amplias y formas curvas mejor determinadas, las cuales pueden incluso ser trabajadas de la mano con las opiniones de los infantes quienes harán uso de ellas, donde a través de sus opiniones muestren sus preferencias en espacios o juegos, logrando así aportar ideas para un diseño lúdico más óptimo. Del mismo modo a la Municipalidad Provincial de Huaraz que a todo proyecto se considere realizar una planificación urbana donde esté incluido el diseño de parques infantiles teniendo en cuenta la arquitectura lúdica que influya en la reinserción social de los infantes de la ciudad, los cuales deben

tener condiciones como los colores, las formas, los espacios, materiales para su adecuado uso.

- Se recomienda para próximas investigaciones que los hallazgos puedan ser abordados y complementados con lo ya conocido, enfocándose en las estrategias lúdicas que vayan de la mano con la opinión de los niños, creando un trabajo en conjunto interdisciplinario, a través de talleres y programas con especialistas como arquitectos y profesionales que se aboquen los niños, e incluso con los niños.
- De esta manera también se pueda replicar en parques infantiles que presenten falencias para que así los niños desarrollen mejor sus habilidades logrando resultados más concisos en la reinserción social, así mismo se siga estudiando que otros tipos de estrategias se aplican y podrían mejorar los espacios lúdicos al momento de hacer uso de los parques infantiles.

## REFERENCIAS

### Libro:

Antón C., B. (2017). *La arquitectura del patio*. (1ª ed.). México: Editorial Gustavo Gili, SA.

Steffen P., W. (2010). *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Library of Congress, Design & composition by John J. Dessler Copyediting & Proofreading: Jenna Krumminga, Samantha Ferrell.

### Tesis:

Sánchez, J. (2011). Un recurso de integración social para niños/as, adolescentes y familias en situación de riesgo: los centros de día de atención a menores (tesis doctoral). Recuperada de <https://www.ugr.es/~erivera/PaginaDocencia/Posgrado/Documentos/SanchezJuanManuel>.

### Revista:

Abad, J. (setiembre, 2011). La ciudad lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. Revista Creatividad y Sociedad. Recuperado de <https://nanopdf.com/download/la-ciudad-ludica-creatividad-y-sociedad>

Arquitectura y acero. (s. f.). Parques urbanos y sustentabilidad | Arquitectura en acero. Arquitectura en Acero. Recuperado de: <http://www.arquitecturaenacero.org/proyectos/sustentable/parques-urbanos-y-sustentabilidad>

Collado, J. (s. f.). La naturaleza cercana como moderadora del estrés infantil. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72717169009>

Ocampo, E. (mayo, 2008). Los espacios urbanos recreativos como herramienta de productividad. Escuela de Administración de Negocios. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/206/20611455008>.

Segovia, O. (s. f.). Espacios públicos urbanos: Una contribución a la identidad y confianza social y privada | Segovia | Revista INVI. Revista INVI. <http://200.89.73.130/index.php/INVI/article/view/324/888>

**Informe:**

Organización Internacional del Trabajo. (2015). Magnitud y características del trabajo infantil en el Perú. Recuperado de: <http://white.lim.ilo.org/>

**Página web:**

ASPECT Studios. (2015, 6 de diciembre). The goods line | ASPECT studios. . Recuperado de <https://www.aspect-studios.com/project/the-goods-line/>

Brisbanekids. (s. f.). Calamvale district park | awesome brisbane playground - brisbane kids. Brisbane Kids. Recuperado de <https://www.brisbanekids.com.au/calamvale-district-park-brisbane-playground/>

Canales, Z. (2015, 12 de diciembre). Programa "un parque para los niños" fundamentación educativo antecedentes | PDF. programa "un parque para los niños. . Recuperado de <https://es.scribd.com/presentation/515667656/APE>

Concepto de recreación — definicion.de. (s. f.). . Recuperado de <https://definicion.de/recreacion/>

Congreso de la Republica. (s. f.). Ley N° 26664. Portal Institucional e Información sobre la Actividad Parlamentaria y Legislativa del Estado Peruano. . Recuperado de <https://www2.congreso.gob.pe/sicr/tradocestproc/clproley2001.nsf/pley/AD4578B1CB63145C05256DF1007B9C53?opendocument>

Clemente, V. (11 de julio de 2019). Ley que promueve la creación y conservación de áreas verdes públicas y privadas en las zonas urbanas. Recuperado de [https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016\\_2021/Proyectos\\_de\\_Ley\\_y\\_de\\_Resoluciones\\_Legislativas/PL0457920190711](https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016_2021/Proyectos_de_Ley_y_de_Resoluciones_Legislativas/PL0457920190711).

Dejtjar, F. (2018, 29 de mayo). LA JUGQUINA: Parque lúdico de materiales reciclados en Ecuador. ArchDaily Perú. Recuperado de <https://www.archdaily.pe/pe/895200/la-jugaquina-parque-ludico-de-materiales-reciclados-en-ecuador>.

Elemental. (2012, 15 de abril). Parque bicentenario de la infancia de elemental | diseño arquitectura. Diseño Arquitectura | Obras, Proveedores, Arquitectura y Diseño. Recuperado de <https://www.disenoarquitectura.cl/parque-bicentenario-de-la-infancia-de-alejandro-aravena-y-elemental/>

El Peruano. (2018, 1 de agosto). Lectura sobre ruedas. Diario Oficial El Peruano | El Peruano | Decretos | Normas Legales | Separatas Especiales | Normas Legales del día | Derecho | TUPA | Sentencias en Casación | Jurisprudencia | Procesos Constitucionales | Edictos Judiciales Lima y Provincias. Recuperado de <https://elperuano.pe/noticia/62818-lectura-sobre-ruedas>

EL CONGRESO DE LA REPUBLICA. (2000, 21 de julio). Aprueba el nuevo código de los niños y adolescentes. ley que aprueba el nuevo código de los niños y adolescentes. Recuperado de <https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dga/nuevo-codigo-ninos-adolescentes.pdf>

El peruano. (2019, 22 de octubre). Ley de gestión y protección de los espacios públicos-LEY-Nº 31199. Diario Oficial El Peruano | El Peruano | Decretos | Normas

Legales | Separatas Especiales | Normas Legales del día| Derecho | TUPA | Sentencias en Casación | Jurisprudencia | Procesos Constitucionales | Declaraciones Juradas | Patentes y Signos Distintivos | Boletín Oficial. . Recuperado de <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/ley-de-gestion-y-proteccion-de-los-espacios-publicos-ley-no-31199-1955580-1/>

El Regional Piura. (2020, 6 de octubre). Piura: Más de veinte parques de Veintiséis de Octubre cuentan con iluminación LED. Diario El Regional de Piura. . Recuperado de <https://elregionalpiura.com.pe/index.php/regionales/150-piura/45491-piura-mas-de-veinte-parques-de-veintiseis-de-octubre-cuentan-con-iluminacion-led>

Fondo de las Naciones Unidas Para la Infancia. (2017). Construyendo Territorios Sin Trabajo Infantil. Recuperado de <https://www.trabajo.gba.gov.a>

Fracalossi, I. (2013, 20 de diciembre). Parque bicentenario de la infancia / ELEMENTAL. ArchDaily Perú. . Recuperado de <https://www.archdaily.pe/pe/02-319827/children-s-bicentennial-park-elemental>.

Garcia, A. (s. f.). El parque urbano como espacio multifuncional: Origen, evolución y principales funciones. Diputación Provincial de Almería. Recuperado de [https://www.dipalme.org/Servicios/Anexos/anexosiea.nsf/VAnexos/IEA-P37\\_13-c8/\\$File/P37\\_13-c8.pdf](https://www.dipalme.org/Servicios/Anexos/anexosiea.nsf/VAnexos/IEA-P37_13-c8/$File/P37_13-c8.pdf)

Glave,M.(25 de abril de 2017). Ley de gestión de espacios públicos. Recuperado de [https://www.congreso.gob.pe/Docs/comisiones2017/Comision\\_de\\_Descentralizacion/files/pl0131120170425.pdf](https://www.congreso.gob.pe/Docs/comisiones2017/Comision_de_Descentralizacion/files/pl0131120170425.pdf).

Iberdrola. (s. f.). Parques urbanos, mucho más que el 'pulmón' de las ciudades. Iberdrola. Recuperado de <https://www.iberdrola.com/medio-ambiente/parques->

urbanos

Juegos y Columpios. (2019, 25 de abril). Importancia de los parques, jardines y juegos infantiles en tu ayuntamiento - Juegos y Columpios . Recuperado de <https://juegosycolumpios.com/2019/04/25/importancia-de-los-parques-jardines-y-juegos-infantiles-en-tu-ayuntamiento/>

La República. (2021, 18 de septiembre). Colectivo desarrolla biblioteca al aire libre en plazas de Arequipa - Ibenia. Ibenia. Recuperado de <https://ibenia.net/peru/la-republica/colectivo-desarrolla-biblioteca-al-aire-libre-en-plazas-de-arequipa-87020>.

Leer es estar adelante en el parque. (2011, 15 de septiembre). Biblioteca al aire libre: "Leer es estar adelante en el parque". RPP. Recuperado de <https://rpp.pe/lima/actualidad/biblioteca-al-aire-libre-leer-es-estar-adelante-en-el-parque-noticia-422522?ref=rpp>

Municipalidad de San Borja. (2021, 17 de junio). Acondicionan parques en San Borja para que niños desarrollen actividades lúdicas con protocolos de bioseguridad. Recuperado de <https://peru21.pe/lima/san-borja-acondicionan-parques-para-que-ninos-desarrollen-actividades-con-protocolos-de-bioseguridad-nndc-noticia/>

Org, P. (2020, 19 de octubre). PARQUE BICENTENARIO DE LA INFANCIA | Chile. paisajeo. Recuperado de <https://www.paisajeo.org/post/parque-de-la-infancia-un-espacio-dedicado-a-la-recreación-la-estimulación-psicomotora-y-sensorial>

Real Academia Española. (s. f.). Naturaleza | Diccionario de la lengua española. Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado

de <https://dle.rae.es/naturaleza>

República, L. (2020, 20 de septiembre). Voluntarios instalan bibliotecas al paso en distritos de Arequipa. Últimas noticias de última hora del Perú y el mundo en La República. Recuperado de <https://larepublica.pe/sociedad/2020/09/20/voluntarios-instalan-bibliotecas-al-paso-en-distritos-de-arequipa-lrsd/>

República, L. (2021, 02 de diciembre). Leyes del congreso de la república dl Perú. Recuperado de [https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016\\_2021/Proyectos\\_de\\_Ley\\_y\\_de\\_Resoluciones\\_Legislativas/PL0457920190711.pdf](https://leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016_2021/Proyectos_de_Ley_y_de_Resoluciones_Legislativas/PL0457920190711.pdf).

Rico, C. (2002, 22 de junio). Del espacio público al espacio lúdico. Página principal RED. Recuperado de [http://www.redcreacion.org/articulos/espaciopublico\\_espacioludico.html](http://www.redcreacion.org/articulos/espaciopublico_espacioludico.html)

Rivera, L. (2014, 27 de julio). Los parques urbanos como indicadores de calidad de vida, símbolos de bienestar y espacios de uso recreativo: Una investigación en Bucaramanga (Colombia). Sistema de Información Científica Redalyc, Red de Revistas Científicas. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1872/187241606008.pdf>

Roldan, P. (2018, 21 de enero). Ni muy cerca ni muy lejos: Parques urbanos y bienestar subjetivo en la ciudad de Barranquilla, Colombia. SciELO Colombia-Scientific Electronic Library Online. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/le/n88/0120-2596-le-88-00183.pdf>

Rubio Garcia, M. (s. f.). La construcción de un sistema de protección social adecuado a la infancia en el Perú. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. Recuperado

de [https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/43193/S1701141\\_es.pdf](https://www.cepal.org/sites/default/files/publication/files/43193/S1701141_es.pdf)

StackPath.(s.f.)StackPath. Recuperado de [https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgna/Codigo\\_Ninos\\_Adolescentes.pdf](https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgna/Codigo_Ninos_Adolescentes.pdf).

Studios, A. (2015, 8 de diciembre). The Goods Line by ASPECT Studios. Landezine. Recuperado de <https://landezine.com/the-goods-line-by-aspect-studios/>

Unidad de gestión educativa local de Satipo. (2017, 20 de noviembre). Directiva n°028 2017 dugel agp ees bibliotecas ambulantes of. Share and Discover Knowledge on SlideShare. Recuperado de <https://es.slideshare.net/roderous/directiva-n028-2017-dugel-agp-ees-bibliotecas-ambulantes-of>

Trujillo, A. (2021, 25 de julio). Ancash: Parques, jardines y calles sufren abandono por sus autoridades en huaraz - ancash noticias ancash noticias. Ancash Noticias. Recuperado de <https://ancashnoticias.com/2021/07/25/ancash-parques-jardines-y-calles-sufren-abandono-en-huaraz/>

Vista de Parques urbanos: Un enfoque para su estudio como espacio público. (2019, 19 de marzo). Intersticios Sociales. Recuperado de <http://www.intersticiosociales.com/index.php/is/article/view/277/pdf>



## ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA	PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS
<p>“ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA LA REINSERCIÓN SOCIAL DE NIÑOS VÍCTIMAS DE EXPLOTACIÓN LABORAL EN EL CENTRO DE HUARAZ 2021”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Problema general.</b> ¿Cuál es el impacto de la arquitectura lúdica de parques infantiles en la reinserción social de infantes víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de la ciudad de Huaraz?</li> <li>• <b>Preguntas derivadas.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cómo la arquitectura lúdica de parques infantiles influye en la reinserción social del usuario?</li> <li>2. ¿Qué tipo de espacios existen dentro de los parques infantiles donde hay mayor afluencia de niños que laboran en las calles del centro de la ciudad de Huaraz?</li> <li>3. ¿Qué tipos de actividades se reflejan en los parques infantiles?</li> <li>4. ¿Qué aporte ofrece la arquitectura lúdica de parques infantiles al confort de los niños víctimas de explotación laboral?</li> </ol> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Objetivo general.</b> Determinar el impacto de la arquitectura lúdica de parques en la reinserción social de los infantes víctimas de explotación laboral que trabajan en el centro de Huaraz 2021.</li> <li>• <b>Objetivos específicos.</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Determinar los espacios Lúdicos de los parques con mayor afluencia de infantes</li> <li>2. Identificar el diseño de los espacios lúdicos de los parques para la reinserción de los niños.</li> <li>3. Identificar las estrategias lúdicas utilizadas en los parques que influyen en la reinserción social de los niños.</li> <li>4. Analizar los aportes de las estrategias utilizadas en los programas en la reinserción.</li> </ol> </li> </ul>	<p>Hipótesis del proyecto:</p> <p>Debido a la aplicación de la arquitectura lúdica en los parques infantiles, los infantes adquieren una adecuada reinserción social.</p>

## ANEXO 3: ENTREVISTA A LOS NIÑOS QUE LABORAN EN EL CENTRO DE HUARAZ



### ENTREVISTA AL USUARIO

### ENTREVISTA

**INSTRUCCIONES:** Hola, te saludamos muy cordialmente los estudiantes de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Cesar Vallejo de la ciudad de Huaraz. En la presente entrevista, se te formulara unas preguntas relacionadas al Trabajo infantil que se refleja en niños que laboran en la ciudad de Huaraz. Se te agradece por tu participación que será de mucha ayuda para la investigación.

Información general			
Edad	5-8( )	8-10( )	10-14( )
Género	Femenino( )		Masculino ( )

1. ¿Actividades que realizas?

- Lustrabotas ( )
- Vendedor de Golosinas ( )
- Limpia Autos ( )
- Arte Callejero ( )
- Danzas ( )
- Otros ( )

2. ¿Qué es lo que más te gusta de ir a los parques recreativos?

---

---

3. Cuando terminas de trabajar, ¿te encuentras con tus amigos en las áreas libres de los parques? ¿Qué hacen juntos?

---

---

4. ¿Cuántas veces a la semana haces uso de las áreas verdes?

---

---

5. ¿Cómo te sientes usando las áreas verdes de los parques infantiles a los vas?

---

---

6. ¿Te gustan los parques con mayor espacio libre? ¿por qué?

---

---

7. ¿Te gustan los materiales que hay dentro de los juegos en los parques? ¿Por qué?

---

---

8. ¿Qué colores te llaman la atención cuando estas en los parques infantiles?

---

---

9. Cuándo te diriges a los parques infantiles, ¿qué juegos prefieres jugar con tus amigos?

---

---

10. ¿Qué es lo que más te gusta de jugar con tus amigos en los parques infantiles?

---

---

**MUCHAS GRACIAS:**

Por su tiempo y la información que nos ha brindado la misma nos será de mucha ayuda para lograr los objetivos de la investigación.

## ANEXO 4: ENTREVISTA A LOS EXPERTOS



### CUESTIONARIO DE ENTREVISTA AL ESPECIALISTA

## ENTREVISTA

**INSTRUCCIONES:** Reciba usted nuestro cordial saludo Sr., Sra., o Srta. Arquitecto(a), somos estudiantes de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Cesar Vallejo de la ciudad de Huaraz. A continuación, se le formulará la presente entrevista que tiene como finalidad, conocer las opiniones y puntos de vista de los profesionales que están involucrados dentro de la arquitectura lúdica, involucrada en el proceso de la reinserción social de los niños víctimas de explotación. Agradecemos su colaboración y apoyo brindado, ya que la información que nos contribuya sea la más precisa para el proyecto de investigación.

INFORMACION GENERAL			
Nombre y Apellido		Especialización	
Línea laboral		Experiencia Profesional	
Grado académico		Fecha y Hora	

### ARQUITECTURA LÚDICA

Sub categoría	Espacios Lúdicos	Términos	Áreas Libres
---------------	------------------	----------	--------------

1. ¿Qué opinión tiene acerca de las características que presentan las áreas libres en los parques infantiles de Huaraz?

---

---

Sub categoría	Espacios Lúdicos	Términos	Áreas Verdes
---------------	------------------	----------	--------------

2. Según su experiencia, ¿qué beneficios brinda la implementación de áreas verdes en los parques infantiles?

---

---

3. Según su opinión, ¿qué características debe tener las de áreas verdes, para promover la reinserción social de los niños víctimas de explotación laboral? ¿Por qué?

---

---

Sub categoría	Diseño de espacios	Términos	Dimensiones
---------------	--------------------	----------	-------------

4. ¿Qué consideraciones debería tener las dimensiones de los espacios parques infantiles? ¿Por qué?

---



---

Sub categoría	Diseño de espacios	Términos	Formas
---------------	--------------------	----------	--------

5. Según su experiencia, ¿Qué aspectos formales y/o formas deben predominar en el diseño de los espacios en parques infantiles? ¿Por qué?

---



---

Sub categoría	Diseño de espacios	Términos	Materiales
---------------	--------------------	----------	------------

6. Según su opinión, ¿Qué tipos de materiales son los más adecuados para el uso en los parques infantiles? ¿Por qué?

---



---

Sub categoría	Diseño de espacios	Términos	Color
---------------	--------------------	----------	-------

7. Según su experiencia, ¿cómo influye el uso adecuado del color dentro de los parques infantiles?

---



---

Sub categoría	Estrategias Lúdicas	Términos	Tecnología Lúdica
---------------	---------------------	----------	-------------------

8. En su opinión, ¿Cuáles serían los beneficios de la tecnología lúdica para poder aplicarlo dentro de los parques infantiles? (Tecnología lúdica: Acciones que ayudan al desarrollo de las habilidades y capacidades del infante para un mejor desarrollo de su conocimiento y retroalimentación)

---



---

Sub categoría	Estrategias Lúdicas	Términos	Actividades Lúdicas
---------------	---------------------	----------	---------------------

9. ¿Considera usted, que los espacios donde transcurren las actividades lúdicas benefician al aprendizaje educativo del infante? ¿Por qué?

---



---



---

### REINSERCIÓN SOCIAL

---

Sub categoría	Programas Educativos	Términos	Programa “Un Parque Para Los Niños”
---------------	----------------------	----------	-------------------------------------

10. ¿Qué opina del programa nacional “Un Parque Para Los Niños” el cual promueve el desarrollo cognitivo y personal para los infantes víctimas de explotación laboral?

---



---

Sub categoría	Programas Educativos	Términos	Programa de “mejoramiento a la infancia”
---------------	----------------------	----------	--

11. Considera usted, ¿Qué el programa nacional “Mejoramiento a la Infancia” benefician al aprendizaje educativo en las actividades recreativas en los parques infantiles? ¿Por qué?

---



---

Sub categoría	Programas Educativos	Términos	Código de los niños y adolescentes
---------------	----------------------	----------	------------------------------------

12. Considera usted, ¿Qué el programa nacional “Código de los Niños y Adolescentes” respeta sus derechos de los niños y adolescentes víctimas de explotación laboral? ¿Por qué?

---



---

Sub categoría	Programas Sociales	Términos	Programa la alegría para jugar
---------------	--------------------	----------	--------------------------------

13. Según su experiencia, ¿Cómo influye la aplicación del “Programa La Alegría Para Jugar” dentro de las áreas recreativas dirigidos a los infantes?

---



---

Sub categoría	Programas Sociales	Términos	Programa de cuidado infantil
---------------	--------------------	----------	------------------------------

14. Según su experiencia, ¿el Programa de Cuidado Infantil ayuda en las actividades de estimulación cognitiva y desarrollo emocional en los infantes? ¿Por qué?

---

---

Sub categoría	Programas Sociales	Términos	Programa Bibliotecas ambulantes
---------------	--------------------	----------	---------------------------------

15. Considera usted, ¿Qué el programa nacional “Bibliotecas Ambulantes” favorecen al aprendizaje a través de las ludotecas en los niños víctimas de explotación laboral?

---

---

MUCHAS GRACIAS: Por su tiempo y la información que nos ha brindado la misma será de mucha ayuda para lograr los objetivos de la investigación.

## ANEXO 5: FICHA DOCUMENTAL



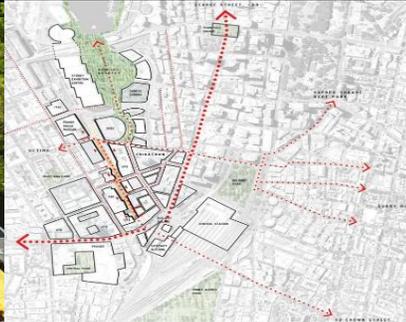
### FICHA DOCUMENTAL

<b>Integrantes:</b> - Maldonado Rosales, José. - Solís Chauca, Thania.	<b>Asesores:</b> - Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer. - Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.
<b>CATEGORÍA: Reinserción Social</b>	<b>SUBCATEGORÍA: Programas Educativos</b>
<b>TERMINO: Derechos</b>	
<b>NORMATIVIDAD</b>	
<b>Libro Primero: Derechos y Libertades</b>	
<b>Artículo Único: Objetivo de la ley</b>	
<p><b>Artículo I:</b> Definición Se considera niño a todo ser humano desde su concepción hasta cumplir los doce años de edad y adolescente desde los doce hasta cumplir los dieciocho años de edad. El Estado protege al concebido para todo lo que le favorece.</p> <p><b>Artículo II:</b> Sujeto de derechos El niño y el adolescente son sujetos de derechos, libertades y de protección específica. Deben cumplir las obligaciones consagradas en esta norma.</p> <p><b>Artículo III:</b> Igualdad de oportunidades Para la interpretación y aplicación de este Código se deberá considerar la igualdad de oportunidades y la no discriminación a que tiene derecho todo niño y adolescente sin distinción de sexo.</p> <p><b>DERECHOS Y LIBERTADES:</b></p> <p><b>Artículo 3:</b> A vivir en un ambiente sano El niño y el adolescente tienen derecho a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado.</p> <p><b>Artículo 4:</b> A su integridad personal El niño y el adolescente tienen derecho a que se respete su integridad moral, psíquica y física y a su libre desarrollo y bienestar. No podrán ser sometidos a tortura, ni a trato cruel o degradante. Se consideran formas extremas que afectan su integridad personal, el trabajo forzado y la explotación económica, así como el reclutamiento forzado, la prostitución, la trata, la venta y el tráfico de niños y adolescentes y todas las demás formas de explotación.</p> <p><b>Artículo 5:</b> A la libertad El niño y el adolescente tienen derecho a la libertad. Ningún niño o adolescente será detenido o privado de su libertad. Se excluyen los casos de detención por mandato judicial o de flagrante infracción a la ley penal.</p> <p><b>Artículo 8:</b> A vivir en una familia El niño y el adolescente tienen derecho a vivir, crecer y desarrollarse en el seno de su familia. El niño y el adolescente que carecen de familia natural tienen derecho a crecer en un ambiente familiar adecuado.</p> <p><b>Artículo 22:</b> Derecho a trabajar del adolescente El adolescente que trabaja será protegido en forma especial por el Estado. El Estado reconoce el derecho de los adolescentes a trabajar, con las restricciones que impone este Código, siempre y cuando no exista explotación económica y su actividad laboral no importe riesgo o peligro.</p> <p><b>Artículo 24:</b> Deberes de los niños y adolescentes:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Respetar y obedecer a sus padres o los responsables de su cuidado, siempre que sus órdenes no lesionen sus derechos</li><li>Estudiar satisfactoriamente</li><li>Prestar su colaboración en el hogar, de acuerdo a su edad.</li><li>Cuidar su salud personal;</li><li>No consumir sustancias psicotrópicas</li></ol>	

# ANEXO 6: ANALISIS DE CASOS

	<b>ANÁLISIS DE CASOS</b>		
	TÍTULO: "ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA LA REINSERCIÓN SOCIAL DE NIÑOS VICTIMAS DE EXPLOTACIÓN LABORAL EN EL CENTRO DE HUARAZ 2021"		
<b>AUTORES:</b> - Maldonado Rosales, José - Solis Chauca Thania	<b>Asesores:</b> - Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer. - Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.	<b>CATEGORÍA:</b> ARQUITECTURA LÚDICA	<b>SUB CATEGORÍA:</b> ESPACIOS LÚDICOS
			<b>TERMINO:</b> Jerarquía de espacios, formas, materialidad.

## The Goods Line (2015) Australia / Sydney



### 1: UBICACION

Sydney, New South Wales, Australia  
 Dimensiones Área metro cuadrado: 7.000 m<sup>2</sup>  
 Longitud total: 275 m Anchura media: 20 m  
 Anchura mínima del camino compartido: 4,1 m.  
 El diseño muestra elementos que dirigen los cambios en el comportamiento y desarrollo del usuario, adicionando el trabajo externo y las cápsulas de estudio que promueven el compromiso social y la aceptación del usuario externo para la aprobación, espacios reutilizados como parte del juego para niños que ofrecen servicios públicos extras.

- El parque se basa en ejes, desniveles, movimiento en la forma del diseño, la conexión de espacios que rematan en áreas amplias. Tal representa una columna vertebral pública vibrante y conectada la cual fue creada para una innovadora dirección que se centra en el usuario para satisfacer sus necesidades con instituciones educativas, culturales, colectivas, etc.



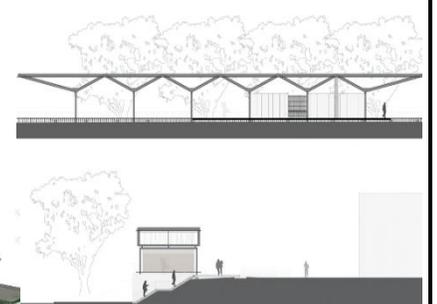
### 3: MATERIALES - INTEGRACIÓN

- 436 paneles prefabricados como superficie para el camino compartido. Más de 600 piezas prefabricadas en total (incluye paneles de pavimento, escaleras y asientos). Cada mueble de acero amarillo de diseño personalizado tiene patrones de chevron cortados con láser. Así mismo el uso de madera y diversas estructuras tubulares. Las características de diseño incluyen césped, mesas de comedor, mesas de ping-pong, áreas de estudio y un área de juegos acuáticos para niños con un foso de arena.



### 4: ÁRBOLES - PLANTACIÓN

Higos existentes preservados: 21  
 Árboles nuevos plantados: 10 Otras plantaciones: 39 especies adicionales de plantas 17 de las cuales son nativas (43% nativas).  
 El proyecto tiene un diseño sensible al agua; el consumo de iluminación es bajo, se adicionan plantaciones, uso de materiales reciclados adaptándose así al terreno y contexto. Esto generará espacios para la recreación y aprendizaje del usuario.



### 5: BENEFICIOS

Los beneficios de este diseño no solo aportan en la socialización, interacción o aprendizaje, sino también en la sostenibilidad, adaptación y la iluminación natural, que proporciona experiencias de aprendizaje a través del juego en espacios que ofrece el parque.



FUENTE INFORMATIVA:  
 FUENTE FOTOGRAFICA:

Architizer  
 Archdaily



## ANÁLISIS DE CASOS

TÍTULO: "ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA LA REINSERCIÓN SOCIAL DE NIÑOS VÍCTIMAS DE EXPLOTACIÓN LABORAL EN EL CENTRO DE HUARAZ 2021"

**AUTORES:**  
- Maldonado Rosales, José  
- Solís Chauca Thania

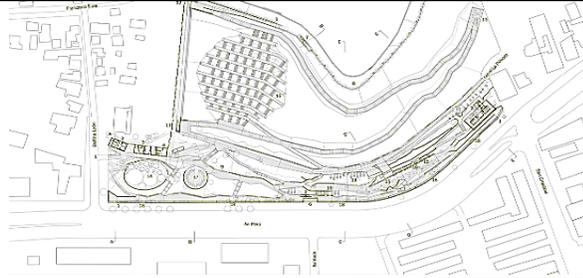
**Asesores:**  
- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.  
- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.

**CATEGORÍA:**  
ARQUITECTURA LÚDICA

**SUB CATEGORÍA:** ESPACIOS LÚDICOS

**TERMINO:** Jerarquía de espacios, formas, materialidad.

### Parque Bicentenario de la Infancia, Chile



#### 1: UBICACION

Parque Bicentenario de la infancia, Chile  
Dimensiones Área metro cuadrado: 40000 m2  
Anchura mínima del camino compartido: 4,1 m.  
El diseño muestra elementos que trabajaron con la dificultad del terreno ya que el terreno se encontraba en pendiente, los cambios en el comportamiento y el desarrollo del usuario, adicionando el trabajo externo y promoviendo el compromiso social y la aceptación del usuario dentro de los juegos y la aprobación de los espacios como parte del juego para niños que ofrecen servicios públicos extras.

#### 2 :DISEÑO - FORMAS

- El parque se basa en ejes, desniveles, movimiento en la forma del diseño, la conexión de espacios que rematan en áreas amplias. Tal representa una columna vertebral pública vibrante y conectada la cual fue creada para una innovadora dirección que se centra en el usuario para satisfacer sus necesidades con instituciones educativas, culturales, colectivas, etc.



#### 3: MATERIALES - INTEGRACIÓN

- 200 esferas prefabricadas como superficie para el camino y como asientos. Más de 600 piezas prefabricadas en total (incluye paneles de pavimento, escaleras y asientos). Cada mueble de acero rojo fue diseñado y personalizado con patrones de chevron cortados con láser. Así mismo el uso de madera y diversas estructuras tubulares.

Las características de diseño incluyen césped, mesas de comedor, mesas de ping-pong, áreas de estudio y un área de juegos acuáticos para niños con un poso de arena.



#### 4: ÁRBOLES - PLANTACIÓN

Higos existentes preservados: 21  
Árboles nuevos plantados: 10  
Otras plantaciones: 39 especies adicionales de plantas 17 de las cuales son nativas (43% nativas).  
El proyecto tiene un diseño sensible al agua; el consumo de iluminación es bajo, se adicionan plantaciones, uso de materiales reciclados adaptándose así al terreno y contexto. Esto generará espacios para la recreación y aprendizaje del usuario.



#### 5: BENEFICIOS

Los beneficios de este diseño no solo aportan en la socialización, interacción o aprendizaje, sino también en la sostenibilidad, adaptación y la iluminación natural, que proporciona experiencias de aprendizaje a través del juego en espacios que ofrece el parque y sobre todo las visuales dentro del entorno.

FUENTE INFORMATIVA:  
FUENTE FOTOGRAFICA:

Architizer  
Archdaily



## ANÁLISIS DE CASOS

TÍTULO: "ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA LA REINSERCIÓN SOCIAL DE NIÑOS VICTIMAS DE EXPLOTACIÓN LABORAL EN EL CENTRO DE HUARAZ 2021"

**AUTORES:**  
- Maldonado Rosales, José  
- Solis Chauca Thania

**Asesores:**  
- Arq. Carmen Vanessa Guzmán Ferrer.  
- Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales.

**CATEGORÍA:**  
ARQUITECTURA LÚDICA

**SUB CATEGORÍA:** ESPACIOS LÚDICOS

**TERMINO:** Jerarquía de espacios, formas, materialidad.

## La Juguquina: Parque lúdico de materiales reciclados en Ecuador



### 2: DISEÑO - FORMAS

El parque se desarrolla a partir de la definición de tres zonas debido a sus características, dos estancias abiertas libres donde el ciudadano puede interactuar libremente -ubicados en los límites longitudinales- luego, un espacio central dividido en tres sub zonas, donde mediante juegos lúdicos se contará la historia de la Cascarilla.



### 1: UBICACION

La juguquina: parque lúdico de materiales reciclados Ecuador Dimensiones Área metro cuadrado: 10.000 m2 Longitud total: 300 m Anchura media: 50 m Anchura mínima del camino compartido: 5,1 el diseño muestra elementos que dirigen los cambios en el comportamiento y desarrollo del usuario, adicionando el trabajo externo que promueven el compromiso social y la aceptación del usuario externo para la aprobación, y los espacios reutilizados como parte del juego para los niños que hagan uso de todos los juegos recreativos y público externo.



### 4: ÁRBOLES - PLANTACIÓN

Higos existentes preservados: 21  
Árboles nuevos plantados: 10 Otras plantaciones: 39 especies adicionales de plantas 17 de las cuales son nativas (43% nativas).  
El proyecto tiene un diseño sensible al agua; el consumo de iluminación es bajo, se adicionan plantaciones, uso de materiales reciclados adaptándose así



### 3: MATERIALES - INTEGRACIÓN

A partir de esta investigación como concepto de identidad, y sin olvidar que todos los materiales serán materiales reciclados y péticos fácil de conseguir por el municipio. Utilizando como materiales los desechos que se encuentran en el centro de gestión integral en manejo de residuos sólidos del Municipio de Loja, se convertirá a la historia en juego y en aprendizaje, a la vez que se le brinda sentido a las Identidades de Loja y su provincia.



### 5: BENEFICIOS

Los beneficios de este diseño no solo aportan en la socialización, interacción o aprendizaje, sino también en la sostenibilidad, adaptación y la iluminación natural, que proporciona experiencias de aprendizaje a través del juego en espacios que ofrece el parque y sobre todo los materiales reciclados.

FUENTE INFORMATIVA:  
FUENTE FOTOGRAFICA:

Architizer  
Archdaily