

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE INGENIERIA
PROGRAMA ACADÉMICO DE ARQUITECTURA



TESIS

**“Arquitectura lúdica en el diseño del centro educativo inicial
104 – Paucarbamba – Amarilis”**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE ARQUITECTA

AUTORA: Mato Ramirez, Evelyn Carolina

ASESORA: Millán Suarez, Dennis Leopoldo

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

D

H

**TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:**

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Proyecto arquitectónico
AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Humanidades

Sub área: Arte

Disciplina: Arquitectura y urbanismo

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título

Profesional de Arquitecto

Código del Programa: P08

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 72383988

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 19831341

Grado/Título: Maestro en gestión pública

Código ORCID: N° 0000-0002-1342-4801

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Daga Almerco, Bekin Bauer	Doctor en medio ambiente y desarrollo sostenible	43494291	0000-0003-2753-585x
2	Alvarado Huaman, Lincoln Saul	Magister en medio ambiente y desarrollo sostenible, mención en gestión ambiental	43812802	0000-0002-9605-1675
3	Yacolca Palacios, Sandra Oriana	Maestra en ciencias administrativas con mención en gestión pública	46429844	0000-0003-2239-2490

**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE ARQUITECTO (A)**

En la ciudad de Huánuco, siendo las...15:00... horas del día...27..... del mes de...noviembre... del año...2025., en el Auditorio de la Facultad de Ingeniería, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunieron el **Jurado Calificador** integrado por los docentes:


Dr. Bekin Bauer Daga Almerco	(Presidente)
Mg. Lincoln Saul Alvarado Huaman	(Secretario)
Mg. Sandra Oriana Yacolca Palacios	(Vocal)

Nombrados mediante la **RESOLUCIÓN N° 2575-2025-D-FI-UDH**, para evaluar la **Tesis** intitulada: “**ARQUITECTURA LUDICA EN EL DISEÑO DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL 104 - PAURCARBAMBA-AMARILIS**”, presentada por el (la) Bachiller **Evelyn Carolina MATO RAMIREZ**, para optar el Título Profesional de Arquitecto (a).


Dicho acto de sustentación se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas: procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del Jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándolo (a).....aprobado..... por.....unanimidad... con el calificativo cuantitativo de...12....y cualitativo de...suficiente..... (Art. 47)

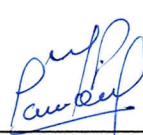
Siendo las...17:00... horas del día ...27.... del mes de ...noviembre... del año...2025..., los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.



DR. BEKIN BAUER DAGA ALMERCO
DNI: 43494291
ORCID: 0000-0003-2753-585X
Presidente



MG. LINCOLN SAUL ALVARADO HUAMAN
DNI: 43812802
ORCID: 0000-0002-9605-1675
Secretario



MG. SANDRA ORIANA YACOLCÁ PALACIOS
DNI: 46429844
ORCID: 0000-0003-2239-2490
Vocal



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: EVELYN CAROLINA MATO RAMIREZ, de la investigación titulada "ARQUITECTURA LÚDICA EN EL DISEÑO DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL 104 - PAUCARBAMBA - AMARILIS", con asesor(a) DENNIS LEOPOLDO MILLAN SUAREZ, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 289-2024-R-UDH. del P. A. de ARQUITECTURA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 11 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 01 de octubre de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

268. Mato Ramirez, Evelyn Carolina.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	11 %	3 %	5 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
2	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	1 %
3	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	1 %
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	1 %



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

A mis queridos padres Sonia Ramirez Aguirre y Elias Mato Felix, por su amor y apoyo incondicional; por ser mi ejemplo de superación y muestra de esfuerzo a lo largo de mi vida, a mis hermanos por haber sido mi motivación y a mi familia quienes me han brindado su compañía y amor incondicional.

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios, por la vida y haber sido mi fuente de inspiración durante todo este tiempo.

A la universidad de Huánuco, a la escuela profesional de arquitectura y docentes arquitectos por haberme brindado los conocimientos necesarios para desarrollarme como profesional. A mi docente asesor, por su invaluable orientación durante todo el proceso de investigación.

A mi familia por haber sido el eje y la motivación principal en mi proceso de formación, a mi compañero de vida por brindarme fuerzas cuando más lo necesitaba, por ser mi apoyo y compartir conmigo un sinfín de experiencias personales y profesionales

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS.....	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN.....	XI
ABSTRACT.....	XII
INTRODUCCIÓN.....	XIII
CAPÍTULO I.....	15
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	15
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	15
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	16
1.2.1. PROBLEMA GENERAL.....	16
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	16
1.3. OBJETIVOS.....	17
1.2.3. OJETIVO GENERAL.....	17
1.2.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	17
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
1.4.1. TEÓRICA.....	17
1.4.2. PRÁCTICA.....	18
1.4.3. METODOLÓGICA.....	18
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	18
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACION.....	19
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	20
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES.....	21
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES.....	26
2.2. BASES TEÓRICAS.....	26
2.2.1. ARQUITECTURA LUDICA.....	26
2.2.2. ZONAS MULTIFUNCIONALES.....	28
2.2.3. ESPACIOS INTERACTIVOS.....	30
2.2.4. MATERIALES SENSORIALES.....	32

2.2.5.	PRINCIPIOS DE LA ARQUITECTURA	32
2.2.6.	DISEÑO ARQUITECTONICO	34
2.2.7.	FUNCIONALIDAD	35
2.2.8.	ERGONOMIA.....	35
2.3.	DEFINICIONES CONCEPTUALES	35
2.4.	HIPOTESIS	41
2.4.1.	HIPOTESIS GENERAL	41
2.4.2.	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	41
2.5.	VARIABLE.....	42
2.5.1.	VARIABLE INDEPENDIENTE	42
2.5.2.	VARIABLE DEPENDIENTE	42
2.6.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	27
CAPÍTULO III.....		28
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		28
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	28
3.1.1.	ENFOQUE.....	28
3.1.2.	ALCANCE O NIVEL.....	28
3.1.3.	DISEÑO.....	28
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	29
3.2.1.	POBLACIÓN	29
3.2.2.	MUESTRA.....	29
3.3.	TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS ...	29
3.3.1.	PARA LA RECOLECCIÓN DATOS	29
3.3.2.	PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS	30
3.3.3.	PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	31
3.4.	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	31
3.4.1.	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	31
3.4.2.	TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	31
CAPÍTULO IV		32
RESULTADOS		32
4.1.	PROCESAMIENTO DE DATOS	32
3.4.3.	ESPACIOS INTERACTIVOS.....	32
4.2.	CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS Y PRUEBA DE HIPOTESIS ..	55
CAPÍTULO V		58

DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	58
5.1. PRESENTAR CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	58
CAPÍTULO VI	60
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	60
6.1. CONCLUSIONES.....	60
6.2. RECOMENDACIONES	61
CAPÍTULO VII	62
PROPUESTA	62
PROYECTO ARQUITECTONICO	62
7.1. DEFINICION DEL PROYECTO.....	62
7.1.1. NOMBRE DEL PROYECTO	62
7.1.2. TIPOLOGIA	62
7.2. ÁREA FISICA DE INTERVENCIÓN	63
7.2.1. DEFINICIÓN DEL ÁREA A INTERVENCIÓN	63
7.2.1. ANALISIS DE LA ZONA DE ESTUDIO	68
7.3. ESTUDIO PRAGMÁTICO	72
7.3.1. DEFINICION DE USUARIOS: SINTESIS DE REFERENCIA	72
7.3.2. REGLAMENTACION Y NORMATIVIDAD.....	73
7.3.3. PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICO	79
7.4. PROYECTO.....	79
7.4.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA	79
7.4.2. IDEA FUERZA O RECTORA	80
7.4.3. CRITERIOS DE DISEÑO / ESTRATEGIAS PROYECTUALES ..	81
7.4.4. ZONIFICACIÓN	84
7.4.5. UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN	85
7.4.6. PLANOS DE DISTRIBUCIÓN-CORTES-ELEVACIONES	86
7.4.7. DETALLES ARQUITECTONICOS	87
7.4.8. CRITERIOS DE INSTALACIONES SANITARIAS Y ELECTRICAS	88
7.4.9. MAQUETAL VIRTUAL	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	94
ANEXOS	96

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de variables	27
Tabla 2 Población	29
Tabla 3 Técnicas e instrumentos	30
Tabla 4 Indicadores de la encuesta	30
Tabla 5 Técnicas de análisis de indicadores.....	31
Tabla 6 ¿Usted cree que los espacios actuales están diseñados para fomentar la interacción entre los niños?.....	32
Tabla 7 ¿usted considera que las aulas permiten el trabajo colaborativo y el juego grupal?.....	33
Tabla 8 ¿Usted cree que la institución educativa cuenta con la tecnología adecuada para enriquecer el aprendizaje?	34
Tabla 9 ¿Usted cree que al incorporar recursos tecnológicos en las aulas se potencializaría el aprendizaje de los niños?	35
Tabla 10 ¿Usted cree que los ambientes se adaptan fácilmente a diferentes tipos de actividades pedagógicas?	36
Tabla 11 ¿Considera que las el mobiliario actual permite una configuración flexible para diferentes tipos de actividades?	42
Tabla 12 ¿Considera que los materiales utilizados en los espacios educativos estimulan la exploración sensorial?	43
Tabla 13 ¿Cree usted cree que la incorporación de elementos naturales (como plantas o luz natural) mejora la experiencia del aprendizaje?	44
Tabla 14 ¿Cree usted que el diseño de los espacios escolares facilita la inclusión y el respeto por la diversidad en el aula actual?.....	45
Tabla 15 ¿Cree usted que el aula permite implementar nuevas metodologías de enseñanza basadas en el juego?	46
Tabla 16 ¿Los espacios actuales se pueden utilizarse con flexibilidad según las necesidades del momento?.....	47
Tabla 17 ¿Consideras que los espacios del aula están organizados eficientemente?	48

Tabla 18 ¿Cree usted cree que el diseño permite un flujo adecuado de desplazamiento para los usuarios?.....	49
Tabla 19 ¿Usted cree que los mobiliarios tienen las medidas adecuadas para los usuarios?	50
Tabla 20 ¿Consideras que un buen entorno proporciona comodidad y bienestar físico a los usuarios?.....	51
Tabla 21 Guía de observación - indicador: función	52
Tabla 22 Guía de observación - indicador: inclusivo	53
Tabla 23 Guía de observación - indicador: ergonomía.....	54
Tabla 24 Cantidad de usuarios principal según genero	72
Tabla 25 Cantidad de usuarios complementarios	72
Tabla 26 Cantidad de usuarios administrativos.....	73
Tabla 27 Cantidad de usuarios de servicio	73
Tabla 28 Reglamentación y normatividad	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 ¿Usted cree que los espacios actuales están diseñados para fomentar la interacción entre los niños?.....	32
Figura 2 ¿usted considera que las aulas permiten el trabajo colaborativo y el juego grupal?.....	33
Figura 3 ¿Usted cree que la institución educativa cuenta con la tecnología adecuada para enriquecer el aprendizaje?	34
Figura 4 ¿Usted cree que al incorporar recursos tecnologicos en las aulas se potencializaria el aprendizaje de los niños?	35
Figura 5 ¿Usted cree que los ambientes se adaptan facilmente a diferentes tipos de actividades pedagogicas?	36
Figura 6 ¿Considera que las el mobiliario actual permite una configuracion flexible para diferentes tipos de actividades?	37
Figura 7 ¿Considera que los materiales utilizados en los espacios educativos estimulan la exploración sensorial?	38
Figura 8 ¿Cree usted cree que la incorporacion de elementos naturales (como plantas o luz natural) mejora la experiencia del aprendizaje?	39
Figura 9 ¿Cree usted que el diseño de los espacios escolares facilita la inclusión y el respeto por la diversidad en el aula actual?	40
Figura 10 ¿Cree usted que el aula permite implementar nuevas metodologías de enseñanza basadas en el juego?	41
Figura 11 ¿Los espacios actuales se pueden utilizarse con flexibilidad según las necesidades del momento?.....	42
Figura 12 ¿Consideras que los espacios del aula están organizados eficientemente?	43
Figura 13 ¿Cree usted cree que el diseño permite un flujo adecuado de desplazamiento para los usuarios?.....	44
Figura 14 ¿Usted cree que los mobiliarios tienen las medidas adecuadas para los usuarios?	45
Figura 15 ¿Consideras que un buen entorno proporciona comodidad y bienestar físico a los usuarios?.....	46

Figura 16 ¿Los espacios actuales se pueden utilizarse con flexibilidad según las necesidades del momento?.....	47
Figura 17 ¿Consideras que los espacios del aula están organizados eficientemente?	48
Figura 18 ¿Cree usted cree que el diseño permite un flujo adecuado de desplazamiento para los usuarios?.....	49
Figura 19 ¿Usted cree que los mobiliarios tienen las medidas adecuadas para los usuarios?	50
Figura 20 ¿Consideras que un buen entorno proporciona comodidad y bienestar físico a los usuarios?.....	51
Figura 21 Localización del proyecto.....	63
Figura 22 Área de intervención	64
Figura 23 Plano topográfico.....	65
Figura 24 Perfil del terreno a intervenir	66
Figura 25 Gráfico de variación del clima anual-SENAMHI	66
Figura 26 Gráfico de viento y orientación de vientos anual.....	67
Figura 27 Análisis de asoleamiento en los horarios 7:00 am, 12:00 pm y 16:00 pm.	67
Figura 28 Análisis urbano del terreno	68
Figura 29 Análisis del contexto-soleamiento	69
Figura 30 Contexto Vehicular	70
Figura 31 Contexto de vegetación	71
Figura 32 Árboles y arbustos existentes cercanos a la institución educativa	71
Figura 33 Ficha técnica del ambiente aula ciclo II.....	75
Figura 34 Ficha técnica del ambiente sala de psicomotricidad	76
Figura 35 Ficha técnica del ambiente SUM.....	77
Figura 36 Ficha técnica de ambientes de gestión administrativa y pedagógica	78
Figura 37 Programación arquitectónica	79

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal proponer un diseño arquitectónico basado en los principios de la arquitectura lúdica para el Centro Educativo Inicial N° 104 de Paucarbamba, ubicado en el distrito de Amarilis, Huánuco. La investigación parte del reconocimiento de que el entorno físico influye significativamente en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños en etapa preescolar, siendo el diseño de espacios educativos un factor determinante para estimular el aprendizaje activo, la creatividad y la interacción.

A nivel internacional, se ha demostrado que los entornos lúdicos mejoran el rendimiento académico y el bienestar infantil; sin embargo, en el contexto peruano, este enfoque aún es limitado. En el centro educativo estudiado, se identificó la ausencia de espacios adecuados que respondan a las necesidades pedagógicas actuales.

Para recopilar información se aplicaron encuestas y fichas de observación a docentes, padres y directivos para identificar las características necesarias en el diseño de espacios educativos lúdicos. Mediante una metodología de tipo descriptiva y proyectiva, con enfoque mixto. La investigación se centró en tres dimensiones clave: zonas multifuncionales, materiales sensoriales y espacios interactivos. Los resultados obtenidos permitieron definir criterios de diseño orientados a generar un ambiente educativo flexible, inclusivo y estimulante.

Finalmente, se plantea una propuesta arquitectónica integral que incorpora el juego como eje central del diseño, promoviendo así un entorno que favorezca el desarrollo integral del niño y contribuya a una educación más innovadora y significativa.

Palabras clave: arquitectura lúdica, diseño educativo, zonas multifuncionales, materiales sensoriales, espacios interactivos.

ABSTRACT

The main objective of this research is to propose an architectural design based on the principles of playful architecture for Early Childhood Education Center No. 104 in Paucarbamba, located in the district of Amarilis, Huánuco. The research is based on the recognition that the physical environment significantly influences the cognitive, emotional, and social development of preschool children, with the design of educational spaces being a determining factor in stimulating active learning, creativity, and interaction.

Internationally, playful environments have been shown to improve academic performance and child well-being; however, in the Peruvian context, this approach remains limited. In the specific case of the school studied, a lack of adequate spaces that respond to contemporary pedagogical needs was identified.

Using a descriptive and projective methodology with a mixed approach, surveys and observation sheets were administered to teachers, parents, and administrators to identify the necessary characteristics for the design of playful educational spaces. The research focused on three key dimensions: multifunctional areas, sensory materials, and interactive spaces. The results allowed for the definition of design criteria aimed at generating a flexible, inclusive, and stimulating educational environment.

Finally, a comprehensive architectural proposal was proposed that incorporates play as a central axis of the design, thus promoting an environment that fosters children's holistic development and contributes to a more innovative and meaningful education.

Keywords: playful architecture, educational design, multifunctional areas, sensory materials, interactive spaces.

INTRODUCCIÓN

El diseño de espacios educativos es fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños en sus primeros años iniciales. De esta manera, la arquitectura lúdica ha surgido como una disciplina que busca remodelar los entornos educativos mediante la integración de elementos de juego, interacción y flexibilidad, generando ambientes que promueven el aprendizaje dinámico y colaborativo. La arquitectura lúdica no solo impacta en el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas, sino que también influye en el bienestar general de los estudiantes, promoviendo una experiencia educativa más relevante y enriquecedora.

A nivel internacional, países como Finlandia y Dinamarca han liderado la implementación de este enfoque en el diseño de sus centros educativos, demostrando que los espacios diseñados para fomentar el juego y la creatividad ayudan a mejorar el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes. Estudios realizados por Ginsburg (2007) y Shackell et al. (2011) evidencian que las infraestructuras que incluyen características lúdicas promueven un aprendizaje más dinámico, que estimula la curiosidad, la creatividad y la motivación en los niños.

Sin embargo, en el contexto peruano, la arquitectura lúdica sigue siendo un aspecto poco considerado en el diseño de instituciones educativas. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2021), un alto porcentaje de las escuelas en el país no cuentan con infraestructuras adecuadas que promuevan un entorno de aprendizaje estimulante y creativo, lo que afecta el desarrollo integral de los estudiantes. En el distrito de Amarilis, específicamente en el Centro Educativo Inicial N° 104 de Paucarbamba, se observa la ausencia de un diseño arquitectónico que atiendan a las necesidades lúdicas y pedagógicas de los niños en edad preescolar, lo cual limita el potencial de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Este proyecto de tesis busca abordar estas deficiencias proponiendo un diseño arquitectónico que integre los principios de la arquitectura lúdica en el Centro Educativo Inicial N° 104 de Paucarbamba, Huánuco. Mediante la identificación de parámetros clave de diseño, el objetivo es crear un entorno

educativo que potencie el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños, al tiempo que se adecua a las necesidades pedagógicas contemporáneas. De esta manera, se espera no solo mejorar la infraestructura educativa de la zona, sino también contribuir al bienestar integral de los estudiantes, ofreciéndoles un espacio que promueva el aprendizaje a través del juego y la interacción.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

A nivel mundial, la importancia de incluir aspectos lúdicos en el diseño arquitectónico de infraestructura educativa ha cobrado relevancia debido a su impacto en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. De acuerdo con Ginsburg (2007), la arquitectura lúdica no solo promueve la creatividad y el aprendizaje activo, sino que también favorece el bienestar general de los estudiantes al generar ambientes estimulantes y participativos. Diversos estudios han indicado que los entornos escolares que incluyen características lúdicas, como áreas de juego, materiales interactivos y espacios flexibles, contribuyen al aprendizaje colaborativo y al desarrollo de habilidades motoras y cognitivas en los niños (Shackell et al., 2011). Sin embargo, en muchas partes del mundo, la aplicación de estos principios en el diseño de centros educativos sigue siendo limitada, afectando el rendimiento de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

A nivel internacional diversos informes de organismos como UNESCO y UNICEF evidencian que gran parte de los centros educativos inicial no cuentan con infraestructura adecuada que brinden seguridad y desarrollo integral, restringiendo oportunidad de aprendizaje significativo y equitativo.

En el contexto nacional, el Perú enfrenta importantes retos en cuanto a la infraestructura educativa. Según el Ministerio de Educación (2021), más del 40% de las escuelas del país no cuenta con instalaciones adecuadas para promover un entorno de aprendizaje dinámico y creativo. Aunque la arquitectura escolar ha mejorado en algunos sectores, la mayoría de los centros educativos no considera la arquitectura lúdica como parte integral del diseño, lo que repercute en el desarrollo pleno de las capacidades de los niños. Estudios realizados por Córdova y Rojas (2019) destacan que el diseño de los centros educativos en el Perú tiende a ser funcional y estático, sin aprovechar las oportunidades que los entornos lúdicos pueden ofrecer para mejorar el aprendizaje y el bienestar de los alumnos.

Políticas del Ministerio de Educación (MINEDU): Según el informe del MINEDU (2023) sobre el estado de la infraestructura educativa en el Perú, se menciona que muchas instituciones educativas, especialmente en regiones como Huánuco, no cuentan con espacios que respondan a las necesidades pedagógicas contemporáneas. El MINEDU ha planteado la necesidad de rehabilitar y modernizar estas infraestructuras para mejorar la calidad educativa en el país. Esto justifica la viabilidad técnica y legal del presente proyecto, ya que se alinea con los planes y objetivos del Estado peruano en términos de modernización de la educación y mejora de la infraestructura educativa.

En Huánuco no existe ninguna institución educativa con estas características interactividad, estímulo sensorial, diseño orgánico y flexible, estimulación cognitiva y física, conexión social, la situación del Centro Educativo Inicial N° 104 en Paucarbamba, Amarilis, refleja estas limitaciones. El diseño actual del centro no responde a los estándares modernos de arquitectura lúdica que podrían apoyar el desarrollo integral de los niños en edad preescolar. A pesar de la importancia de la institución en la comunidad, su infraestructura carece de elementos que promuevan la interacción creativa, el juego y el aprendizaje activo, componentes fundamentales para esta etapa educativa. Investigaciones locales como el de Fernández y Cruz (2022) han resaltado la necesidad de renovar los espacios educativos en Huánuco, haciendo énfasis en el uso de enfoques innovadores como la arquitectura lúdica para mejorar tanto el bienestar emocional de los alumnos como sus logros académicos.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿Cuáles son las características de la arquitectura lúdica para el diseño del centro educativo Inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

PE1. ¿Cómo influyen las zonas multifuncionales en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024?

PE2. ¿De qué manera se percibe materiales sensoriales en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024?

PE3. ¿De qué manera contribuye los espacios interactivos en el diseño del centro educativa inicial 104 Huánuco 2024?

1.3. OBJETIVOS

1.2.3. OJETIVO GENERAL

Identificar las características de la arquitectura lúdica para el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024.

1.2.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OE 1. Identificar como influye zonas multifuncionales en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024

OE 2. Determinar de qué manera se percibe materiales sensoriales en el diseño del centro educativo 104 Paucarbamba Huánuco 2024.

OE 3. Determinar de qué manera contribuye los espacios interactivos en el diseño del Centro Educativo Inicial N°104 Paucarbamba Huánuco 2024.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. TEÓRICA

La presente investigación se justifica teóricamente en base a estudios que señalan la importancia de la arquitectura lúdica en los entornos educativos infantiles, destacando su influencia positiva en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños. Según Hernández y Maldonado (2016), el diseño de espacios que fomenten el juego y la interacción activa contribuye significativamente al aprendizaje en los primeros años de vida, ya que el juego es una de las formas primordiales de aprendizaje para los niños. Por otra parte, según Olds (2001), el espacio construido puede estimular la creatividad, la curiosidad y la motivación de los estudiantes, lo que facilita la exploración y el descubrimiento. En el contexto del Centro Educativo Inicial N°104, implementar estos principios de arquitectura lúdica permitirá diseñar un

ambiente propicio para el desarrollo integral de los niños, mejorando su aprendizaje a través de experiencias significativas y divertidas.

1.4.2. PRÁCTICA

La importancia de aplicar criterios de parámetros de arquitectura lúdica en el diseño del Centro Educativo Inicial N°104 radica en su capacidad para transformar el entorno educativo, adecuándolo a las necesidades actuales de los niños de Paurcarbamba-Amarilis. En muchas instituciones educativas de la región, la infraestructura no promueve un aprendizaje dinámico y participativo, lo cual puede afectar negativamente en el desarrollo de los niños. De acuerdo con la investigación de Strong-Wilson y Ellis (2007), un espacio que promueva el juego y la experimentación mejora la participación activa de los estudiantes, lo que a su vez optimiza su bienestar y rendimiento académico. La aplicación de principios lúdicos en este centro educativo permitirá crear áreas donde el aprendizaje esté intrínsecamente vinculado al juego, contribuyendo a un entorno escolar que no solo sea funcional, sino también motivador y enriquecedor. Este tipo de enfoque también beneficiará a los docentes, quienes podrán implementar pedagogías más interactivas y centradas en el desarrollo holístico de los niños.

1.4.3. METODOLÓGICA

La metodología empleada en esta investigación se justificó por su capacidad para abordar de manera integral y detallada la percepción de la arquitectura lúdica en el diseño del Centro Educativo Inicial N°104. Se eligió un enfoque cuantitativo, dado que la evaluación de la experiencia lúdica y su impacto en el diseño educativo requieren la determinación en niveles. Por este motivo el análisis espacial se complementó con encuestas y observación estructurada como técnicas de recolección de datos, diseñados bajo una escala de Likert.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se encuentra con la desventaja de tener pocos referentes sobre la implementación de la arquitectura lúdica en estudios y

proyectos a nivel local y nacional. No obstante, esta restricción es mitigada por la abundante cantidad de ejemplos y referencias a nivel internacional, lo que facilita superar y manejar este obstáculo de manera efectiva.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACION

La viabilidad de la investigación se ve respaldada por la cercanía de la zona de estudio, lo que proporciona un acceso cómodo y facilita la recopilación de datos en el terreno, así como la participación activa de los docentes en la fase del proceso investigativo. La ubicación de la zona de estudio es accesible.

La demanda de infraestructura educativa en Amarilis, Huánuco: Hay una clara necesidad de mejorar la infraestructura educativa en el distrito de Amarilis, sobre todo en las instituciones educativas iniciales. Actualmente, el Centro Educativo Inicial 104 no cuenta con espacios adecuados que promuevan un aprendizaje activo y lúdico, lo cual afecta negativamente tanto a los estudiantes como al cuerpo docente. La implementación de un diseño arquitectónico lúdico en esta institución contribuirá significativamente al desarrollo integral de los niños, creando un entorno propicio para el aprendizaje y la interacción social.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Garnica y Huiracocha (2022), en su tesis titulada “Regeneración urbana de los márgenes del Río Paute mediante el circuito turístico de arquitectura lúdica”, tienen como objetivo principal diseñar un museo de sitio interactivo en Kakallinca Kasapatac, Arequipa, utilizando arquitectura lúdica y espacios multifuncionales para preservar y difundir la cultura prehispánica. El diseño busca ofrecer una experiencia educativa y recreativa para los visitantes. La metodología empleada en la investigación es cualitativa, con técnicas de análisis espacial y documental, y un estudio de caso para evaluar las posibilidades de regeneración urbana a través de la observación directa y el análisis de propuestas arquitectónicas similares. La población incluye tanto a visitantes potenciales locales como turistas, además de expertos en arquitectura y urbanismo, aunque no se detalla específicamente una muestra concreta. En sus conclusiones, los autores destacan que la arquitectura lúdica aplicada en zonas multifuncionales puede regenerar espacios urbanos y enriquecer la experiencia cultural y educativa de los visitantes. Las zonas multifuncionales permiten no solo la exhibición de elementos culturales, sino también actividades recreativas y de aprendizaje interactivo, lo que facilita la conservación del patrimonio cultural de forma dinámica y accesible.

Saavedra (2022), en su tesis titulada “El desarrollo pedagógico a partir de la lúdica y el juego por medio del objeto arquitectónico” en Bogotá Colombia. Este proyecto tiene como objetivo el diseño de un jardín infantil en el barrio Bosque Calderón Tejada, Bogotá, con el propósito de fomentar el aprendizaje infantil a través de la interacción con la arquitectura lúdica y el uso de materiales sensoriales que promuevan el desarrollo integral de los niños. La investigación sigue un enfoque cualitativo y documental, estructurado en cinco etapas, que incluyen la recolección de datos teóricos y el análisis del contexto físico,

enfocándose en la creación de entornos dinámicos y flexibles. Los materiales sensoriales propuestos, como la madera, texturas suaves y rugosas, elementos naturales, colores cálidos y fríos, así como el uso de luz natural, son fundamentales para estimular los sentidos de los niños de 1 a 6 años. Estos materiales permiten experiencias táctiles, visuales y auditivas que potencian el desarrollo cognitivo, emocional y motriz. El diseño arquitectónico propone la transformación del muro en un límite fluido y flexible, generando espacios interactivos que promuevan el aprendizaje a través del juego y la exploración sensorial. Con una población de 180 niños, el estudio concluye que la implementación de materiales sensoriales en entornos lúdicos y arquitectónicos no solo mejora el aprendizaje, sino que también favorece una experiencia educativa enriquecida que contribuye de manera significativa al desarrollo integral de los niños en sus primeros años.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Iglesias (2024); Tesis titulada “La arquitectura lúdica para potenciar el conocimiento humano en la biblioteca pública de Chimbote-2023”, ubicada en la ciudad de Chimbote en Perú. La investigación tiene como objetivo analizar cómo la implementación de mobiliarios de arquitectura lúdica en espacios públicos influye en el diseño de un Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI), contribuyendo a mejorar la calidad del servicio. Se utilizó una metodología transversal con enfoque cualitativo, estudiando 11 indicadores de mobiliarios lúdicos y 6 indicadores de espacio público. Las técnicas de recolección de datos incluyeron entrevistas y observación de casos análogos. La población de interés incluyó tanto usuarios y profesionales de bibliotecas públicas. Los hallazgos indican que la arquitectura lúdica no solo mejora la interacción social y la retención del conocimiento, sino que también promueve el bienestar mediante el diseño de espacios flexibles y multifuncionales. Asimismo, los espacios interactivos como áreas de juego, estaciones tecnológicas y entornos sensoriales estimulan la participación activa de los usuarios, quienes pueden explorar y aprender de manera dinámica. Estos

espacios combinan tecnología y diseño creativo para fomentar tanto el aprendizaje individual como colaborativo, brindando una experiencia más inclusiva y enriquecedora. La interacción en estos entornos lúdicos permite a los usuarios experimentar y aplicar el conocimiento de manera práctica, reforzando el aprendizaje, la cohesión social y la creatividad. La inclusión de espacios interactivos en bibliotecas y centros educativos resulta vital para crear entornos atractivos que atiendan a las necesidades de diferentes grupos etarios y sociales, garantizando de este modo una participación comunitaria más activa y efectiva.

Pinedo (2023). Principios de la arquitectura lúdica aplicadas al diseño de un centro educativo en el distrito de Andrés Avelino Cáceres Dorregaray, Ayacucho, 2022 en Ayacucho Lima. La investigación tiene como objetivo analizar la relación entre la arquitectura lúdica y la educación en el diseño de un centro educativo en el distrito de Andrés Avelino Cáceres. El estudio emplea una metodología de enfoque cualitativo, con la evaluación de principios arquitectónicos lúdicos aplicados a la infraestructura educativa. Para la recolección de datos, se utilizaron estudios de casos comparativos y análisis de proyectos análogos. La población estudiada incluye a estudiantes de nivel inicial y primaria, quienes son los principales beneficiarios del nuevo diseño propuesto. Los resultados de la investigación muestran que la integración de zonas lúdicas en los centros educativos mejora el aprendizaje y fomenta la interacción social. Además, se destaca la incorporación de zonas multifuncionales en el diseño de los espacios educativos. Estas áreas permiten que se adapten a diferentes actividades, como el aprendizaje, el juego y la socialización, creando un entorno flexible y dinámico. Las zonas multifuncionales integran elementos de diseño que optimizan el uso del espacio y fomentan la creatividad, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades diversas en un entorno adecuado para su formación. Concluye que este enfoque no solo reduce la fragilidad educativa, sino que también mejora la experiencia de aprendizaje al hacerlo más inclusivo y participativo.

Rengifo (2023), en su tesis “Uso de espacios lúdicos en el diseño de un albergue infantil en la provincia de Trujillo. Universidad Privada del Norte en Trujillo Perú”. La investigación tiene como objetivo determinar de qué manera el uso de espacios lúdicos influye en el diseño de un albergue infantil en la provincia de Trujillo, con el propósito de crear entornos óptimos para el desarrollo de actividades educativas y recreativas. El enfoque metodológico es cualitativo, empleando el análisis de casos arquitectónicos y el estudio de lineamientos de diseño relacionados con espacios lúdicos. Las técnicas de recolección de datos incluyeron el análisis comparativo de proyectos similares. La población objeto de estudio está conformada por niños en situación de abandono en la provincia de Trujillo. Los resultados concluyen que la incorporación de espacios lúdicos en el diseño arquitectónico de albergues infantiles mejora el bienestar y desarrollo social de los niños. Además, se destaca la importancia de los materiales sensoriales en estos entornos. Estos materiales, como superficies y texturas suaves y duras, colores vibrantes y tonalidades mate, juegan un rol fundamental en la percepción del espacio por parte de los niños. Utilizar diferentes texturas y colores en pisos, paredes y mobiliario no solo crea ambientes estéticamente agradables, sino que también estimula los sentidos y ayuda al desarrollo cognitivo y emocional de los niños, promoviendo una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y atractiva.

Carhuanambo (2023), en su investigación sobre el diseño de un centro oncológico infantil en Trujillo, tiene como objetivo principal analizar cómo la arquitectura lúdica puede influir en la creación de un ambiente que promueva el bienestar emocional y físico de los niños pacientes, generando un espacio acogedor y favorable para su recuperación. La metodología utilizada es de enfoque cualitativo, con un diseño exploratorio-descriptivo, basado en la revisión de literatura sobre arquitectura en espacios de salud y observación directa de centros oncológicos, así como entrevistas con especialistas en oncología pediátrica, arquitectura hospitalaria y familiares de pacientes. La población de estudio incluye tanto a los pacientes infantiles como a sus

familias y el personal médico, mientras que la muestra se seleccionó por conveniencia, focalizándose en centros de salud en Trujillo.

Carhuanambo concluye que la implementación de arquitectura lúdica en los centros oncológicos no solo mejora el ambiente físico del lugar, sino que también influye significativamente en el bienestar emocional de los niños, al crear un entorno más alegre y menos estresante. Además, se señala que los espacios interactivos juegan un papel fundamental, permitiendo que los niños exploren, jueguen y aprendan dentro del hospital, lo que ayuda a reducir el estrés asociado con el tratamiento oncológico y favorece su recuperación.

Espinoza & Rodríguez (2022). Factores de arquitectura lúdica y condiciones físico-espaciales en la institución educativa, nivel inicial, Pampas de San Juan, Laredo en la ciudad de Lima. El objetivo de la investigación es determinar los factores de la arquitectura lúdica que mejoran las condiciones físico-espaciales de la institución educativa N°2128, en el nivel inicial de Pampas de San Juan, Laredo. Se utilizó un enfoque cualitativo con diseño fenomenológico y método descriptivo. Las técnicas de recolección de datos incluyeron entrevistas a maestras, expertos en pedagogía, psicología y arquitectura, así como fichas de observación, levantamiento de planos y validación de instrumentos mediante el índice V de Aiken. La población estuvo compuesta por los 47 estudiantes de la institución educativa, de entre 3 y 5 años. Los resultados muestran que los espacios recreativos y pedagógicos actuales son inadecuados e insuficientes, limitando el desarrollo cognitivo y social de los niños. Además, se llega a la conclusión que la incorporación de espacios interactivos en los centros educativos no solo mejora la experiencia de aprendizaje, sino que también estimula la creatividad y la interacción social. Estos espacios, diseñados para ser dinámicos y flexibles, permiten a los niños explorar su entorno a través del juego, la tecnología y la experimentación, creando un ambiente que incentiva el desarrollo integral por medio de la participación activa.

Aragón (2021), en su tesis titulada “Museo de sitio interactivo prehispánico con arquitectura lúdica en Kakallinca Kasapatac, Hunter–Arequipa”, propone el diseño de un museo interactivo que emplea la

arquitectura lúdica como una herramienta clave para mantener y difundir el valor histórico y cultural del sitio arqueológico de Kakallinca Kasapatac. El objetivo principal es no solo conservar el patrimonio prehispánico, sino también hacerlo accesible al público a través de una experiencia educativa que combine aprendizaje y entretenimiento. La metodología empleada en la investigación es cualitativa, con un enfoque exploratorio y descriptivo, basado en el análisis de estudios previos y la observación directa del entorno, lo que facilitó formular una propuesta arquitectónica adaptada tanto a las necesidades de conservación como al uso público del espacio. Se identifican como población de estudio tanto los turistas nacionales e internacionales como la comunidad local, además de contar con la participación de expertos en arquitectura, arqueología y conservación. Las conclusiones destacan que la intervención arquitectónica es crucial para mantener el sitio y facilitar su difusión cultural, logrando que los visitantes interactúen activamente con el espacio y el contenido cultural a través de elementos lúdicos que fomentan la participación, el juego y la curiosidad, lo que facilita un aprendizaje profundo y una relación más significativa con el patrimonio histórico del lugar.

Maldonado y Solis (2021), en su estudio sobre parques infantiles en Huaraz, tienen como objetivo evaluar cómo la arquitectura lúdica puede influir en la integración social y el desarrollo emocional de niños víctimas de explotación laboral. El diseño del espacio y el uso de colores son presentados como herramientas clave para facilitar su reinserción social. El estudio demuestra que los espacios lúdicos diseñados para abordar las necesidades emocionales y psicológicas de estos niños promueven su bienestar, ayudan a superar traumas y generan ambientes propicios para el juego que también favorecen la creación de relaciones sociales saludables.

La metodología es de tipo cualitativo donde incluye observaciones directas en parques infantiles, entrevistas con expertos en psicología infantil y trabajadores sociales, y un análisis de casos previos sobre parques diseñados para niños en situaciones vulnerables. La población de estudio incluye niños víctimas de explotación laboral en Huaraz, y la

muestra está compuesta por aquellos que participan en programas de apoyo social. El estudio concluye que la arquitectura lúdica actúa como una herramienta terapéutica que, junto con las zonas multifuncionales, mejora no solo el juego, sino también el aprendizaje siendo el apoyo emocional y ayudando a los niños a desarrollarse en un entorno integro y seguro.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

No existen antecedentes nacionales.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. ARQUITECTURA LUDICA

La arquitectura lúdica se ha desarrollado como un enfoque orientado a la creación de espacios interactivos, dinámicos y flexibles que buscan fomentar el juego, la creatividad y la exploración en personas de todas las edades. Este concepto se aplica no solo en áreas recreativas, sino también en entornos educativos, residenciales, comerciales y urbanos, promoviendo una integración social y un aprendizaje activo en diversos espacios.

Según Ingels (2011), en el diseño arquitectónico se debe considerar el juego como un elemento que facilita la interacción social y el bienestar de los usuarios. En sus proyectos, Ingels incorpora componentes lúdicos para transformar el espacio urbano en una extensión del espacio de juego, logrando que los edificios interactúen con sus usuarios de manera inclusiva y creativa. Este enfoque busca generar un impacto positivo en la sociedad, integrando funcionalidad y estética en el diseño arquitectónico.

Adjaye (2016) enfatiza que la arquitectura debe incentivar el desarrollo comunitario a través de la inclusión y la accesibilidad. Al crear espacios lúdicos que responden a las necesidades de cada comunidad, se fomenta una arquitectura participativa en la cual los usuarios pueden interactuar con el entorno de una forma creativa y flexible. Este enfoque se manifiesta en la incorporación de espacios multifuncionales que permiten el uso diverso de las áreas para actividades recreativas y de aprendizaje.

Heringer (2017) recalca la importancia del diseño participativo en la arquitectura, donde los usuarios contribuyen activamente a la creación y uso de los espacios. Su enfoque en la sostenibilidad y la conexión con los materiales locales impulsa una arquitectura lúdica que involucra tanto a niños como a adultos, promoviendo el juego y la exploración. Para Heringer, la arquitectura debe permitir una interacción que fomente el respeto al entorno y la apreciación de la cultura local.

Pallasmaa (2014) plantea que los espacios arquitectónicos deben conectar emocional y sensorialmente a los usuarios con su entorno. Este enfoque resalta el valor de los sentidos en la experiencia del espacio, usando el juego como una forma de explorar la arquitectura desde una perspectiva más humana y participativa. Pallasmaa propone que el diseño debe estimular la percepción táctil, visual y auditiva, lo cual contribuye al desarrollo de una arquitectura lúdica donde la experiencia es fundamental para el usuario.

Ito (2015) considera que la arquitectura debe adaptarse a las necesidades cambiantes de los usuarios y del entorno. El diseño lúdico se presenta como una solución para crear espacios abiertos a la reinterpretación, donde los usuarios puedan interactuar y modificar el espacio según sus necesidades. Este enfoque permite que el entorno construido sea un reflejo de la dinámica social, donde el juego y la flexibilidad estructural permiten una experiencia arquitectónica rica y adaptable.

Kéré (2019) destaca que el diseño de espacios destinados para el juego y el aprendizaje es esencial en el desarrollo de comunidades resilientes. A través de una arquitectura lúdica que utiliza materiales sostenibles y estrategias participativas, Kéré aboga por crear entornos en los que los usuarios, en especial los niños, puedan explorar su creatividad y sentir un sentido de pertenencia. Para Kéré, el espacio arquitectónico debe servir como un catalizador para la cohesión social y el desarrollo individual.

Foster (2021) sostiene que la arquitectura debe ser inclusiva y adaptable, promoviendo el bienestar social a través de espacios flexibles. Su enfoque se centra en la integración de tecnología y sostenibilidad en

el diseño lúdico, donde los usuarios pueden interactuar con el espacio en función de sus necesidades. Foster propone que el juego debe ser un componente primordial en el diseño arquitectónico, permitiendo que los espacios sean accesibles y acogedores para toda la comunidad.

2.2.2. ZONAS MULTIFUNCIONALES

Teoría de la Ciudad Compacta

La teoría de la ciudad compacta, desarrollada y ampliada en las últimas décadas, se basa en la creación de espacios urbanos densos y multifuncionales que promueven un entorno más sostenible y accesible (Gehl, 2010). Autores contemporáneos como Jenks y Dempsey (2005) han enfatizado la importancia de la densidad y la proximidad en la configuración urbana para reducir la dependencia del transporte motorizado, mejorar la cohesión social y promover la eficiencia energética. Esta teoría aboga por una integración entre múltiples zonas como residenciales, comerciales y recreativas para optimizar la funcionalidad y la accesibilidad en las ciudades.

Teoría del Nuevo Urbanismo

El Nuevo Urbanismo, revitalizado en el siglo XXI por urbanistas como Calthorpe y Fulton (2001), se enfoca en diseñar comunidades compactas donde la proximidad y accesibilidad a los servicios básicos promuevan un estilo de vida integrado. Este enfoque propone barrios de uso mixto que reducen la dependencia del automóvil y aumentan la interacción social (Duany, Speck, & Lydon, 2010). Las zonas multifuncionales resultantes fomentan comunidades cohesionadas que promueven un sentido de pertenencia y participación activa de los residentes y el entorno.

Teoría de la Mezcla Funcional

La mezcla funcional o Functional Mix ha sido promovida en la literatura reciente como una estrategia para optimizar el uso del suelo y mejorar la eficiencia económica y ambiental de las ciudades (Grant, 2006). Las zonas multifuncionales permiten la convivencia de funciones residenciales, comerciales, laborales y recreativas en un solo espacio, lo que facilita un acceso inmediato a servicios y reduce el impacto ambiental,

un aspecto enfatizado en estudios recientes de urbanismo sostenible (Lehmann, 2010).

Teoría de los Espacios Flexibles

Los espacios multifuncionales también están vinculados con la teoría de los espacios flexibles, donde el diseño adaptable permite una variedad de actividades a lo largo del tiempo. En el siglo XXI, autores como Schneider y Till (2007) argumentan que los entornos flexibles mejoran la resiliencia urbana al poder adaptarse a cambios demográficos, económicos y sociales. La flexibilidad en la infraestructura permite responder a las necesidades de los usuarios, favoreciendo la diversidad de usos y la durabilidad de los espacios.

Sociología Urbana y Espacio Público

Desde una perspectiva sociológica, el concepto de espacio público ha sido revisado por autores como Low y Smith (2006), quienes enfatizan la necesidad de zonas multifuncionales que promuevan la interacción social y la diversidad. Estas áreas compartidas facilitan el encuentro y la integración comunitaria, al tiempo que responden a la complejidad de los espacios urbanos modernos como escenarios de interacción y conflicto.

Desarrollo Sostenible

La multifuncionalidad es clave para el desarrollo urbano sostenible, una visión respaldada por la ONU y diversos estudios que destacan la eficiencia de los recursos y la minimización del impacto ambiental (United Nations, 2016). Autores como Wheeler y Beatley (2014) destacan que los espacios multifuncionales promueven reducir el consumo de energía y mejoran la sostenibilidad mediante la integración de diversas actividades en un solo lugar.

Teoría de la Resiliencia Urbana

La resiliencia urbana, un concepto que se ha vuelto esencial en el diseño de ciudades contemporáneas, sugiere que las zonas multifuncionales son críticas para enfrentar desafíos como desastres naturales y crisis sociales (Ahern, 2011). Las áreas multifuncionales permiten una adaptabilidad en tiempos de cambio y promueven una

planificación urbana orientada a la resiliencia, contribuyendo a una infraestructura urbana más robusta y versátil.

Teoría de las Zonas de Transición de Edward Soja

Edward Soja (2000) en su teoría de la ``tercera espacialidad'', sugiere que los espacios urbanos no deben ser limitados por una única función, sino que deben ser zonas de transición que integren diversas actividades. En las últimas décadas, esta teoría ha sido explorada para promover una nueva concepción de espacios híbridos, donde convergen dinámicas económicas, culturales y sociales, permitiendo que los usuarios interactúen en un ``tercer espacio'' sin restricciones de uso exclusivo.

2.2.3. ESPACIOS INTERACTIVOS

Teoría del Aprendizaje Experiencial

La teoría del aprendizaje experiencial, originalmente desarrollada por Kolb, ha sido adaptada y ampliada en el ámbito de los entornos interactivos para el aprendizaje activo y práctico (Kolb & Kolb, 2005). En este contexto, los espacios interactivos incentivan a los usuarios participar en actividades que promueven la comprensión a través de experiencias directas, mejorando así la retención de conocimientos mediante la práctica y la reflexión.

Teoría de la Cognición Situada

La teoría de la cognición situada, propuesta inicialmente por Brown, Collins y Duguid, se ha consolidado en los últimos años como un enfoque clave en la educación y el diseño de entornos de aprendizaje (Lave, 2009). Los espacios interactivos buscan integrar el contexto con el aprendizaje, ofreciendo entornos que simulan situaciones reales, lo que facilita la inmersión y el aprendizaje contextualizado.

Teoría de la Interactividad

La teoría de la interactividad se ha adaptado para abarcar las nuevas tecnologías y el diseño de espacios en los que la comunicación bidireccional y la participación activa se convierten en factores esenciales. Según Sundar et al. (2015), la interactividad en estos espacios fomenta una experiencia de usuario enriquecida y permite que los individuos

interactúen con el entorno de manera significativa, potenciando la colaboración y el intercambio de conocimientos.

Teoría de la Inmersión

La teoría de la inmersión se centra en la capacidad de los entornos para absorber completamente la atención de los usuarios, generando una experiencia emocional y cognitiva de alta calidad. En los espacios interactivos, esta inmersión se logra mediante un diseño intencional que incluye elementos visuales y tecnológicos (Slater, 2018). Esto permite que los usuarios sientan una conexión profunda con el entorno, lo cual es crucial para su compromiso y participación activa.

Teoría del Diseño Centrado en el Usuario (DCU)

La teoría del Diseño Centrado en el Usuario (DCU), popularizada por Norman (2013), ha evolucionado para incluir principios de accesibilidad y adaptabilidad que mejoran la experiencia del usuario en espacios interactivos. De acuerdo con Hassenzahl (2018), el DCU asegura que estos entornos respondan a las necesidades de una audiencia diversa, promoviendo la inclusión y la participación en actividades que beneficien a todos los usuarios.

Teoría de la Comunicación no Verbal

La comunicación no verbal sigue siendo un aspecto esencial en el diseño de espacios interactivos, ya que la disposición espacial, la iluminación y otros factores arquitectónicos facilitan la comunicación silenciosa y el entendimiento mutuo (Poyatos, 2008). Estos elementos promueven un entorno adecuado para el diálogo y la interacción sin necesidad de palabras, creando un espacio inclusivo para todos los usuarios.

Teoría de la Gamificación

La gamificación, que se ha vuelto popular en diversos campos desde la primera década del siglo XXI, se refiere a la implementación de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para estimular la motivación y la participación activa (Werbach & Hunter, 2012). En los espacios interactivos, la gamificación fomenta el aprendizaje y la colaboración a través de dinámicas lúdicas, mejorando la interacción y el compromiso de los usuarios.

Teoría de la Participación Social

La teoría de la participación social ha cobrado relevancia en el contexto de los espacios interactivos, donde se prioriza la inclusión y el compromiso de la comunidad (Foth & Brynskov, 2016). Estos entornos están diseñados para fomentar la colaboración y el intercambio de ideas, fortaleciendo la cohesión social y promoviendo un sentido de pertenencia entre los usuarios.

2.2.4. MATERIALES SENSORIALES

Fan (2024) sostiene que los materiales sensoriales son recursos para activar canales sensoriales con el fin de incentivar la exploración, experimentación y el aprendizaje a través del juego, siendo componentes que transforman la experiencia espacial y favorecen los procesos cognitivos, socioemocionales y perceptivos

2.2.5. PRINCIPIOS DE LA ARQUITECTURA

Las bases teóricas de los principios de la arquitectura lúdica se fundamentan en conceptos clave que guían el diseño de espacios diseñados para fomentar el juego, la creatividad y la interacción social. A continuación, se detallan los principios de flexibilidad, interacción social, participación activa, libertad y creatividad, aprendizaje a través del juego, exploración y descubrimiento, espacio no prescriptivo e integración del entorno natural, cada uno respaldado por estudios contemporáneos.

Principio de la Flexibilidad

La flexibilidad en el diseño permite que los espacios se adapten a las necesidades de los usuarios. Según Hill (2007), en su estudio sobre espacios arquitectónicos dinámicos, la adaptabilidad es esencial para promover la interacción del usuario con el entorno, permitiendo que los espacios se transformen para diversas actividades recreativas y educativas. Este principio es fundamental en la arquitectura lúdica, ya que los usuarios pueden redefinir y personalizar el espacio según sus preferencias, lo cual fomenta la creatividad y el uso activo del entorno.

Principio de la Interacción Social

Para Gehl (2010), el diseño arquitectónico debe facilitar el encuentro y la interacción social en el espacio urbano, promoviendo un

ambiente que una a las personas y fomente la cohesión social. La arquitectura lúdica, al priorizar espacios abiertos y accesibles, permite que los usuarios se integren entre sí con el entorno, promoviendo una cultura de colaboración y comunidad. Esta perspectiva refuerza la idea de que los entornos arquitectónicos deben facilitar la interacción espontánea y el sentido de pertenencia en la comunidad.

Principio de la Participación Activa

La participación activa de los usuarios es un componente fundamental en la arquitectura lúdica. Según Iversen y Brodersen (2008), los espacios deben empoderar a los usuarios para que interactúen de manera activa y creativa, permitiéndoles modificar y personalizar el entorno. En este sentido, los niños y adultos pueden explorar y crear en el espacio, haciendo que se sientan dueños de su entorno y que experimenten un lugar en constante cambio, adaptado a sus intereses y necesidades.

Principio de la Libertad y la Creatividad

Los espacios diseñados para la libertad y la creatividad promueven la autoexpresión y la invención. Brown y Vaughan (2009) proponen que el juego libre es esencial para el desarrollo de la creatividad, y que los entornos arquitectónicos deben ofrecer libertad para que los usuarios se expresen sin restricciones. Este principio es fundamental en la arquitectura lúdica, ya que promueve un ambiente donde los usuarios pueden explorar sus ideas y experimentar con el espacio, promoviendo así una atmósfera de creatividad y descubrimiento.

Principio del Aprendizaje a Través del Juego

El aprendizaje a través del juego es una herramienta clave para el desarrollo cognitivo y social. Según Hirsh-Pasek et al. (2015), el juego facilita el aprendizaje activo y significativo, lo cual es crucial en el desarrollo infantil. En la arquitectura lúdica, los espacios deben estar diseñados para estimular el aprendizaje mediante actividades exploratorias, promoviendo la curiosidad y la experimentación como formas de adquisición de conocimientos y habilidades.

Principio de la Exploración y Descubrimiento

El principio de exploración y descubrimiento en la arquitectura lúdica se centra en la creación de espacios ricos en estímulos que inviten a la curiosidad. Según Nicholson (2016), los entornos de juego deben estimular los sentidos y ofrecer múltiples posibilidades de interacción, lo cual promueve el descubrimiento y el aprendizaje activo. Este principio es fundamental en la arquitectura lúdica, donde el diseño debe inspirar a los usuarios a investigar y a descubrir nuevas formas de relacionarse con el espacio y con los demás.

Principio del Espacio No Prescriptivo

La indeterminación en el uso de los espacios fomenta la creatividad y la apropiación personal del entorno. Según Sutton-Smith (2008), el juego implica un grado de libertad que permite que cada usuario interprete y utilice el espacio de manera única. En este sentido, los espacios no prescriptivos en la arquitectura lúdica ofrecen un ambiente abierto a la interpretación, lo que permite que cada persona defina cómo interactuar con el entorno, generando así una experiencia individualizada y enriquecedora.

Principio de la Integración del Entorno Natural

La conexión entre los espacios arquitectónicos y la naturaleza fomenta el bienestar y la creatividad. Kellert (2015) sostiene que los entornos naturales integrados en el diseño arquitectónico ofrecen beneficios físicos, psicológicos y emocionales. En la arquitectura lúdica, la inclusión de elementos naturales, como agua, vegetación y materiales de textura orgánica, permite que los usuarios interactúen con la naturaleza de manera directa, promoviendo un ambiente saludable y propicio para la exploración y el juego.

2.2.6. DISEÑO ARQUITECTONICO

El diseño arquitectónico en el ámbito educativo ha evolucionado incorporando enfoques que priorizan el bienestar, la inclusión y la adaptabilidad de los espacios a las necesidades de los usuarios, siendo la respuesta a una comprensión más profunda de como el entorno físico influye en los procesos de enseñanza.

Según Ching (2014), el diseño es una herramienta fundamental que organiza los espacios de manera coherente con las necesidades de los usuarios, garantizando el equilibrio entre forma y función.

2.2.7. FUNCIONALIDAD

El diseño arquitectónico en el ámbito educativo ha evolucionado incorporando enfoques que priorizan el bienestar, la inclusión y la adaptabilidad de los espacios a las necesidades de los usuarios, siendo la respuesta a una comprensión más profunda de como el entorno físico influye en los procesos de enseñanza.

Según Formoso (2021) indica que la funcionalidad implica la relación efectiva entre el diseño espacial y los procesos que se desarrollan dentro del ambiente, permitiendo que las actividades se realicen sin restricciones.

2.2.8. ERGONOMIA

De acuerdo con Velázquez y Pérez (2021) la ergonomía en entornos escolares implica dimensiones, alturas, materiales y disposición del mobiliario, de manera que se reduzca la fatiga física y se favorezca la interacción con el entorno. Los espacios ergonómicos permiten que los niños se desplacen libremente, adopten posturas adecuadas y realicen actividades sin riesgos.

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES

ARQUITECTURA

La arquitectura contemporánea se define como un arte que va más allá de la simple construcción, abordando desafíos complejos y promoviendo el bienestar humano. Ingels (2020) describe la arquitectura como el arte de convertir lo imposible en posible a través del diseño, transformando limitaciones en oportunidades creativas para mejorar la calidad de vida. En esta línea, Ito (2021) enfatiza que la arquitectura debe ofrecer libertad y bienestar, adaptándose a las cambiantes condiciones sociales y ambientales, promoviendo un enfoque que prioriza el confort del usuario.

Gang (2021) argumenta que la arquitectura es un proceso colaborativo que busca integrar naturaleza, tecnología y personas en

armonía, resaltando la importancia de crear comunidades sostenibles y cohesivas. Asimismo, Aravena (2022) conceptualiza la arquitectura como una herramienta fundamental para mejorar la calidad de vida, enfocándose en soluciones a problemas sociales y ambientales, lo que resalta su papel en la equidad y sostenibilidad.

Fujimoto (2021) presenta la arquitectura como un estado intermedio entre la naturaleza y lo construido, donde los espacios deben ser abiertos y flexibles, reflejando la fluidez de la vida contemporánea. Por otro lado, Ban (2021) sostiene que la arquitectura debe ser sensible a problemas globales, como los desastres naturales, abogando por el uso de materiales sostenibles y accesibles para crear refugios eficaces. Finalmente, Sejima (2021) define la arquitectura como una interfaz que invita a la interacción, promoviendo experiencias compartidas que conecten a las personas con su entorno.

ARQUITECTURA LUDICA

La arquitectura lúdica se define como aquella que permite al usuario apropiarse del espacio a través del juego y la interacción, creando experiencias que van más allá de la mera funcionalidad del edificio (Roca, 2021). Este tipo de arquitectura fomenta la participación activa, especialmente en espacios públicos y educativos, donde se incentiva la exploración y la creatividad. Según Van Eyck (2022), la arquitectura debe ser un campo de juego para la imaginación, donde los espacios son dinámicos y estimulan la experimentación, promoviendo un sentido de pertenencia y conexión con el entorno.

Además, Morales (2020) enfatiza que la arquitectura lúdica no se limita a parques infantiles o áreas de entretenimiento, sino que puede estar presente en cualquier espacio urbano diseñado para facilitar la interacción espontánea y el disfrute del ambiente. Ingels (2021) resalta que esta forma de arquitectura transforma limitaciones en oportunidades, creando espacios que generan alegría y sorpresa, convirtiendo edificios en escenarios de vida cotidiana que invitan a la participación. Por otro lado, Pallasmaa (2019) señala que la arquitectura lúdica tiene un enfoque multisensorial, donde la

materialidad y las formas invitan al descubrimiento y a la participación activa de los usuarios, proporcionando experiencias que estimulan la creatividad. Ferrater (2021) añade que esta arquitectura no solo es un espacio de tránsito, sino una herramienta que promueve la interacción social y cultural, transformando lugares cotidianos en oportunidades para el juego y la diversión. Por último, Crosbie (2022) indica que la arquitectura lúdica es clave en el diseño de entornos educativos y públicos, donde se facilita el aprendizaje a través de la exploración activa y el juego.

ESPACIOS INTERACTIVOS

Los espacios interactivos son entornos diseñados para promover la participación activa de los usuarios a través de la interacción con el entorno, incentivando a participar de experiencias que estimulan la creatividad y el aprendizaje. Según Pérez y Castro (2022), los espacios interactivos permiten una conexión dinámica entre el usuario y el entorno, facilitando la exploración y la innovación. Cruz y López (2023) destacan que la interacción en estos espacios no solo se limita a la manipulación de objetos, sino que también incluye la interacción social, lo que enriquece la experiencia del usuario. Además, Sánchez (2021) enfatiza que la implementación de tecnologías interactivas en el diseño de espacios públicos puede transformar la forma en que las personas se relacionan con su entorno, creando oportunidades para el aprendizaje y la convivencia.

La creación de espacios interactivos implica un enfoque interdisciplinario que integra aspectos de la arquitectura, el diseño gráfico y la tecnología. Ramírez et al. (2023) afirman que los espacios interactivos deben ser flexibles y adaptables, permitiendo a los usuarios personalizar su experiencia y fomentar la participación comunitaria. Este enfoque no solo mejora la funcionalidad del espacio, sino que también genera un sentido de pertenencia y comunidad entre los usuarios, promoviendo un ambiente inclusivo y accesible para todos (Mendoza & Torres, 2022).

CENTRO

Real Academia Española (2023), define centro como punto interior que equidista de los límites de una figura o cuerpo y como lugar donde confluyen personas o actividades de relevancia. Además, puede referirse a una institución dedicada a una actividad específica, como un centro educativo o de salud.

Castells (2020), utiliza centro para referirse a los núcleos de poder en la sociedad-red, donde las decisiones sobre el flujo de información y la economía global se centralizan y controlan.

Según Nye (2019), define el centro como el punto de equilibrio entre las fuerzas del poder duro (militar y económico) y el poder blando (influencia cultural y diplomática) de una nación. El centro es estratégico en la creación de hegemonías globales.

Según Beck (2022), centro se refiere a las instituciones que gestionan los riesgos globales en la era moderna, como el cambio climático, donde el centro es el punto focal desde el cual se coordinan las respuestas internacionales.

Harvey (2021), considera el centro urbano como un espacio de concentración del capital y la cultura, pero también como un área de tensión entre los intereses de la clase trabajadora y el capital financiero.

CENTRO EDUCATIVO

Morin (2019), describe el centro educativo como una institución integral, cuyo propósito no solo es impartir conocimientos especializados, sino también promover una formación holística que prepare a los estudiantes para la complejidad del mundo moderno, integrando la ética, el pensamiento crítico, y la sostenibilidad.

Gimeno (2020), define el centro educativo como un espacio donde la enseñanza y el aprendizaje son procesos activos que se desarrollan en función de las necesidades sociales actuales. Gimeno Sacristán resalta la importancia de que los centros educativos fomenten una educación inclusiva y democrática, capaz de reducir las desigualdades sociales.

García (2021), redefine el centro educativo como un entorno híbrido, que combina espacios físicos con entornos virtuales, permitiendo que la educación a distancia sea una opción viable para ampliar el acceso a la formación, sin perder el componente humano y pedagógico.

Fullan (2020), actualiza su enfoque considerando el centro educativo como un motor de innovación y agente de cambio social en el contexto del siglo XXI. Enfatiza la importancia de la transformación digital y el liderazgo distribuido para adaptar los centros educativos a los desafíos tecnológicos y sociales actuales.

Coll y Monereo (2021), definen el centro educativo como una comunidad de aprendizaje expandida, donde las nuevas tecnologías permiten interacciones más allá del aula tradicional, potenciando el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias transversales, como el pensamiento crítico y la autorregulación del aprendizaje.

UNESCO (2023), describe al centro educativo como un espacio inclusivo que debe garantizar una educación de calidad para todos, alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que busca asegurar una educación inclusiva y equitativa, promoviendo oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida.

MATERIALES SENSORIALES

Los materiales sensoriales son elementos diseñados para estimular los sentidos humanos, incluyendo la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto. Según López y Martínez (2023), los materiales sensoriales permiten a los usuarios experimentar el entorno de manera más completa y significativa, fomentando la exploración y la interacción. González y Pérez (2022) destacan que la incorporación de materiales sensoriales en entornos educativos y recreativos no solo nutre la experiencia del usuario, sino que también promueve el aprendizaje activo y el desarrollo cognitivo.

La utilización de materiales sensoriales es especialmente relevante en el diseño de espacios para niños, donde se busca estimular su curiosidad y creatividad. Ramírez (2021) menciona que los

materiales sensoriales juegan un papel crucial en la educación infantil, ya que facilitan el aprendizaje a través del juego y la exploración. Además, Torres y Sánchez (2023) añaden que la variedad de texturas, colores, formas y sonidos de estos materiales puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades motoras, sociales y emocionales, promoviendo un ambiente inclusivo y accesible

ZONAS MULTIFUNCIONALES

Las zonas multifuncionales se refieren a áreas diseñados para servir a múltiples propósitos, promoviendo la interacción y el uso diverso de un área determinada. Como menciona Vázquez y Morales (2023), las zonas multifuncionales son esenciales en el diseño urbano contemporáneo, ya que promueven la integración de diferentes actividades y usos, mejorando la calidad de vida de los habitantes. Estas áreas están diseñadas para ser flexibles y adaptables, permitiendo que diferentes grupos de personas las utilicen de maneras variadas, favoreciendo así a la unidad social y al dinamismo de la comunidad.

Fernández y Ortega (2022) señalan que ``la implementación de zonas multifuncionales en entornos públicos, como parques y plazas, no solo maximiza el uso del espacio, sino que también fomenta la interacción social y el bienestar de los ciudadanos´´. Además, Santos (2021) menciona que ``la versatilidad de estas zonas permite que se realicen actividades recreativas, culturales y educativas en un mismo lugar, fomentando un sentido de pertenencia y comunidad´´. De esta manera, las zonas multifuncionales se convierten en elementos clave para el desarrollo urbano sostenible y la planificación de espacios inclusivos.

DISEÑO

Guzmán y Herrera (2021) El diseño se entiende como el proceso de planificar, organizar y estructurar elementos espaciales con el fin de responder a necesidades humanas mediante soluciones estéticas, seguras y eficientes. En el ámbito educativo, el diseño busca crear

ambientes que favorezcan el aprendizaje, la socialización y el bienestar integral del estudiante.

FUNCIONALIDAD

Silvia y Montecinos (2021) La funcionalidad se refiere al grado en que un espacio arquitectónico cumple adecuadamente su propósito, garantizando accesibilidad, circulación, flexibilidad y uso eficiente de los recursos físicos. Un espacio funcional facilita el desarrollo de actividades educativas de forma cómoda, segura y fluida, optimizando la experiencia del usuario.

ERGONOMIA

Ramos y Villalobos (2021) La ergonomía es la disciplina encargada de adaptar el entorno físico, mobiliario y condiciones ambientales a las características fisiológicas, cognitivas y sensoriales del usuario, promoviendo salud, confort y desempeño óptimo. En educación inicial, la ergonomía es clave para garantizar posturas adecuadas, autonomía y seguridad infantil.

2.4. HIPOTESIS

2.4.1. HIPOTESIS GENERAL

Las características de la Arquitectura Lúdica influyen significativamente en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba, favoreciendo ambientes que estimulen el aprendizaje en los niños.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

Las zonas multifuncionales influyen positivamente en la flexibilidad espacial y funcional del diseño del centro educativo promoviendo entornos que promuevan el aprendizaje activo en los niños.

La percepción de materiales sensoriales se relaciona significativamente con la calidad del ambiente educativo favoreciendo experiencias pedagógicas más estimulantes y efectivas para el aprendizaje infantil.

Los espacios interactivos contribuyen de manera significativa al diseño participativo y estimulante del centro educativo, propiciando una mejora en la experiencia educativa.

2.5. VARIABLE

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

- Arquitectura Lúdica

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE

- Diseño

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1
Operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Instrumento
Arquitectura Lúdica	La arquitectura lúdica se refiere a la creación de espacios diseñados para fomentar el juego y la interacción creativa entre los usuarios, especialmente en entornos educativos. Herman Hertzberger (2019)	La arquitectura lúdica del centro educativo inicial 104 de Paucarbamba se mide a través de la implementación de espacios que favorecen la interacción, la exploración y la interacción con materiales y espacios multifuncionales adaptables.	ESPACIOS INTERACTIVOS	Interacción	Ordinal	Encuesta
				Tecnología		
			MATERIALES SENSORIALES	Flexible		
				Textura		
Diseño	El diseño es una herramienta fundamental que organiza los espacios de manera coherente con las necesidades de los usuarios, garantizando el equilibrio entre forma y función. Ching (2014),	El diseño del centro educativo se operacionaliza mediante el análisis de las condiciones físicas y funcionales del espacio que garantizan el bienestar, la accesibilidad y la coherencia entre forma y función.	FUNCIONALIDAD	Inclusivo	Ordinal	Análisis Observacional
				Adaptable		
			ZONAS MULTIFUNCIONALES	Espacio		
				Circulación		
ERGONOMIA	Mobiliario					
	Entorno					

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Hernández (2018), menciona que la investigación es de tipo básica, ya que su propósito es generar conocimientos teóricos que puedan aplicarse de manera práctica. En este sentido, busca comprender cómo se relaciona el espacio con la arquitectura lúdica para lograr una integración entre ambos.

3.1.1. ENFOQUE

El enfoque desarrollado es cuantitativo ya que Hernández (2018), menciona que utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías, por lo que el fin es identificar las características de los espacios lúdicos en su contexto arquitectónico. obteniendo una comprensión profunda de cómo los involucrados interpretan y experimentan estos entornos.

3.1. 2. ALCANCE O NIVEL

De acuerdo con Hernández et al. (2018), el nivel de estudio es descriptivo ya que menciona que en el descriptivo se busca caracterizar o describir las percepciones subjetivas de un fenómeno particular manifestado en grupos de individuos y correlacional según el autor, menciona que estos estudios buscan asociar conceptos, fenómenos o variable, midiendo sus relaciones a través de análisis. En relación con la investigación se busca describir cómo las características de arquitectura lúdica y como se perciben en el diseño de espacios ludicos diseñados para el aprendizaje y juego.

3.1. 3. DISEÑO

Hernández et al. (2018) indica que el diseño no experimental se caracteriza por la observación de fenómenos tal como se presentan en la realidad, sin manipulación de variables. Se utiliza para establecer relaciones entre variables, pero no para determinar causas.

Siendo el tipo transversal correlacional ya que estos estudios establecen relaciones entre dos o más variables en un momento determinado.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2018), la población se define como el conjunto de todos los elementos que poseen las características que se desean estudiar. En este caso, la población estará compuesta por los docentes que son 11 y 1 personal administrativo que es la directora con un total de 12 docentes en la actualidad de la institución educativa 104, quienes poseen experiencia directa en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 2
Población

PLOBLACIÓN	TOTAL
Docentes	11
Personal administrativo	1
TOTAL	12

Nota. ESCALE – Ministerios de Educación (2024).

3.2.2. MUESTRA

La muestra, según Sampieri (2018), es un subconjunto representativo de la población, que se selecciona con el objetivo de estudiar características particulares de dicha población de manera más manejable y específica. Para este estudio, la muestra seleccionada serán los 11 docentes y 1 personal administrativo de la institución educativa 104

En el presente estudio se utilizará el muestreo no probabilístico por conveniencia, debido a que los docentes constituyen la fuente directa de conocimiento y experiencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DATOS

Para realizar la recopilación se utilizó la técnica de las encuestas.

ENCUESTA: Sampieri et al. (2018), definen que la encuesta es una técnica de recolección de datos que consiste en aplicar un

cuestionario estandarizado a una muestra de personas para obtener información sobre variables específicas.

Tabla 3

Técnica e Instrumentos

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Encuestas: Esta técnica se aplicó para obtener mayor cantidad de datos referidos a la caracterización de la arquitectura lúdica en el diseño del centro educativo inicial.	Cuestionario: este instrumento tendrá la finalidad de recolectarlos datos referidos a la opinión y experiencia del docente, esto mediante 16 preguntas cerradas con 4 alternativas definidas mediante la escala Likert.

Tabla 4

Indicadores de la encuesta

INDICADORES	PREGUNTA	ESCALA LIKERT
Interacción	1,2	
Tecnología	3,4	
Flexible	5,6	4. Muy de acuerdo
Textura	7,8	3. De acuerdo
Colores	9,10	2. Desacuerdo
Forma	11,12	1. Muy en desacuerdo
Funcionalidad	13,14	
Ergonomía	15,16	

OBSERVACION ESTRUCTURADA: Sampieri et al. (2018), definen que la observación estructurada es una técnica de recolección de datos en la investigación cuantitativa que implica el registro sistemático y estandarizado de comportamientos, eventos o características en un entorno específico.

3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Para la presentación de datos del cuestionario se elaboraron gráficos de barra con los resultados que previamente se procesaron mediante Excel.

3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Para el análisis e interpretación de datos obtenidos la presente investigación desarrollo cuestionario dirigido a los docentes del centro educativo inicial; y ficha de observación ambos para diseñada bajo la escala de Likert.

3.4. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

3.4.1. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Las técnicas utilizadas en la investigación fue la encuesta y la observación estructurada.

3.4.2. TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Las técnicas para el procesamiento y análisis de la información fueron las siguientes:

Tabla 5

Técnicas de análisis de la información

Técnicas	Uso
Software SPSS	Se utilizó para procesar los cuestionarios a los docentes.
Software EXCEL	Fue empleado para el diseño y presentación de gráficos de barras, facilitando la visualización clara y ordenada de los resultados obtenidos.
Software Ms Office	Fue empleado para el desarrollo de la información secundaria y formulación del informe

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. PROCESAMIENTO DE DATOS

Con el fin de entender mejor las necesidades y condiciones existentes de la institución educativa inicial 104 de Paucarbamba, se realizó un cuestionario a 12 docentes, donde se obtuvo resultados.

Para el procesamiento de la información se utilizó el programa SPSS.

3.4.3. ESPACIOS INTERACTIVOS

INDICADOR: INTERACCIÓN

Tabla 6

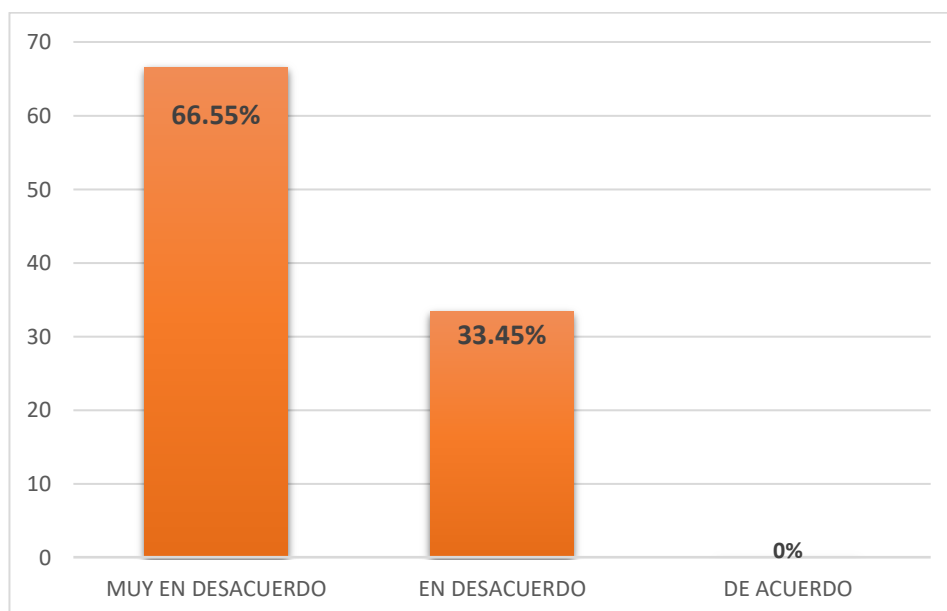
¿Usted cree que los espacios actuales están diseñados para fomentar la interacción entre los niños?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	0	0	0	0
	En desacuerdo	4	33.55	33.55	33.55
	Muy desacuerdo	8	66.45	66.45	100.00
Perdidos	Sistema	0	0		
Total		12	100.00		

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 1

¿Usted cree que los espacios actuales están diseñados para fomentar la interacción entre los niños?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 1

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0 % está de acuerdo, el 33.45 % en desacuerdo y el 66.55% muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que los que los docentes de la institución educativa indicaron que están en desacuerdo que los espacios actuales están diseñados para fomentar la interacción entre los niños.

Tabla 7

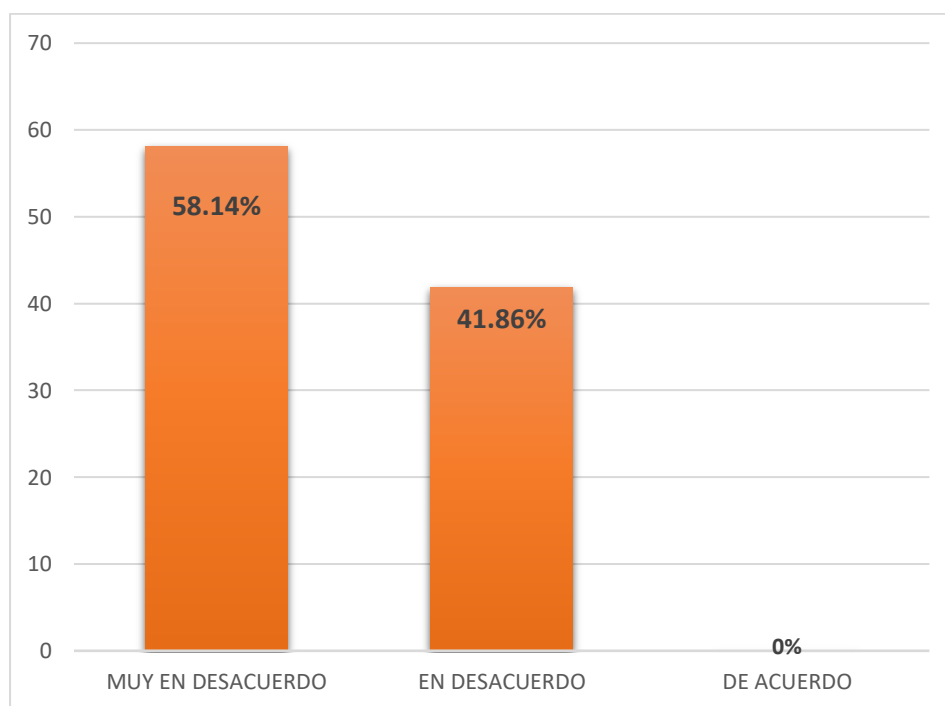
¿usted considera que las aulas permiten el trabajo colaborativo y el juego grupal?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy desacuerdo	7	58.14	58.14	58.14
	Desacuerdo	5	41.86	41.86	100.00
	Total	12	100.00	100.00	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 2

¿Usted considera que las aulas permiten el trabajo colaborativo y el juego grupal?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 2

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está de acuerdo, el 41.86% en desacuerdo y el 58.14% muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo que actualmente aulas permiten el trabajo colaborativo y el juego grupal en las aulas de la institución.

INDICADORES: TECNOLOGIA

Tabla 8

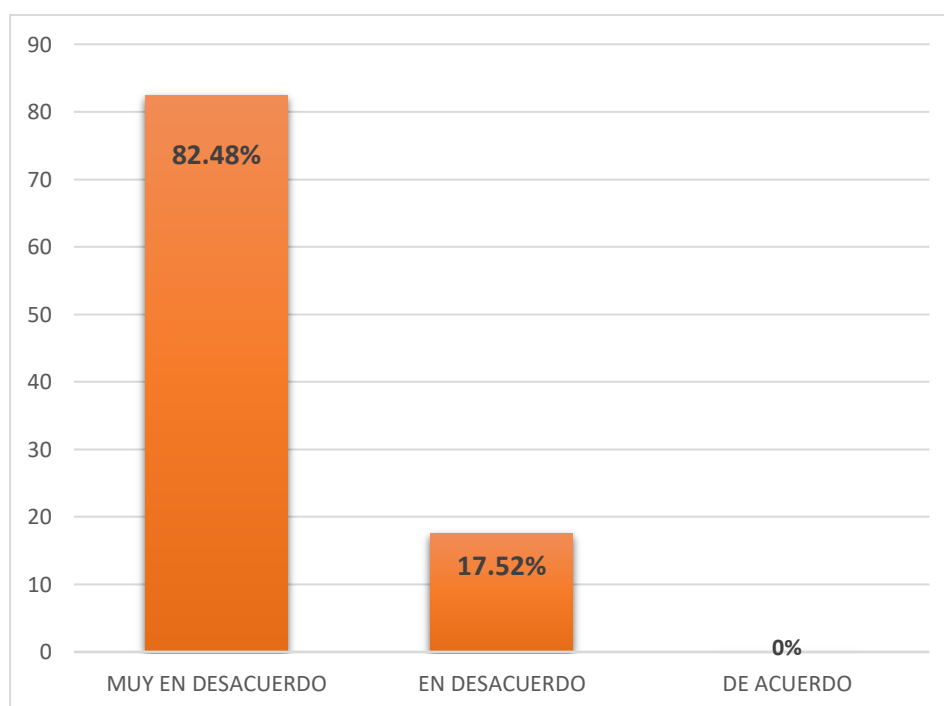
¿Usted cree que la institución educativa cuenta con la tecnología adecuada para enriquecer el aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy desacuerdo	10	82.48	82.48	82.48
	Desacuerdo	2	17.52	11.52	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 3

¿Usted cree que la institución educativa cuenta con la tecnología adecuada para enriquecer el aprendizaje?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 3

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está de acuerdo, el 17.52% en desacuerdo y el 82.48% muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo que actualmente la institución cuente con la tecnología adecuada para enriquecer las actividades interactivas del aprendizaje.

Tabla 9

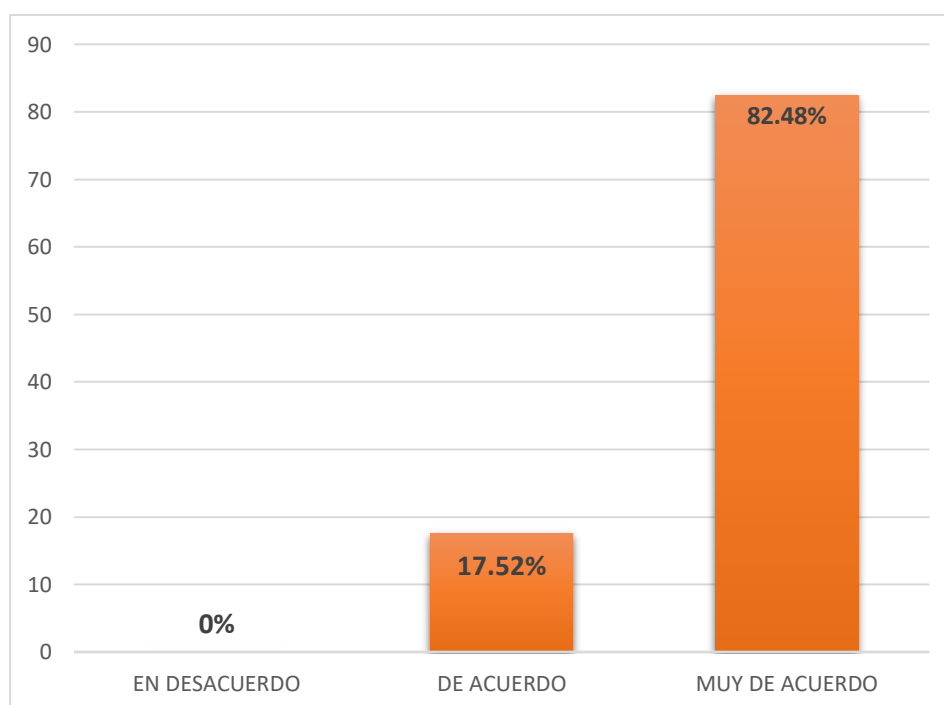
¿Usted cree que al incorporar recursos tecnológicos en las aulas se potencializaría el aprendizaje de los niños?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	2	17.52	17.52	17.52
	Muy de acuerdo	10	82.48	82.48	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 4

¿Usted cree que al contar con la tecnología adecuada se potencializaría el aprendizaje de los niños?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 4

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está en desacuerdo, el 17.52% está de acuerdo y el 862.48% muy de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que los que conforman la institución educativa indicaron que están muy de acuerdo que al contar con la tecnología adecuada se potencializaría el aprendizaje de los niños de la institución educativa.

INDICADORES: FLEXIBLE

Tabla 10

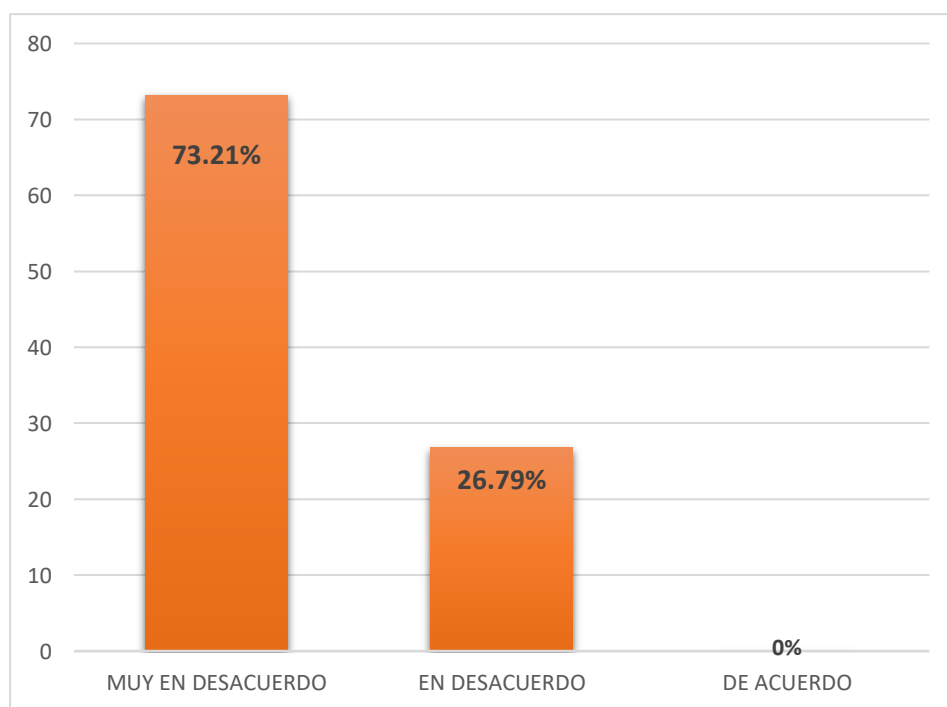
¿Usted cree que los ambientes se adaptan fácilmente a diferentes tipos de actividades pedagógicas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy desacuerdo	9	73.21	73.21	73.21
	Desacuerdo	3	26.79	26.79	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 5

¿Usted cree que los ambientes se adaptan fácilmente a diferentes tipos de actividades pedagógicas?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 5

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 73.21% está en desacuerdo, el 26.79% está en desacuerdo y el 0% de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que los que conforman la institución educativa indicaron que están muy en desacuerdo que los ambientes actuales se adaptan fácilmente a diferentes tipos de actividades pedagógicas.

Tabla 6

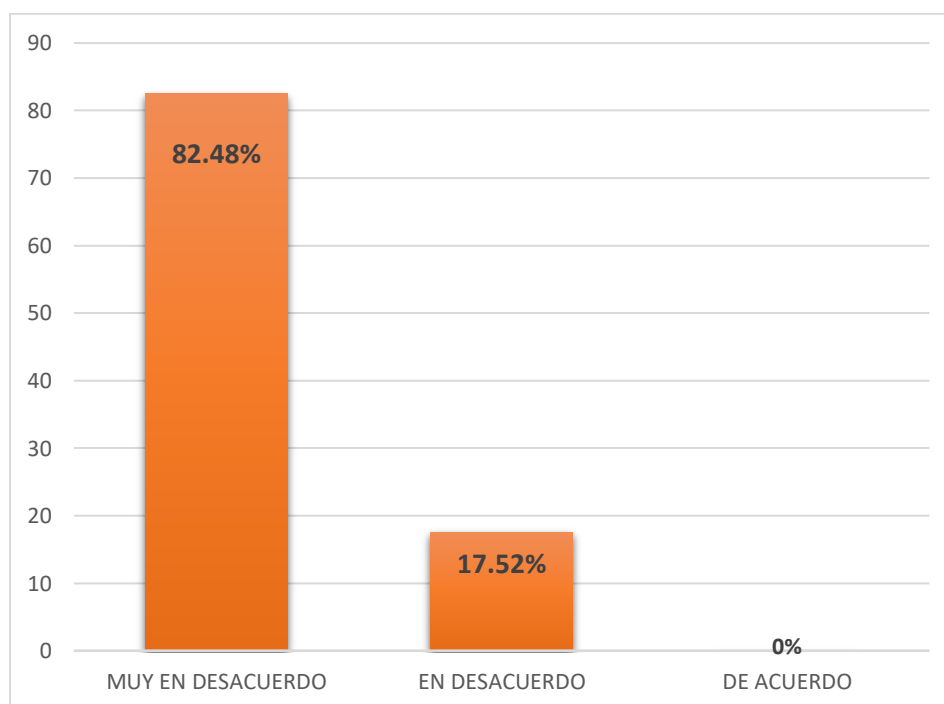
¿Considera que el mobiliario actual permite una configuración flexible para diferentes tipos de actividades?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy desacuerdo	10	82.48	82.48	88.69
	Desacuerdo	2	17.52	17.52	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 6

¿Considera que el mobiliario actual permite una configuración flexible para diferentes tipos de actividades?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 6

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 82.48% está muy en desacuerdo, el 17.52% está en desacuerdo y el 0% de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están muy en desacuerdo de que el mobiliario actual permita una configuración flexible para diferentes tipos de actividades.

4.1.1. MATERIALES SENSORIALES

INDICADORES: TEXTURA

Tabla 7

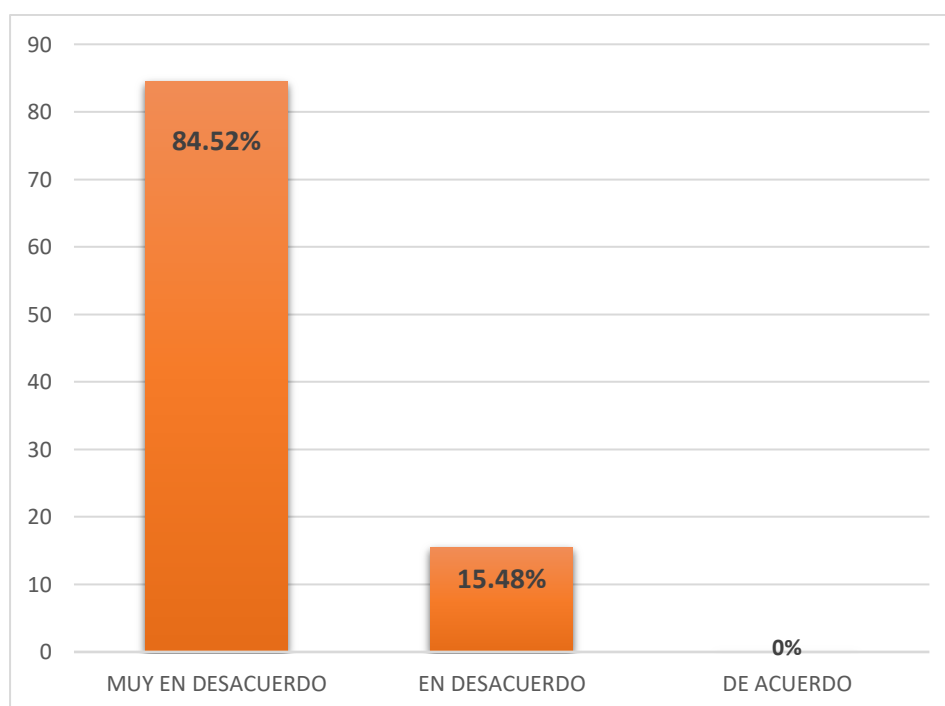
¿Considera que los materiales utilizados en los espacios educativos estimulan la exploración sensorial?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy desacuerdo	10	82.48	84.52	84.52
	Desacuerdo	2	17.52	15.48	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 7

¿Considera que los materiales utilizados en los espacios educativos estimulan la exploración sensorial?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 7

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 84.52% está muy en desacuerdo, el 15.48% está en desacuerdo y el 0% de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría están muy en desacuerdo de que los materiales utilizados en los espacios actuales de la institución estimulen la exploración sensorial en los alumnos.

Tabla 8

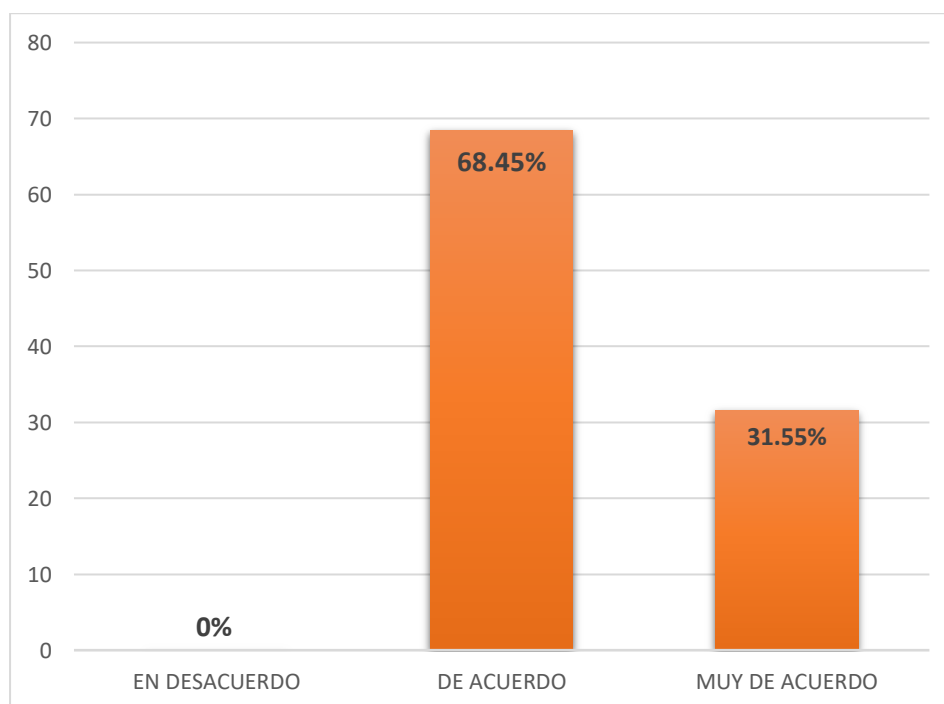
¿Usted cree que la incorporación de elementos naturales (como plantas o luz natural) mejora la experiencia del aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy de acuerdo	4	31.55	31.55	31.55
	De acuerdo	8	68.45	68.45	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 8

¿Usted cree que la incorporación de elementos naturales (como plantas o luz natural) mejora la experiencia del aprendizaje?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 8

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está en desacuerdo, el 68.45% está de acuerdo y el 31.55% está muy de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los docentes indicaron que están de acuerdo de que la incorporación de los elementos naturales como una buena iluminación natural, plantas, etc, ayuda a mejorar la experiencia del aprendizaje.

INDICADORES: COLORES

Tabla 9

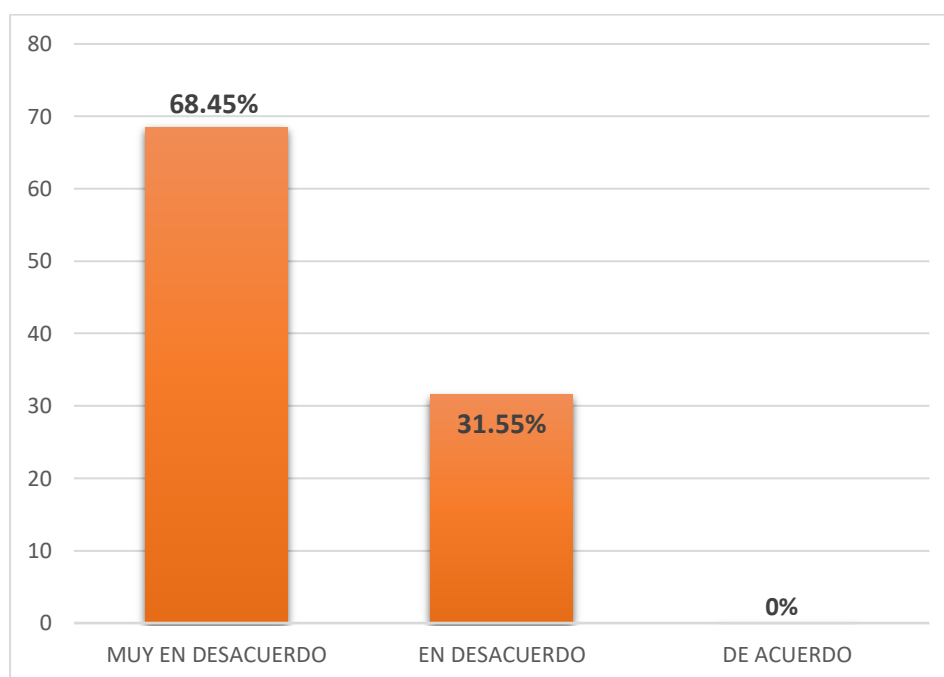
¿Usted cree que los colores de los ambientes dentro de la institución educativa incentivan al aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en Desacuerdo	8	68.45	68.45	20.83
	En desacuerdo	4	31.55	31.55	100
	Total	165	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 9

¿Usted cree que los colores de los ambientes dentro de la institución educativa incentivan al aprendizaje?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 9

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 68.45% está muy en desacuerdo, el 31.55% está en desacuerdo y el 0% está de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están muy en desacuerdo de que los colores de los ambientes incentiven al aprendizaje y/o concentración.

Tabla 10

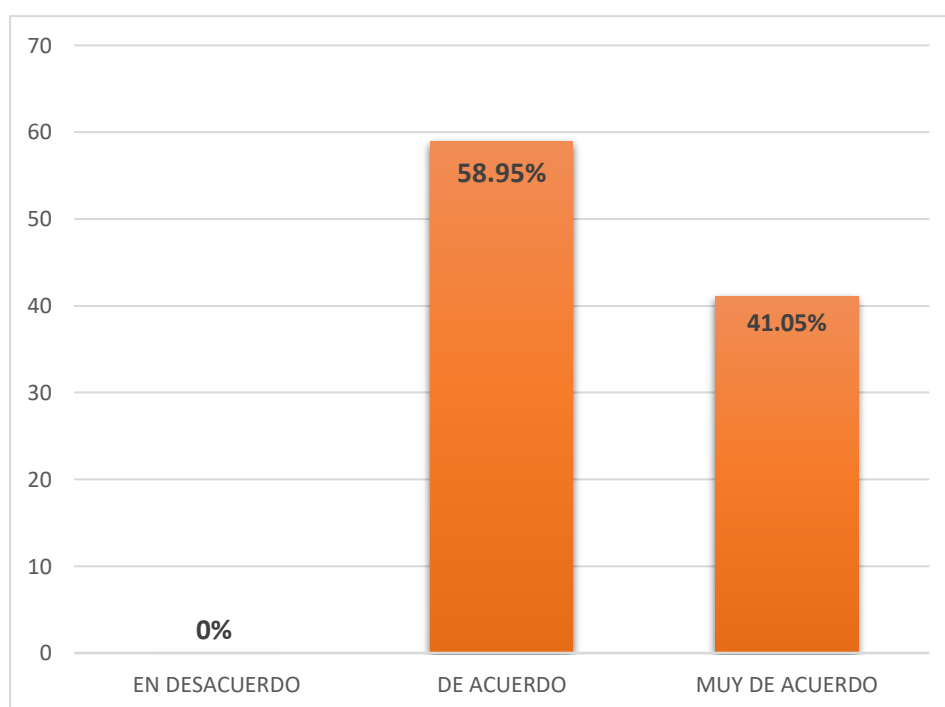
¿Usted cree que los colores son de ayuda para complementar la concentración en los espacios de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	7	58.95	58.95	58.95
	Muy de acuerdo	5	41.05	41.05	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 10

¿Usted cree que los colores son de ayuda para complementar la concentración en los espacios de aprendizaje?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 10

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está en desacuerdo, el 58.95% está de acuerdo y el 41.05% está muy de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están de acuerdo de que los colores en los espacios aprendizaje complementan la concentración en los alumnos de la institución educativa.

INDICADORES: FORMA

Tabla 11

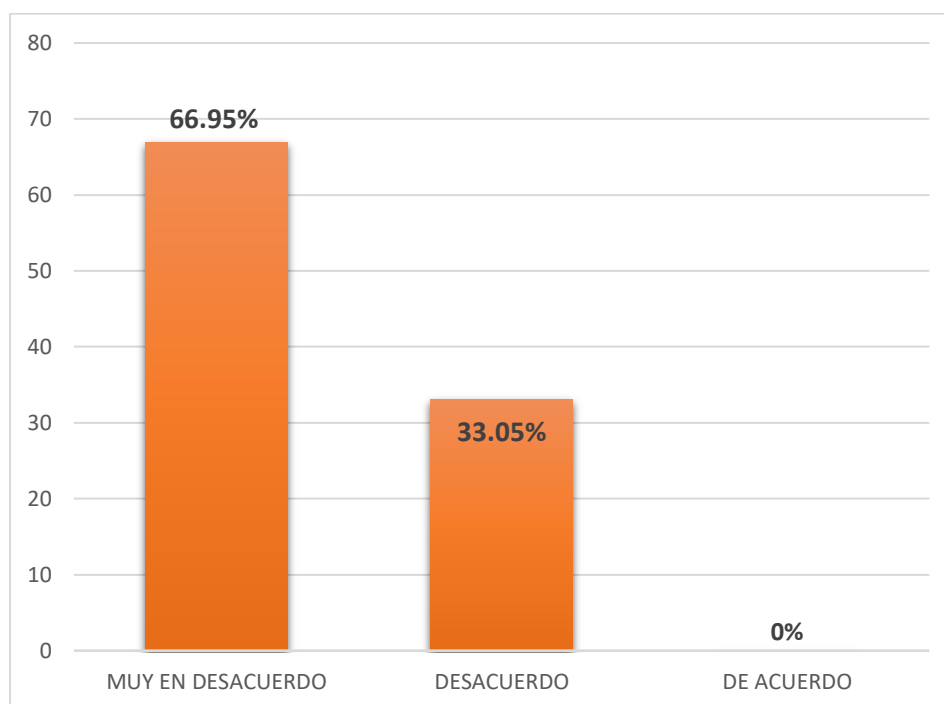
¿Usted cree que las áreas designadas en el ambiente facilitan el aprendizaje activo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy desacuerdo	8	66.95	66.95	66.95
	Desacuerdo	4	33.05	33.05	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 11

¿Usted cree que las áreas designadas en el ambiente facilitan el aprendizaje activo?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 11

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 66.95% está muy en desacuerdo, el 33.05% está en desacuerdo y el 0% de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están muy en desacuerdo de que las áreas existentes dentro del aula facilitan el aprendizaje activo.

Tabla 12

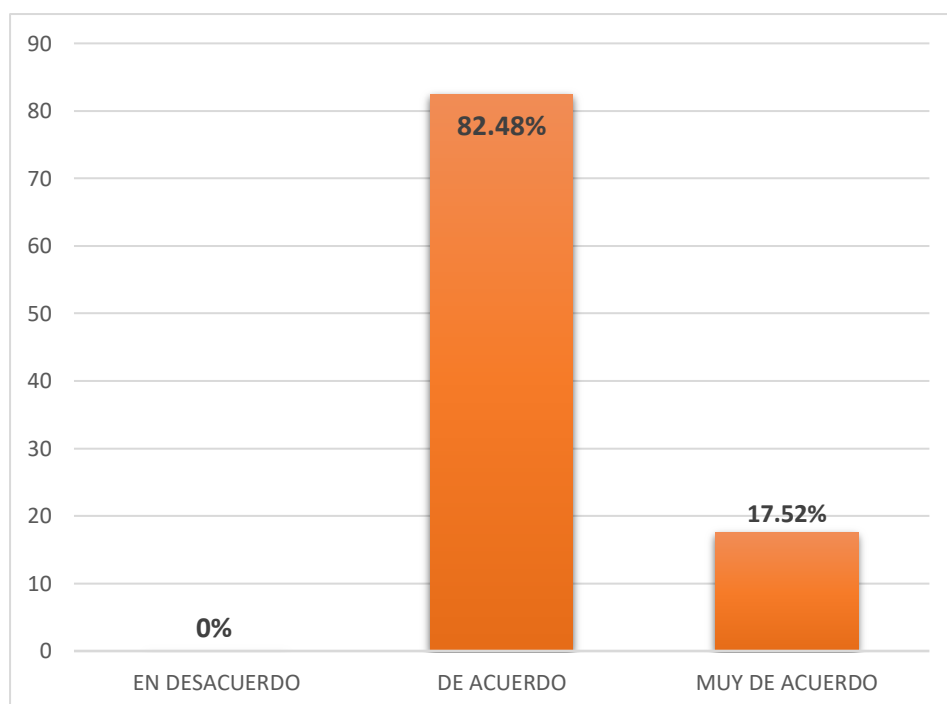
¿Considera que las formas innovadoras en el diseño de infraestructuras educativas ayudan a la potencialización del aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy de acuerdo	2	17.52	17.52	17.52
	De acuerdo	10	82.48	82.48	100
	Total	165	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 12

¿Considera que las formas innovadoras en el diseño de infraestructuras educativas ayudan a la potencialización del aprendizaje?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 12

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está en desacuerdo, el 82.48% está de acuerdo y el 17.52% están muy de acuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que consideran que las formas innovadoras en el diseño ayudarían a potencializar el aprendizaje en los alumnos.

INDICADORES: INCLUSIVO

Tabla 13

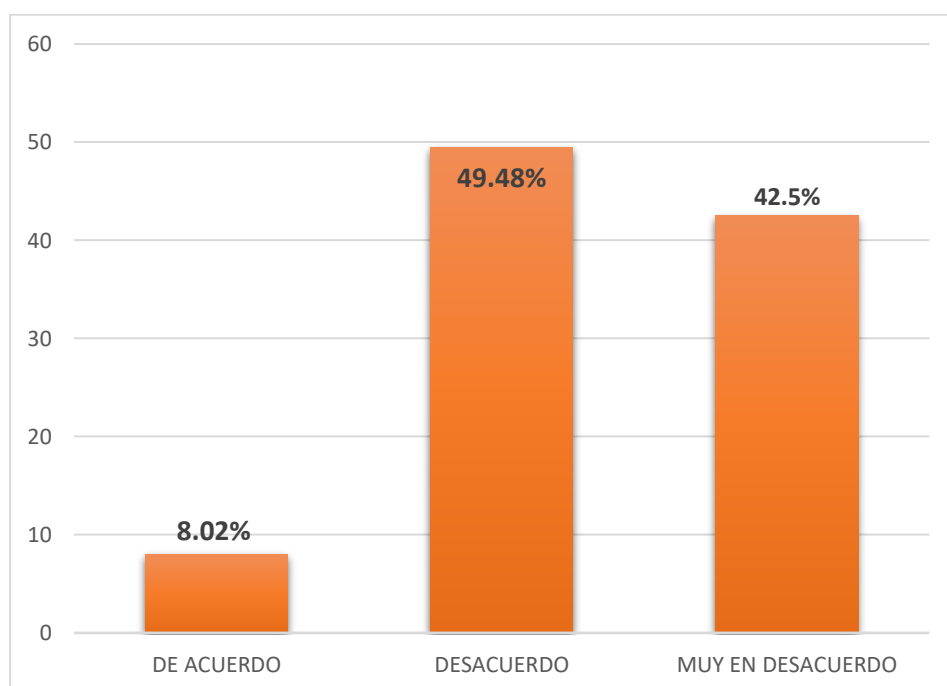
¿Los espacios actuales permiten una circulación segura para niños con movilidad reducida?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	5	42.50	42.50	42.50
	En desacuerdo	6	49.48	49.48	91.98
	De acuerdo	1	8.02	8.02	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 13

¿Los espacios actuales permiten una circulación segura para niños con movilidad reducida?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 13

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 8.02% está en de acuerdo, el 49.48% está en desacuerdo y el 42.5% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo que los espacios actuales permitan una circulación segura para niños con movilidad reducida.

Tabla 14

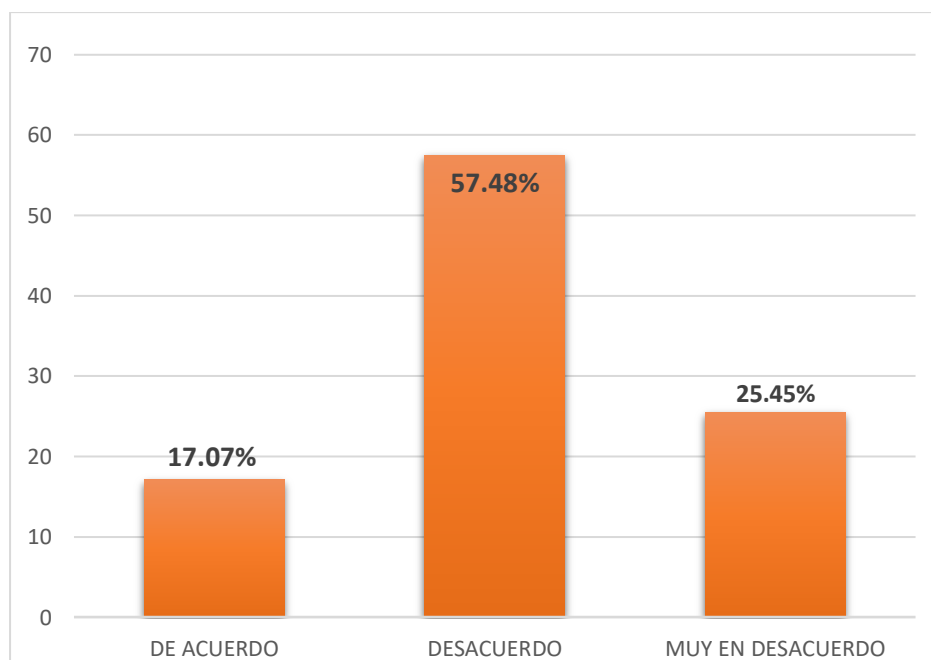
¿Cree usted que el diseño de los espacios escolares facilita la inclusión y el respeto por la diversidad en el aula actual?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	3	25.45	25.45	25.45
	En desacuerdo	7	57.48	57.48	82.93
	De acuerdo	2	17.07	17.07	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 14

¿Cree usted que el diseño de los espacios escolares facilita la inclusión y el respeto por la diversidad en el aula actual?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 14

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 17.07% está de acuerdo, el 57.48% está en desacuerdo y el 25.45% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo que el aula actual el diseño de los espacios escolares facilite la inclusión y el respeto por la diversidad.

INDICADORES: ADAPTABLE

Tabla 15

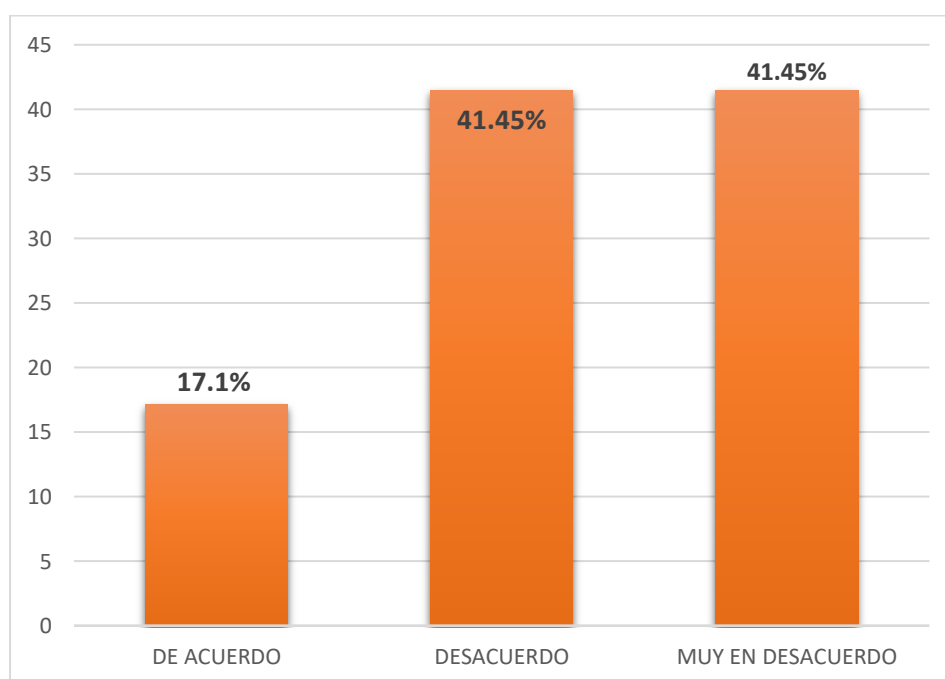
¿Cree usted que el aula permite implementar nuevas metodologías de enseñanza basadas en el juego?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	5	41.45	41.45	41.45
	En desacuerdo	5	41.45	41.45	82.90
	De acuerdo	2	17.10	17.10	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 15

¿Cree usted que el aula permite implementar nuevas metodologías de enseñanza basadas en el juego?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 15

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 17.10% está de acuerdo, el 41.45% está en desacuerdo y el 41.45% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están muy en desacuerdo y en desacuerdo que el aula actual les permita implementar nuevas metodologías de enseñanza basadas en el juego.

Tabla 16

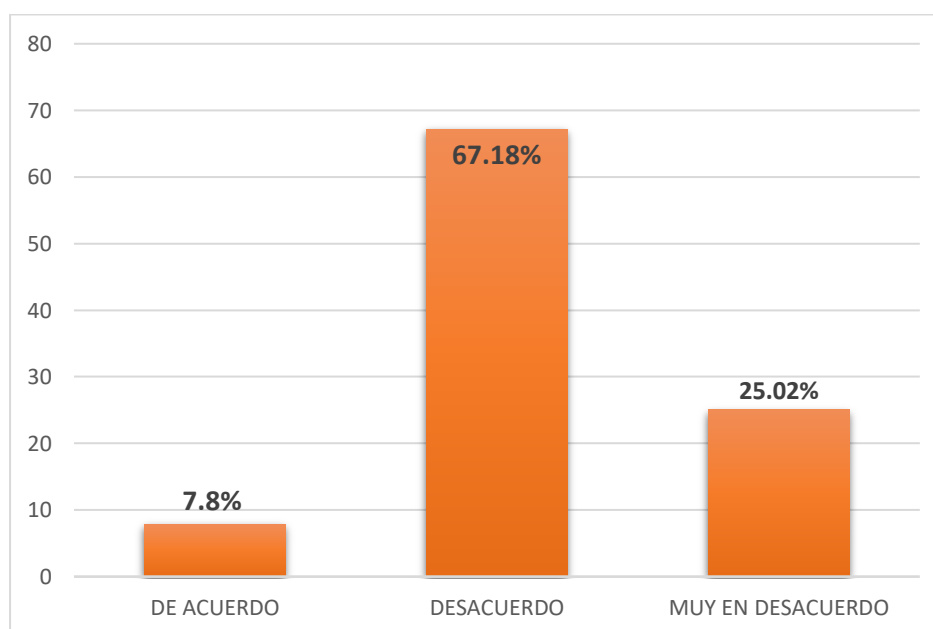
¿Los espacios actuales se pueden utilizarse con flexibilidad según las necesidades del momento?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	3	25.02	25.02	25.02
	En desacuerdo	8	67.18	67.18	92.20
	De acuerdo	1	7.80	7.80	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 16

¿Los espacios actuales se pueden utilizarse con flexibilidad según las necesidades del momento?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 16

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 7.8% está de acuerdo, el 67.18% está en desacuerdo y el 25.02% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo que los espacios actuales se pueden utilizarse con flexibilidad según las necesidades del momento.

Tabla 17

¿Consideras que los espacios del aula están organizados eficientemente?

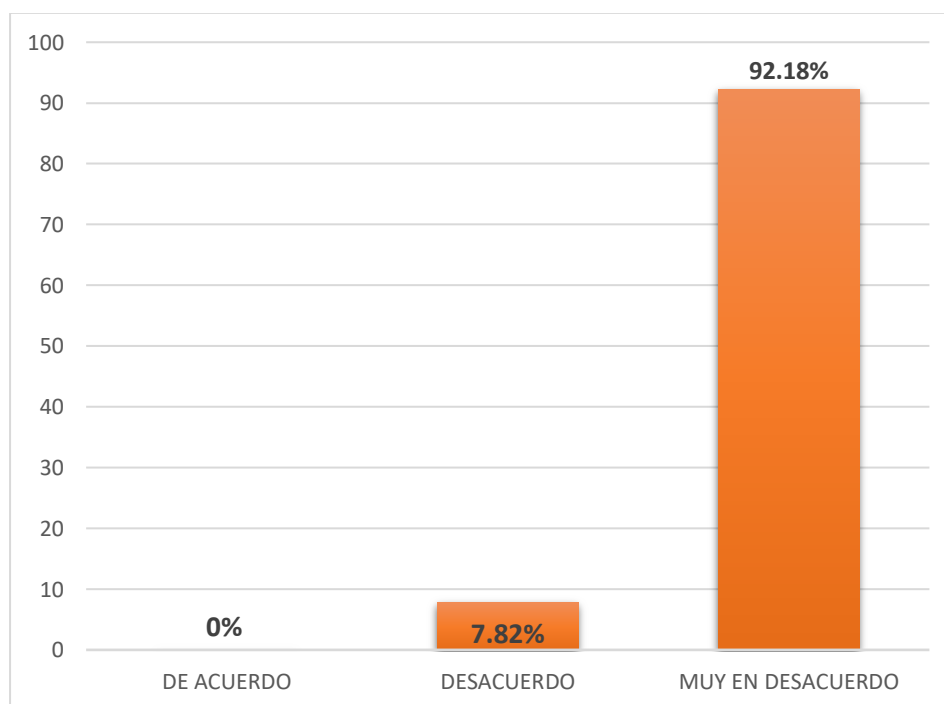
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	11	92.18	92.18	92.18
	En desacuerdo	1	7.82	7.82	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

INDICADORES: FUNCIONALIDAD

Figura 17

¿Consideras que los espacios del aula están organizados eficientemente?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 17

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está de acuerdo, el 7.82% está en desacuerdo y el 92.18% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo de que las aulas estén organizadas eficientemente.

Tabla 18

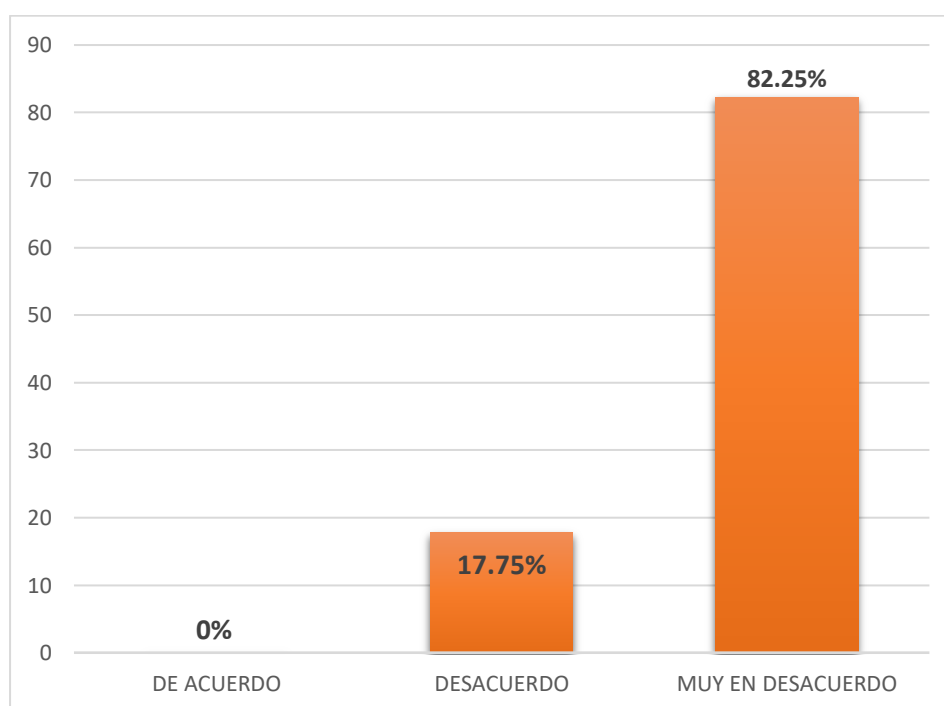
¿Cree usted que el diseño permite un flujo adecuado de desplazamiento para los usuarios?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	10	82.25	82.25	82.25
	En desacuerdo	2	17.75	17.75	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 18

¿Cree usted que el diseño permite un flujo adecuado de desplazamiento para los usuarios?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 18

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 0% está de acuerdo, el 17.75% está en desacuerdo y el 82.25% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo de que el diseño permita un flujo adecuado para los usuarios.

Tabla 19

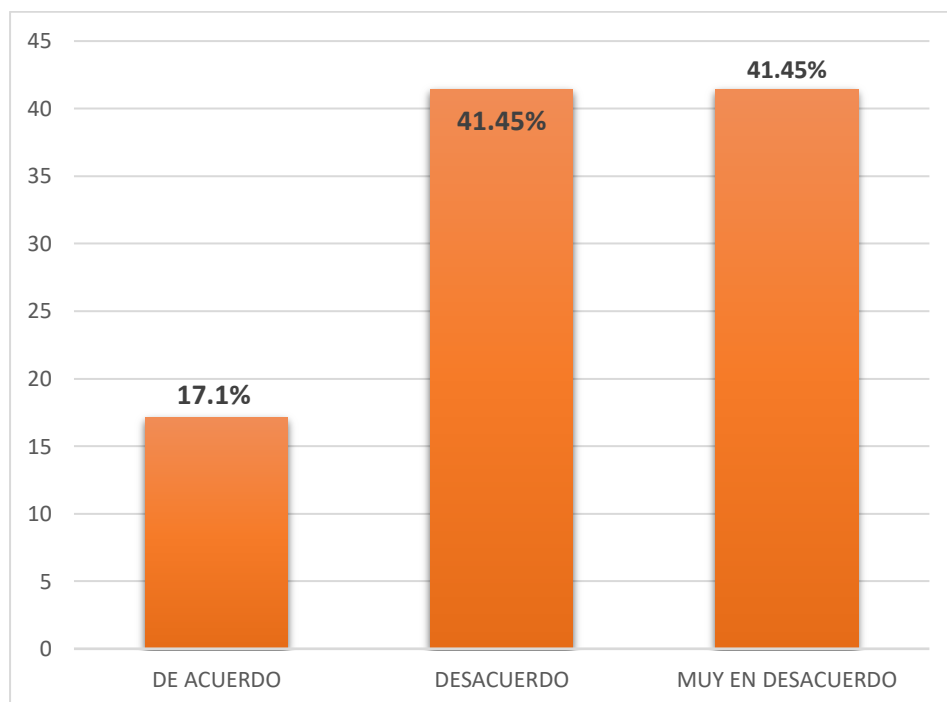
¿Usted cree que los mobiliarios tienen las medidas adecuadas para los usuarios?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy en desacuerdo	5	41.45	41.45	41.45
	En desacuerdo	5	41.45	41.45	82.90
	De acuerdo	2	17.10	17.10	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 19

¿Usted cree que los mobiliarios tienen las medidas adecuadas para los usuarios?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 19

Análisis e Interpretación

Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 17.10% está de acuerdo, el 41.45% está en desacuerdo y el 41.45% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están en desacuerdo y muy en desacuerdo de que los mobiliarios tengan las medidas adecuadas para los usuarios.

Tabla 20

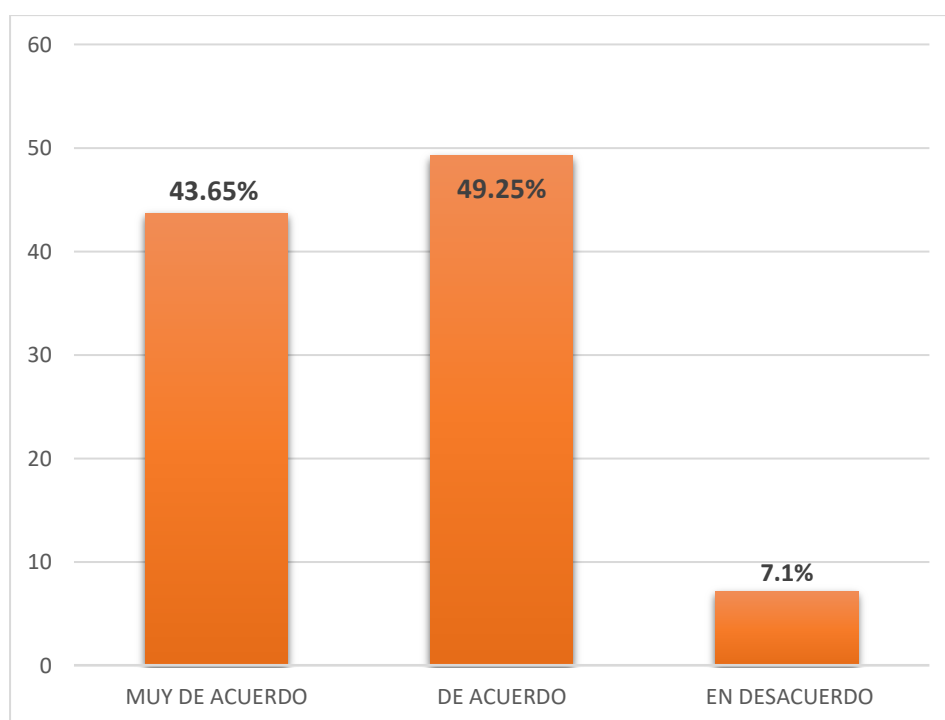
¿Consideras que un buen entorno proporciona comodidad y bienestar físico a los usuarios?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En desacuerdo	1	7.10	7.10	7.10
	De acuerdo	6	49.25	49.25	56.35
	Muy de acuerdo	5	43.65	43.65	100
	Total	12	100	100	

Nota. Cuestionario 2024. Fuente: IBM SPSS Statistics

Figura 20

¿Consideras que un buen entorno proporciona comodidad y bienestar físico a los usuarios?



Nota. Cuestionario 2024. Fuente: Tabla 20

Análisis e Interpretación




Ante la pregunta cerrada establecida en el cuestionario, los docentes de la institución educativa indicaron lo siguiente; el 7.10% está en desacuerdo, el 49.25% está de acuerdo y el 43.65% están muy en desacuerdo. De acuerdo a los resultados obtenidos podemos mencionar que la mayoría de los que conforman la institución educativa indicaron que están muy de acuerdo de que un buen entorno proporciona comodidad y bienestar físico a los usuarios.

4.1.2. DISEÑO

INDICADOR: FUNCION

Tabla 21

Guía de observación - indicador: función

GUIAS DE OBSERVACIÓN			
			
	ESCALA		
DESCRIPCION: función	No se observa	Se observa parcialmente	Se observa adecuadamente
	1	2	3
los espacios existentes permiten el desarrollo de diversas actividades		X	
las condiciones de los espacios (pisos, techos, paredes) garantizan seguridad y confort	X		
La iluminación y ventilación de los espacios adecuados para las actividades educativas y lúdicas	X		
los materiales constructivos utilizados favorecen el mantenimiento y limpieza del centro educativo		X	
<p>1 = No se observa (no cumple). 2 = se observa parcialmente (cumple parcialmente). 3 =Se observa adecuadamente (cumple correctamente).</p>			

Nota. Guía de Observación 2024.

Análisis e Interpretación

En la guía de observación, se pudo identificar que los espacios existentes permiten parcialmente el desarrollo de diversas actividades, no se observa que los espacios existentes brinden seguridad y confort, no se observa que la iluminación y ventilación sea la adecuada para las actividades educativas y lúdicas, los materiales constructivos utilizados se observan parcialmente que favorece el mantenimiento y limpieza.

Tabla 22

Guía de observación - indicador: inclusivo

GUIAS DE OBSERVACIÓN			
			
ESCALA			
DESCRIPCION: Inclusivo	No se observa	Se observa parcialmente	Se observa adecuadamente
	1	2	3
Accesibilidad física (rampas, circulación libre, pasillos amplios) que faciliten la movilidad de los usuarios	X		
Mobiliario adaptado a diversas estaturas o condiciones		X	
Cuenta con SS.HH. Para usuarios con alguna discapacidad física	X		
Los espacios de juego actuales permiten la participación de todos los niños sin ningún tipo de barreras		X	
<p>1 = No se observa (no cumple).</p> <p>2 = se observa parcialmente (cumple parcialmente).</p> <p>3 =Se observa adecuadamente (cumple correctamente).</p>			

Nota. Guía de Observación 2024.


Análisis e Interpretación

En la guía de observación, se pudo identificar que no se observa que exista accesibilidad física que faciliten la movilidad. Se observa

parcialmente que los mobiliarios tienen las estaturas según la medida de los usuarios. Se observa que no cuentan con servicio higiénico para usuarios con discapacidad. Se observa parcialmente que los espacios de juego permiten la participación de todos los niños sin ningún tipo de barreras.

Tabla 23

Guía de observación - indicador: ergonomía

GUIAS DE OBSERVACIÓN			
			
	ESCALA		
DESCRIPCION: Ergonomía	No se observa	Se observa parcialmente	Se observa adecuadamente
	1	2	3
La infraestructura actual permite reorganizar los espacios según las necesidades pedagógicas y lúdicas	X		
Los elementos arquitectónicos (mobiliario, divisiones, áreas de juego) pueden modificarse o desplazarse fácilmente		X	
El estado de los espacios permite la implementación de nuevas metodologías de enseñanza basadas en el juego.	X		
Existen áreas flexibles que puedan ser utilizadas según las necesidades del momento		X	
<p>1 = No se observa (no cumple). 2 = se observa parcialmente (cumple parcialmente). 3 = Se observa adecuadamente (cumple correctamente).</p>			

Nota. Guía de Observación 2024.

Análisis e Interpretación

En la guía de observación, se pudo identificar que no se observa que se pueda reorganizar los espacios según las necesidades, se observa parcialmente que los elementos arquitectónicos pueden modificarse o desplazarse fácilmente, se observa parcialmente que existen áreas flexibles que pueden ser utilizadas según las necesidades del momento.

4.2. CONTRASTACIÓN DE HIPOTESIS Y PRUEBA DE HIPOTESIS

Para poder definir bien la correlación que contiene a las variables dependiente e independiente, se usó la técnica no paramétrica que mide el grado de asociación entre dos variables ``Correlación de Spearman`` según (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014), que es una prueba no probabilidad.

Tabla 24

Equivalencia de correlación

-1.00 = Correlación negativa perfecta
-0.90 = Correlación negativa muy fuerte.
-0.75 = Correlación negativa considerable.
-0.50 = Correlación negativa media.
-0.25 = Correlación negativa débil.
-0.10 = Correlación negativa muy débil.
0.00 = No existe correlación alguna entre las variables.
+0.10 = Correlación positiva muy débil.
+0.25 = Correlación positiva débil.
+0.50 = Correlación positiva media.
+0.75 = Correlación positiva considerable
+0.90 = Correlación positiva muy fuerte
+1.00 = Correlación positiva perfecta

4.2.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS GENERAL

H₁: Las características de la Arquitectura Lúdica influyen significativamente en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba, favoreciendo ambientes que estimulen el aprendizaje en los niños.

H₀: Las características de la Arquitectura Lúdica no influyen significativamente en el diseño del centro educativo inicial 104 favoreciendo ambientes que estimulen el aprendizaje en los niños.

Interpretación:

Se Correlación **de Spearman (ρ)**: Se evaluó mediante las tres dimensiones clave:

- **Zonas multifuncionales:** $\rho = 0.757$, $p = 0.004$
- **Materiales sensoriales:** $\rho = 0.843$, $p = 0.001$
- **Espacios interactivos:** $\rho = 1.000$, $p = 0.000$

Resultado: Todos los valores de **$p < 0.05$** , lo que indica una correlación significativa.

Se descarta la hipótesis nula. Se determina que las características de la arquitectura lúdica impactan de manera favorable en el diseño del centro educativo, promoviendo el aprendizaje infantil.

4.2.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 1

H1: Las zonas multifuncionales influyen positivamente en la flexibilidad espacial y funcional del diseño, promoviendo el aprendizaje activo.

ρ de Spearman: 0.757

p-valor: 0.004

Conclusión:

Existe una correlación significativa y positiva. Se rechaza la hipótesis nula, confirmando que las zonas multifuncionales están relacionadas con una mayor flexibilidad y funcionalidad en el diseño educativo.

4.2.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 2

H2: La percepción de materiales sensoriales se relaciona significativamente con la calidad del ambiente educativo, favoreciendo experiencias pedagógicas más estimulantes.

ρ de Spearman: 0.843

p-valor: 0.001

Correlación fuerte y significativa. Se acepta la hipótesis.

4.2.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS ESPECIFICA 3

H3: Los espacios interactivos contribuyen de manera significativa al diseño participativo y estimulante del centro educativo, propiciando una mejora en la experiencia educativa.

ρ de Spearman: 1.000

p-valor: 0.000

Correlación perfecta y altamente significativa. Se acepta la hipótesis.

Los resultados finales obtenidos concluyen que un diseño arquitectónico que incorpora los principios de la arquitectura lúdica no solo mejora la funcionalidad del espacio, sino que también se influye directamente con la calidad del aprendizaje infantil.

Entendiendo la arquitectura lúdica como un agente pedagógico que permite disponer a los docentes con espacios versátiles, motivadores que ayudan a potenciar los procesos cognitivos socioemocionales de los niños.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. PRESENTAR CONTRASTACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La presente tesis denominada “Arquitectura Ludica en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024”; favoreciendo ambientes que estimulen el aprendizaje, a través de un enfoque cuantitativo de tipo correlacional donde se encuestó a 12 docentes y directivos y se utilizó el coeficiente de spearman para contrastar las hipótesis formuladas.

Los resultados de la investigación están en concordancia con autores como Montessori (2013) y Dudek (2008), quienes son los que destacan que el ambiente físico influye directamente en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Un entorno educativo con espacios estimulantes y versátiles permite al niño explorar, interactuar y construir conocimiento de forma más efectiva.

En lo que respecta a las dimensiones siguientes se obtuvieron los siguientes resultados:

1. Zonas multifuncionales

Se encontró una correlación significativa entre la existencia de zonas multifuncionales y la flexibilidad del diseño ($\rho = 0.757$; $p = 0.004$). esto indica que cuando los espacios están diseñados para múltiples usos, como áreas de juego, lectura o trabajo colaborativo se facilita una organización espacial flexible que promueve el aprendizaje activo.

Esta relación sugiere que la arquitectura debe facilitar cambios en la distribución de los espacios siendo que estas sean multifuncionales para las actividades pedagógicas requeridas.

2. Materiales sensoriales

La segunda hipótesis específica fue confirmada con una correlación significativa entre los materiales sensoriales y la calidad del ambiente educativo ($\rho = 0.843$; $p = 0.001$). los cuales contribuyen a crear un entorno rico en experiencias más estimulantes y efectivas. Esto respalda lo señalado

por Piaget, quien plantea que el niño aprende a través de la exploración sensorial y el contacto directo con el entorno.

3. Espacios interactivos

Se identificó una correlación perfecta ($\rho = 1.000$; $p = 0.000$) entre los espacios interactivos y el diseño estimulante del centro educativo. Esto evidencia que el aprendizaje no ocurre de forma aislada y que el diseño debe fomentar la interacción y el trabajo grupal como parte esencial del proceso formativo.

Los datos obtenidos en la encuesta nos indican que un diseño que incorpora las características lúdicas no solo mejora la funcionalidad del espacio, sino que también influye en la calidad del aprendizaje.

La arquitectura lúdica comprendida como un agente pedagógico, permite a los docentes disponer de escenarios versátiles, motivadores y seguros, potenciando el aprendizaje de los niños.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Tras el análisis y contrastación de la presenta tesis de la investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

1. Se concluye que las características de la arquitectura lúdica influyen significativamente en el diseño del centro educativo inicial, favoreciendo el diseño de ambientes más estimulantes, flexibles y funcionales para el aprendizaje. Integrando elementos lúdicos promueve un entorno que despierte el interés por aprender
2. Con respecto a las zonas multifuncionales tiene influencia positiva en la flexibilidad espacial y funcional del diseño del centro educativo, según la percepción mayoritaria de los docentes estos espacios permiten la adaptación de diversas actividades.
3. Con respecto al objetivo específico N° 2: Según los resultados obtenidos de la investigación realizada se concluye que los materiales sensoriales estimulan significativamente con la calidad del ambiente educativo, validando la hipótesis, ya que los elementos como texturas, colores y formas deben ser considerados para la estimulación del aprendizaje.
4. Con respecto al objetivo específico N° 3: Según los resultados obtenidos de la investigación realizada se concluye que la incorporación de espacios interactivos fortalece la exploración y motivación por aprender en un entorno dinámico.

Se concluye finalmente que una infraestructura educativa bajo las características de arquitectura lúdica generará un impacto positivo en la población de Paucarbamba.

6.2. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda incorporar las características de arquitectura lúdica en el diseño de la institución educativa inicial permitiendo así generar entornos más dinámicos, estimulantes e inclusivos
2. Se recomienda considerar zonas multifuncionales que se adapten a diversas actividades pedagógicas.
3. Se recomienda incorporar materiales sensoriales que estimulen el desarrollo cognitivo y emocional, fomentando así el aprendizaje sensorial y la concentración, como también un entorno más estimulante y acogedor.
4. Se recomienda implementar espacios interactivos y participativos, que inviten a la interacción y cooperación entre los niños como áreas abiertas, patios de juegos integrados con el aula, zonas de encuentro.
5. Se recomienda capacitar a los docentes, padres de familia y/o apoderados sobre el uso de espacios lúdicos como proceso de aprendizaje.
6. Se recomienda implementar una paleta de colores que complementen los espacios y a la vez contribuyan en a la concentración y el aprendizaje de los niños.
7. Se recomienda maximizar el aprovechamiento de elementos naturales como, iluminación natural, árboles y entornos verdes que contribuyan al bienestar de los niños.
8. Se recomienda considerar cuidadosamente la ergonomía y antropometría para promover espacios cómodos y funcionales

CAPÍTULO VII

PROPUESTA

PROYECTO ARQUITECTONICO

7.1. DEFINICION DEL PROYECTO

Después de realizar la investigación se propone un proyecto arquitectónico con la implementación de características de arquitectura Lúdica en el diseño de un centro educativo inicial, con el fin de promover entornos más creativos, estimulantes y apropiados para el desarrollo integral de los niños.

La investigación de centra en el análisis de zonas multifuncionales, materiales sensoriales y espacios interactivos y su influencia en el aprendizaje y comportamiento de los usuarios.

A través del análisis de datos el propósito fue establecer con claridad como los elementos recreativos se vinculan con el entorno educativo, contribuyendo así con propuestas funcionales adaptadas a las necesidades actuales.

Variable	Resultados obtenidos	Propuestas de proyecto
Zonas multifuncionales	Los espacios actuales carecen de suficiente iluminación	Reorganización de los espacios
Materiales sensoriales	El diseño actual no favorece a la interacción de los usuarios	Integración de elementos sensoriales como textura y colores
Espacios interactivos	Escasez de espacios dinámicos	Integración de diversas actividades ya sea grupales o individuales

7.1.1. NOMBRE DEL PROYECTO

“Institución educativa inicial 104 con características de arquitectura lúdica”

7.1.2. TIPOLOGIA

Es un proyecto de carácter educativo.

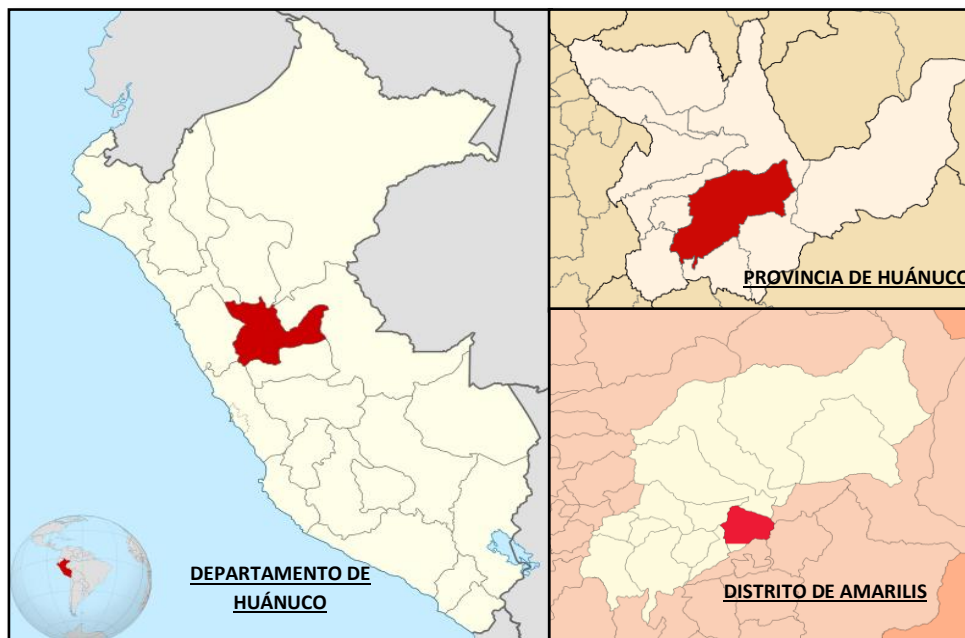
7.2. ÁREA FÍSICA DE INTERVENCIÓN

7.2.1. DEFINICIÓN DEL ÁREA A INTERVENCIÓN

El terreno se encuentra localizado en el departamento de Huánuco, provincia de Huánuco, distrito de amarilis, centro poblado de Paucarbamba, ubicado en el casco urbano del distrito de amarilis.

Figura 21

Localización del proyecto



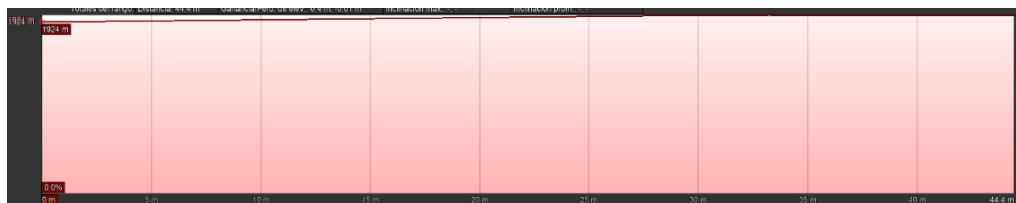
Nota. La figura muestra la ubicación nacional, departamental, provincial y distrital del área de intervención.

- **CRITERIOS DE ELECCION DE TERRENO**

El terreno propuesto es en la misma institución educativa donde se desarrolla las clases de la institución educativa inicial 104 de Paucarbamba.

Figura 24

Perfil del terreno a intervenir



Nota. La figura muestra el perfil topográfico a través de Google Earth, del terreno a intervenir, notándose que existe una ligera pendiente.

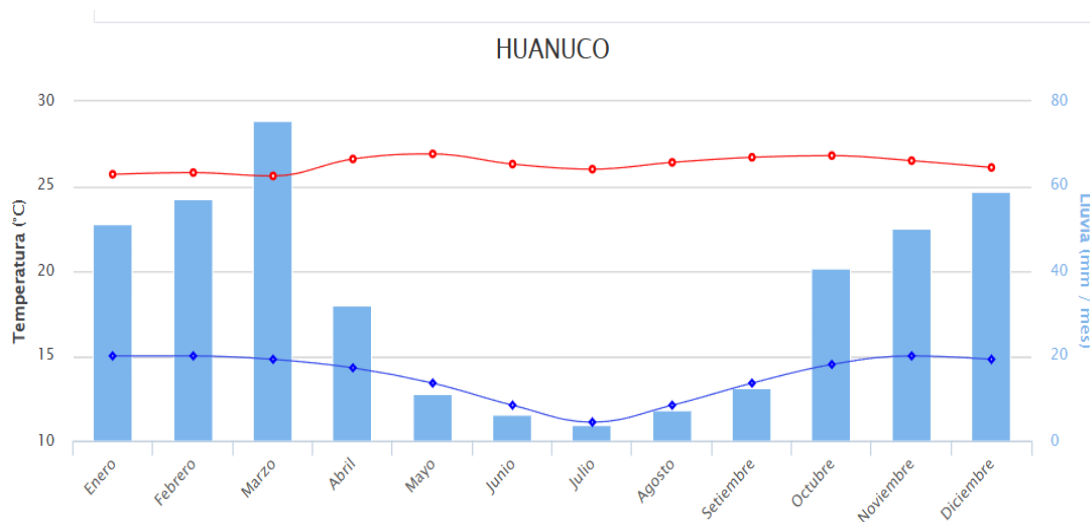
- **CONDICIONES AMBIENTALES**

- a) CLIMA

En la ciudad de Huánuco, la temperatura máxima se presenta en mayo, con un valor de 26.9 °C, mientras que la mínima ocurre en julio, registrando 11.1 °C. El mes con mayor precipitación es marzo, con un acumulado de 75.62 mm de lluvia.

Figura 25

Gráfico de variación del clima anual-SENAMHI



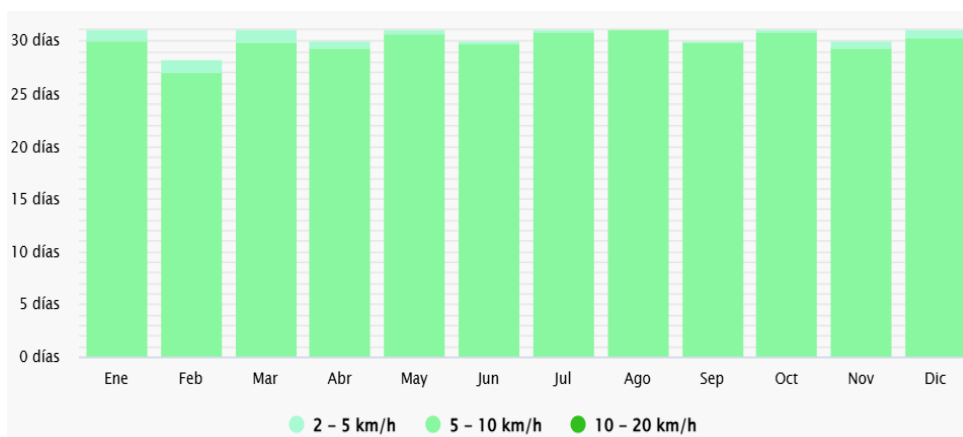
Nota. <https://www.senamhi.gob.pe/main.php?dp=huanuco&p=pronostico-detalle-turístico>.

- b) VIENTOS

Los vientos en el área de intervención se realizan de noreste suroeste, llega a una velocidad de 5 a 10 km/h siendo brizas ligeras, siendo julio y agosto meses con más intensos.

Figura 26

Gráfico de viento y orientación de vientos anual



Nota. Adaptado de https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/paucarbamba_per%20c3%ba_6670443

[//www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/paucarbamba_per%20c3%ba_6670443](https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/paucarbamba_per%20c3%ba_6670443)

c) ASOLEAMIENTO

Durante el año, la incidencia solar se da de este a oeste, así mismo la hora de salida del sol es a las 7:00 am y la puesta del sol es aproximadamente a las 18:00 pm, aunque con variaciones a lo largo del año.

Figura 27

Análisis de asoleamiento en los horarios 7:00 am, 12:00 pm y 16:00 pm.



Nota. Adaptado de shadowmap

7.2.1. ANALISIS DE LA ZONA DE ESTUDIO

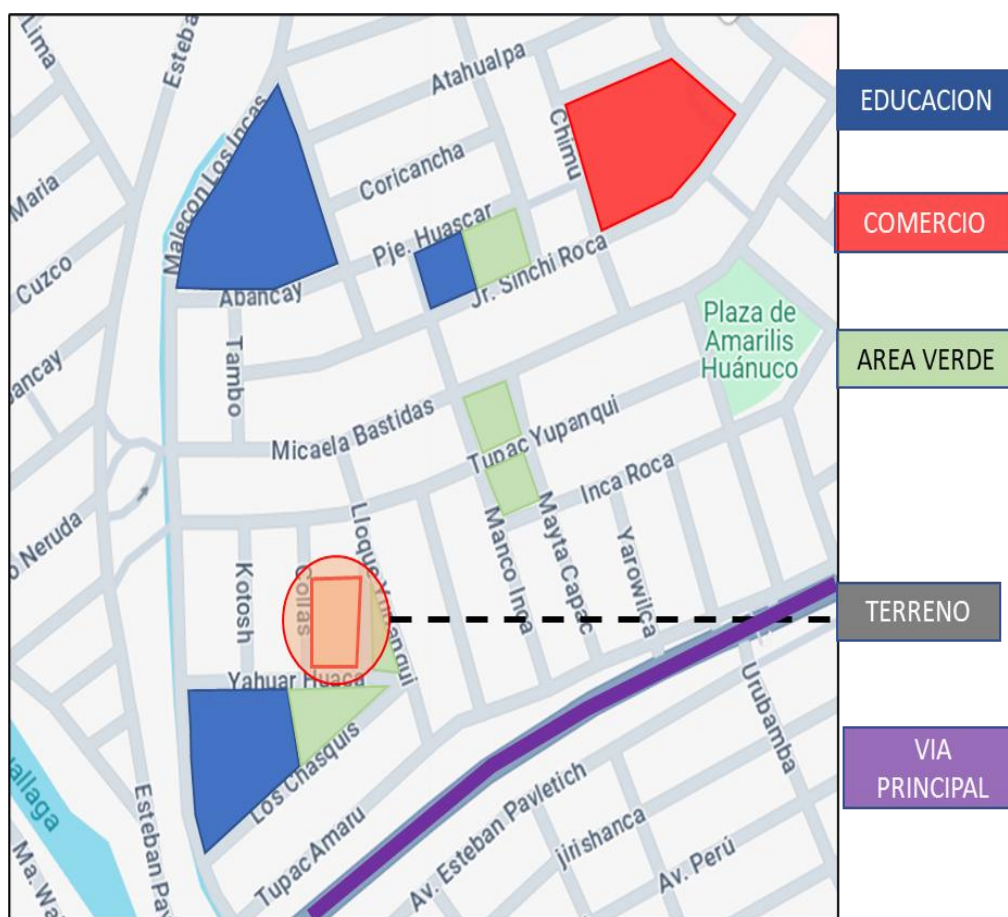
ANALISIS URBANO:

La trama urbana del distrito de amarilis es ortogonal, sin embargo, debido al crecimiento poblacional se combina con tramas poco planificadas.

A su alrededor cuenta con los siguientes equipamientos como muestra la figura.

Figura 28

Análisis urbano del terreno



Educación: El sector cuenta con 3 equipamientos cercanos de educación: 1 colegio de nivel secundaria, 1 colegio que cuenta con los 3 niveles y 1 una institución educativa especial.

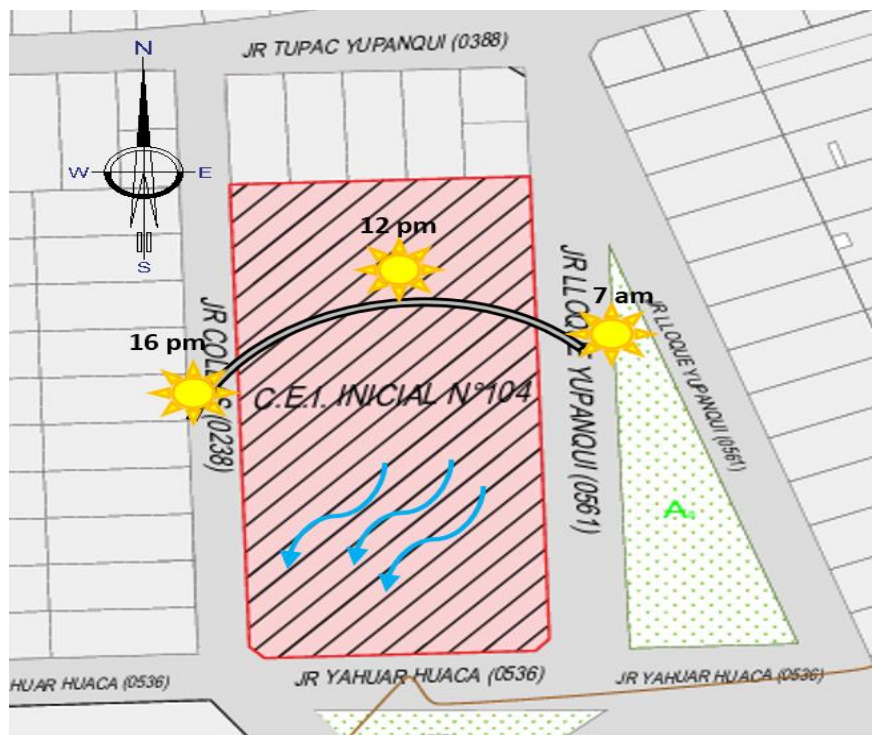
Comercio: Se encuentra el mercado de Paucarbamba.

Área Verde: El sector cuenta con un parque al frente de la institución y 1 parque colindante, y 2 parques a una distancia aproximada.

El análisis de asoleamiento, viento y vías es crucial en el diseño de la institución educativa para entender como la luz solar y los vientos afectan al terreno, se puede observar en la siguiente imagen.

Figura 29

Análisis del contexto-asoleamiento



Nota. La figura muestra el análisis de la estructura climática del área de intervención (asoleamiento y ventilación)

ANALISIS VIAL:

El terreno destaca por contar con 3 vías que permiten el acceso directo a la institución educativa, siendo el jr. Lloque Yupanqui, Jr. Yahua huaca y jr. Collas. Los tres frentes es de tránsito regular lo que favorece a la integración más abierta con el entorno urbano inmediato, que permite mayor visibilidad del proyecto educativo.

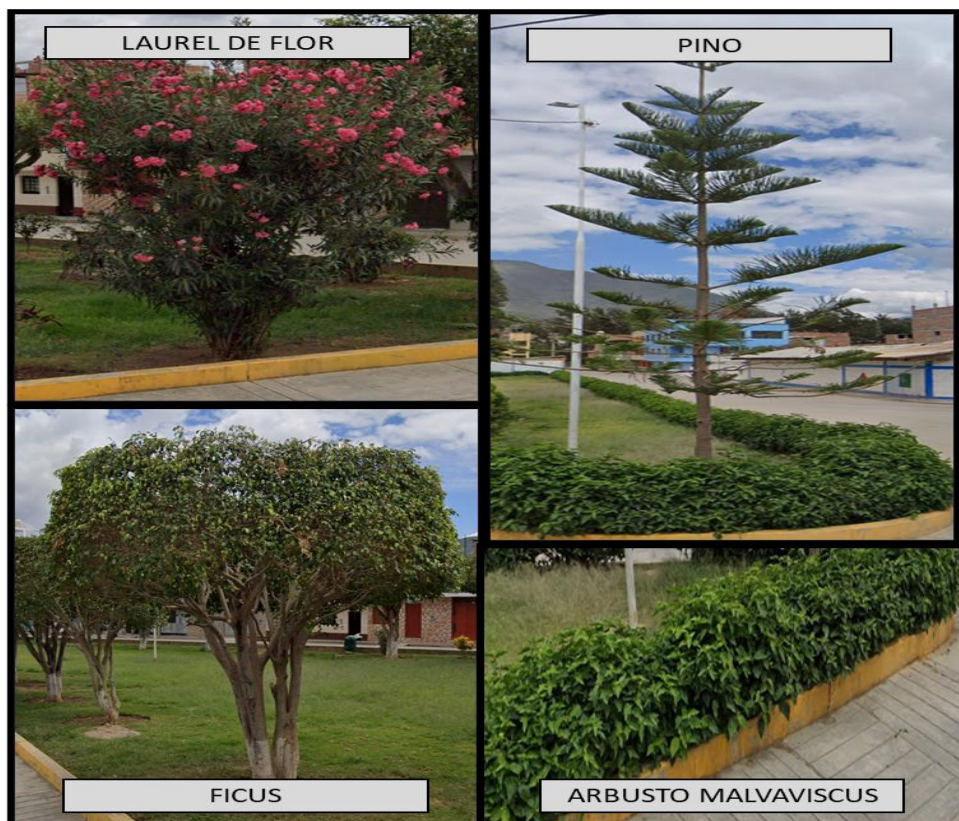
Figura 31

Contexto de vegetación



Figura 32

Árboles y arbustos existentes cercanos a la institución educativa



7.3. ESTUDIO PRAGMÁTICO

7.3.1. DEFINICION DE USUARIOS: SINTESIS DE REFERENCIA

Para la definición del usuario se tiene en cuenta el usuario principal, usuario complementario y usuario esporádico. Siendo los siguientes:

USUARIO PRINCIPAL

Los usuarios principales son los que pasan la mayor parte del horario establecido, siendo los niños y niñas de 3 a 5 años.

Tabla 24

Cantidad de usuarios principal según genero

USUARIO	N° PARCIAL	TOTAL
Estudiantes (V)	137	277
Estudiantes (M)	140	

Nota. Datos del MINEDU.

Estudiantes:

Con edades comprendido entre las edades de 3 a 5 años, destacan por. Sus actividades incluyen estudio, participación en actividades físicas y deportivas, momentos de descanso y esparcimiento, la población estudiantil actual es de 215 alumnos, proyectándose un crecimiento a 277 para el año 2034 con una tasa de crecimiento del 0.20%.

USUARIO COMPLEMENTARIO

Son aquellos que complementan la actividad del usuario principal del usuario principal.

Tabla 25

Cantidad de usuarios complementarios

USUARIO	N° PARCIAL	TOTAL
Docentes	11	12
Secretaria	1	

Nota. Datos del MINEDU.

Docentes

Los docentes del centro educativo 104 de paucarbamba por su desempeño en áreas como docencia, gestión académico administrativa, relaciones institucionales y responsabilidad social, fomentando una identificación profunda con el centro educativo y la impartición de recreación y sociabilización. Con un total de 9 docentes en la actualidad, siendo en proyección un total de 11 docentes.

USUARIO ADMINISTRATIVO

Son aquellos que desarrollan las labores administrativas dentro del centro educativo.

Tabla 26

Cantidad de usuarios administrativos

USUARIO	N° PARCIAL	TOTAL
Director	1	2
Secretaria	1	

USUARIO DE SERVICIO

Son los que son responsables del mantenimiento, limpieza y seguridad de las instalaciones educativas.

Tabla 27

Cantidad de usuarios de servicio

USUARIO	N° PARCIAL	TOTAL
Limpieza	1	2
Guardianía	1	

En la actualidad no cuentan con personal de servicio.

7.3.2. REGLAMENTACION Y NORMATIVIDAD

El diseño de la infraestructura educativa se regirá estrictamente por la normativa vigente, asegurando el cumplimiento de estándares y requisitos establecidos con el ámbito educativo.

Tabla 28*Reglamentación y normatividad*

ENTIDAD	CRITERIOS	DESCRIPCIÓN
A. 010 condiciones Generales de Diseño	Criterios y requisitos mínimos	Condiciones y criterios básicos para la proyección de una infraestructura.
A.120 accesibilidad para personas con discapacidad	Adecuación y accesibilidad	La infraestructura debe contar con la adecuación y accesibilidad universal para todo su espacio.
R.V.M. N°104-2019-MINEDU Norma técnica "Criterios de diseño para locales educativos del nivel inicial"	Área y distribución	Criterios generales para espacios como aulas, espacios complementarios, etc.
R.V.M. N° 019-2023-MINEDU Norma Técnica "criterios para el diseño de mobiliario educativo de la educación básica regular"	Diseño y dimensionamiento del mobiliario	Criterios para el diseño de mobiliarios considerando la ergonomía, materiales y formas.
R.V.M. N°010-2022-MINEDU Norma Técnica "criterios generales de diseño para infraestructura educativa"	Funcionalidad, habitabilidad y seguridad	Mejora de la calidad del servicio educativo

El proyecto se desarrolló bajo la norma técnica, establecida R.V.M. N°104-2019-MINEDU Norma técnica "Criterios de diseño para locales educativos del nivel inicial" siendo el ciclo II el que corresponde por ser el jardín que atienden de 3 a 5 años de edad, siendo los ambientes a considerar en el segundo piso según normativa son los siguientes:

Figura 33

Ambientes que irían en el segundo piso

Cuadro N° 5. Ambientes en el segundo piso

Ciclo I	Ciclo II
-	Aulas de niños(as) de 5 años
-	Sala de Psicomotricidad
SUM + depósito	SUM + depósito
Ambientes para la gestión administrativa y pedagógica	
Espacio temporal para el docente	
Cuarto de limpieza	
Cuarto eléctrico	
SS.HH. para personal administrativo y docentes	
SS.HH. para personal de servicio	
SS.HH. para visitantes	

Nota. "Norma técnica de criterios de diseño para locales educativos del nivel de educación inicial".

- Ambientes básicos para el ciclo II: Ambientes tipo A

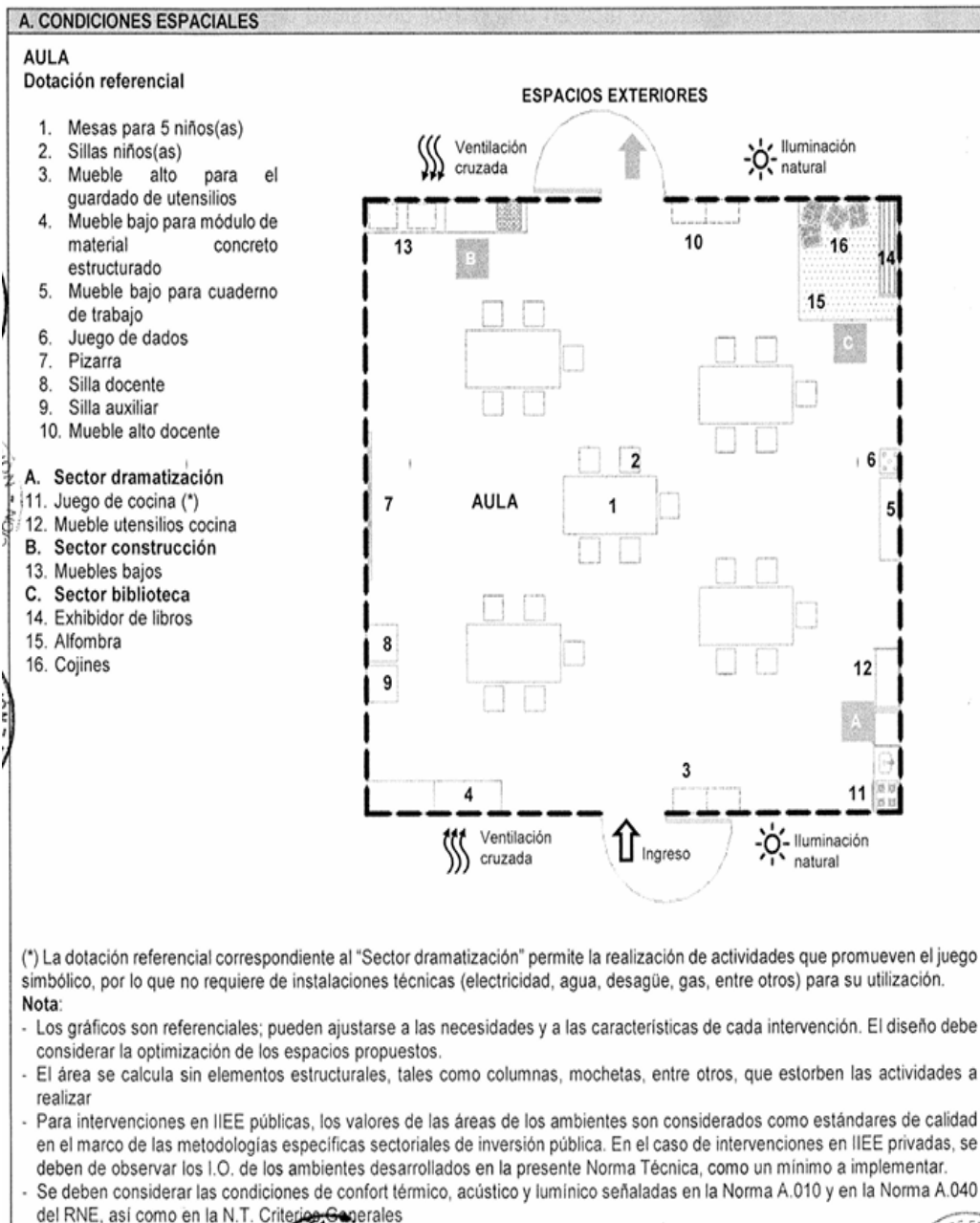
Aula:

Figura 34

Ficha técnica del ambiente aula ciclo II

Cuadro N° 16. Ficha técnica del ambiente aula de Ciclo II

Nombre	Aula
Capacidad	25 niños(as)
I. O.	2.40 m ²
Área	60.00 m ²



Sala de Psicomotricidad:

Figura 35

Ficha técnica del ambiente sala de psicomotricidad

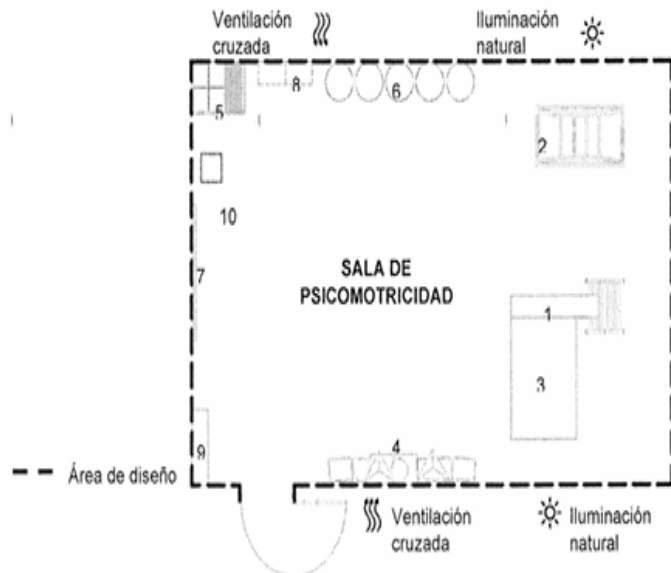
Cuadro N° 18. Ficha técnica del ambiente Sala de Psicomotricidad

Nombre	Sala de psicomotricidad
Capacidad	25 niños(as)
I. O.	2.00 m ²
Área	50.00 m ²

A. CONDICIONES ESPACIALES

Dotación referencial

1. Dispositivo para saltar y trepar
2. Casa multiusos
3. Colchoneta
4. Kit de sólidos geométricos
5. Mueble bajo para Kit aros, Kit de telas, Kit de palicintas, Kit títeres.
6. Pelotas
7. Pizarra
8. Mueble alto
9. Mueble para zapatos
10. Silla docente



Nota:

- Los gráficos son referenciales; pueden ajustarse a las necesidades y a las características de cada intervención. El diseño debe considerar la optimización de los espacios propuestos.
- El área se calcula sin elementos estructurales, tales como columnas, mochetas, entre otros, que estorben las actividades a realizar
- Para intervenciones en IIEE públicas, los valores de las áreas de los ambientes son considerados como estándares de calidad en el marco de las metodologías específicas sectoriales de inversión pública. En el caso de intervenciones en IIEE privadas, se deben de observar los I.O. de los ambientes desarrollados en la presente Norma Técnica, como un mínimo a implementar.
- Se deben considerar las condiciones de confort térmico, acústico y lumínico señaladas en la Norma A.010 y en la Norma A.040 del RNE, así como en la N.T. Criterios Generales

B. INSTALACIONES TECNICAS

Características Generales:

Son instalaciones empotradas y/o en ductos claramente definidos en planos (lo más adecuado).

Eléctricas: Contemplar 01 tomacorriente doble (alto y fijo) por cada 10.00 m².

Todas las instalaciones eléctricas deben de estar aterrizadas (con puesta a tierra). Deben estar distribuidos convenientemente en el perímetro del ambiente. Asimismo, garantizar la integridad de los niños y niñas, a través de soluciones, como colocar los tomacorrientes a 1.50 m del nivel de piso, colocar protectores en tomacorrientes, entre otros.

Hydro-sanitarias: No requieren instalaciones de este tipo al interior del ambiente.

- Ambientes tipo D

SUM

Figura 36

Ficha técnica del ambiente SUM

Cuadro N° 19. Ficha técnica del ambiente SUM

Nombre	SUM	Depósito (anexo a la SUM)
Capacidad mínima	Variable	No aplica
I. O.	1.00 m ²	No aplica
Área	Área de 1 aula	Aproximadamente el 10% del área total de la SUM

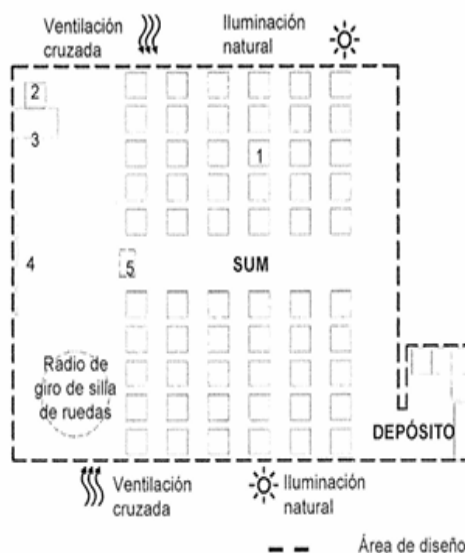
A. CONDICIONES ESPACIALES

Dotación referencial

1. Sillas apilables para adultos.
2. Mesa para computadora + computadora.
3. Silla.
4. Ecran.
5. Proyector multimedia.

Nota:

- Los gráficos son referenciales; pueden ajustarse a las necesidades y características de cada intervención. El diseño debe considerar la optimización de los espacios propuestos.
- El área se calcula sin elementos estructurales, como columnas, mochetas, entre otros, que estorben las actividades a realizar.
- Para intervenciones en IIEE públicas, los valores de las áreas de los ambientes son considerados como estándares de calidad en el marco de las metodologías específicas sectoriales de inversión pública. En el caso de intervenciones en IIEE privadas, se deben de observar los I.O. de los ambientes desarrollados en la presente Norma Técnica, como un mínimo a implementar.
- Se deben considerar las condiciones de confort térmico, acústico y lumínico señaladas en la Norma A.010 y A.040 del RNE y la N.T. Criterios Generales.



B. CONDICIONES ESPACIALES


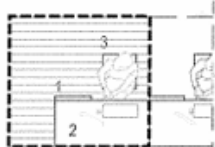

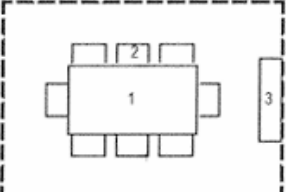
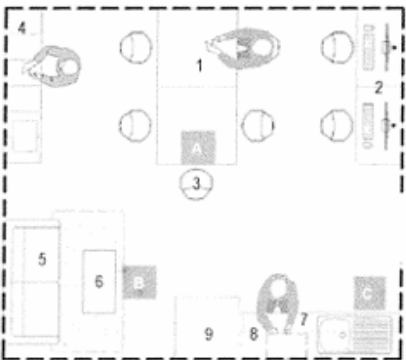
Características Generales: Son instalaciones empotradas y/o en ductos claramente definidos en planos (lo más adecuado).

Eléctricas: Contemplar 01 tomacorriente doble (alto y fijo) por cada 10.00 m². Todas las instalaciones eléctricas deben de estar aterrizadas (con puesta a tierra). Deben estar distribuidos convenientemente en el perímetro del ambiente. Asimismo, deben garantizar la integridad de los niños y niñas, a través de soluciones, como colocar los tomacorrientes a 1.50 m del nivel de piso, colocar protectores en tomacorrientes, entre otras.

Figura 37

Ficha técnica de ambientes de gestión administrativa y pedagógica

Cuadro N° 21. Ficha técnica de ambientes de gestión administrativa y pedagógica

Nombre	Ambientes para la gestión administrativa y pedagógica																				
CONDICIONES ESPACIALES																					
<p>ESPACIOS PARA EL PERSONAL ADMINISTRATIVO</p> <p>Espacios independientes para el personal: - I.O. por usuario = 9.50m² por persona.</p> <p>Dotación referencial</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Armario</td> <td>4. Archivador</td> </tr> <tr> <td>2. Escritorio</td> <td>5. Silla.</td> </tr> <tr> <td>3. Credenza</td> <td>- Computadora.</td> </tr> </table>	1. Armario	4. Archivador	2. Escritorio	5. Silla.	3. Credenza	- Computadora.															
1. Armario	4. Archivador																				
2. Escritorio	5. Silla.																				
3. Credenza	- Computadora.																				
<p>Espacios compartidos para el personal: - Capacidad máx. = 01 usuario - I.O. por usuario = 3.25 m² por persona.</p> <p>Dotación referencial</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Credenza</td> <td>3. Silla</td> </tr> <tr> <td>2. Escritorio</td> <td>- Computadora</td> </tr> </table>	1. Credenza	3. Silla	2. Escritorio	- Computadora																	
1. Credenza	3. Silla																				
2. Escritorio	- Computadora																				
<p>ARCHIVO</p> <p>- Área = 6.00 m². - Contiguo o integrado al área de oficinas.</p> <p>Dotación referencial</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Anaqueles metálicos</td> </tr> <tr> <td>2. Archivadores</td> </tr> </table>	1. Anaqueles metálicos	2. Archivadores																			
1. Anaqueles metálicos																					
2. Archivadores																					
<p>SALA DE REUNIONES</p> <p>- I.O. = 1.50 m² por personal docente.</p> <p>Dotación referencial</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Mesa</td> </tr> <tr> <td>2. Silla</td> </tr> <tr> <td>3. Credenza</td> </tr> <tr> <td>- Proyector</td> </tr> <tr> <td>- TV, DVD</td> </tr> </table>	1. Mesa	2. Silla	3. Credenza	- Proyector	- TV, DVD																
1. Mesa																					
2. Silla																					
3. Credenza																					
- Proyector																					
- TV, DVD																					
<p>SALA PARA EL PERSONAL DOCENTE</p> <p>- Área de trabajo: Varía según número de docentes del turno de mayor matrícula. Se debe considerar I.O. de 1.50 m² por docente. - Área de estar: 4.00 m² min.</p> <p>Dotación referencial</p> <table border="0"> <tr> <td>A. Área de trabajo</td> <td>B. Estar</td> </tr> <tr> <td>1. Mesa 1</td> <td>5. Sofá.</td> </tr> <tr> <td>2. Mesa 2</td> <td>6. Mesa de centro.</td> </tr> <tr> <td>3. Sillas</td> <td>C. Kitchenette</td> </tr> <tr> <td>4. Lockers</td> <td>7. Mesada</td> </tr> <tr> <td>- Pizarra</td> <td>8. Proyección mueble alto</td> </tr> <tr> <td>- Computadora</td> <td>9. Refrigerador o frigobar.</td> </tr> <tr> <td>- Impresora</td> <td>- Lavatorio.</td> </tr> <tr> <td>- Proyector</td> <td>- Microondas.</td> </tr> <tr> <td>- Ecran</td> <td></td> </tr> </table>	A. Área de trabajo	B. Estar	1. Mesa 1	5. Sofá.	2. Mesa 2	6. Mesa de centro.	3. Sillas	C. Kitchenette	4. Lockers	7. Mesada	- Pizarra	8. Proyección mueble alto	- Computadora	9. Refrigerador o frigobar.	- Impresora	- Lavatorio.	- Proyector	- Microondas.	- Ecran		
A. Área de trabajo	B. Estar																				
1. Mesa 1	5. Sofá.																				
2. Mesa 2	6. Mesa de centro.																				
3. Sillas	C. Kitchenette																				
4. Lockers	7. Mesada																				
- Pizarra	8. Proyección mueble alto																				
- Computadora	9. Refrigerador o frigobar.																				
- Impresora	- Lavatorio.																				
- Proyector	- Microondas.																				
- Ecran																					
<p>Nota:</p> <p>- Los gráficos son referenciales; pueden ajustarse a las necesidades y a las características de cada intervención. El diseño debe considerar la optimización de los espacios propuestos.</p>	<p>--- Área de diseño</p>																				

7.3.3. PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICO

Figura 38

Programación arquitectónica

TIPO	AMBIENTE		USUARIOS	I.O.	ÁREA SEGÚN NORMATIVIDAD (m2)	ÁREA SEGÚN DISEÑO (m2)	Nº DE AMBIENTES	PARCIAL	SUB TOTAL	TOTAL	COMENTARIO
AMBIENTES BÁSICOS	A	AULA	3 AÑOS	25	2.4	60.00	85.45	3	256.35	939.95	Acorde a la norma 104-2019-MINEDU
			4 AÑOS	25	2.4	60.00	85.45	4	341.8		
			5 AÑOS	25	2.4	60.00	85.45	4	341.8		
		SALA DE PSICOMOTRICIDAD	25	2	50.00	86.4	1	86.4	86.4	Acorde a la norma 104-2019-MINEDU	
D	SUM	SUM	VARIABLE	1	60.00	180.46	1	180.46	190.36	Acorde a la norma 104-2019-MINEDU el area resultante no	
		DEPOSITO	.	.	10% DEL SUM	9.9	1	9.9			
F	ESPACIOS EXTERIORES	ÁREA DE INGRESO	277	0.4	VARIABLE (277*0.40)	97.21	1	97.21	567.23	Acorde a la norma 104-2019-MINEDU	
		PATIO	277	1.5	# TOTAL DE NIÑOS	251.12	1	251.12			
		AREA DE JUEGO	277	1	NO MENOR DE 70 M2	218.9	1	218.9			
G	ESPACIOS DE CULTIVO	3	VARIABLE	13.00	88.06	1	88.06	88.06	Acorde a la norma 104-2019-MINEDU		
AMBIENTES COMPLEMENTARIOS	GESTION ADMINISTRATIVA Y PEDAGOGICA	AREA DE ESPERA	1	.	5.00	26.13	1	26.13	193.7	Acorde a la norma 104-2019-MINEDU	
		ADMINISTRATIVO	12	9.5	9.50	10.56	1	10.56			
		ARCHIVO	.	.	6.00	11.07	1	11.07			
		SALA DE REUNIONES	12	1.5	12.00	48.01	1	48.01			
	SALA PARA EL PERSONAL DOCENTE	AREA DE TRABAJO	11	1.5	16.50	59.46	1	59.46	Segun numero de docentes		
		AREA DE ESTAR	6	1.5	4.00	20.9	1	20.9	Mínimo 4 m2		
		AREA KITCHENETE	6	1.5	6.00	17.57	1	17.57	Mínimo 6 m2		
	AMBIENTES PARA EL BIENESTAR	TOPICO	2		7.00	15.17		15.17	56.48	Programa de alimentacion escolar	
		COCINA	2			41.31		41.31			
	SERVICIOS GENERALES	ALMACEN GENERAL	11	1.5	NO MENOR A 10 M2	14.39	1	14.39	75.23		
DEPOSITO		6	1.5	9.00	44	1	44				
VIGILANCIA		1	3	3.00	14.84	1	14.84				
CUARTO DE LIMPIEZA		1	1.5	1.50	2	1	2				
SS.HH.	SS.HH NIÑOS Y NIÑAS	11	2.4	1 C/25	19.82	11	218.02	230.82	Según la norma A.040 del RNE		
	SS.HH PERSONAL ADMINISTRATIVO Y DOCENTE	2	1.2	1L, 1u, 1l - 1L,1l	4.2	2	8.4		Segun la norma A.080 del RNE		
	SS.HH. VISITANTES	2	1.2	1L, 1u, 1l - 1L,1l	2.2	2	4.4		Según el RNE		

7.4. PROYECTO

7.4.1. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

“Arquitectura Ludica en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco”

El proyecto propone una redefinición completa del centro educativo inicial 104, de la mano de la arquitectura Lúdica como estrategia de diseño para espacios educativos tradicionales en entornos

que fomenten la creatividad, el juego, la exploración y el aprendizaje activo de los niños.

Por lo tanto, la propuesta busca crear espacios que estimulen y a la vez se conviertan en herramientas didácticas de aprendizaje. Donde la principal meta es crear un entorno que sea estimulante.

Con ejes conceptuales

Espacios interactivos: se plantea integración de áreas que favorezcan el juego y la participación activa del niño en su entorno. Estas zonas están vinculadas con el aula, patios y la fluidez espacial para diversos usos.

Materiales sensoriales:

Se selecciona materiales con variedad de texturas, colores y formas que estimulen los sentidos de los niños ya sea de manera táctil, visual y sonora.

Zonas funcionales

Se diseñan espacios y se plantea mobiliarios adaptables que permitan a los docentes reorganizar los ambientes según las necesidades pedagógicas del momento.

Diseño inclusivo y accesible

La propuesta contempla una arquitectura donde independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas puedan participar todos de las actividades escolares.

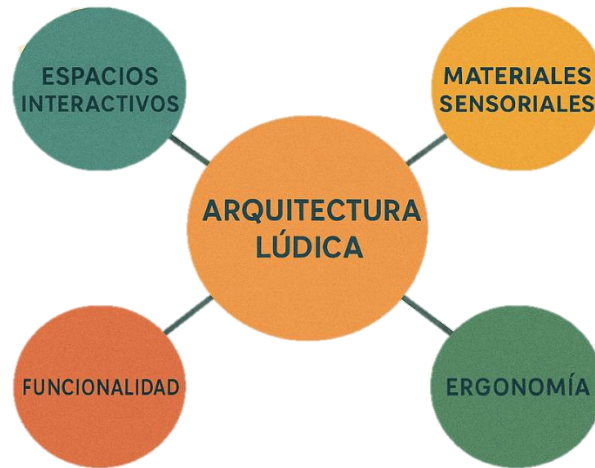
El objetivo de la propuesta es que responda a las necesidades pedagógicas actuales, promoviendo espacios educativos más humanos, creativos, flexibles para el desarrollo integral del niño.

7.4.2. IDEA FUERZA O RECTORA

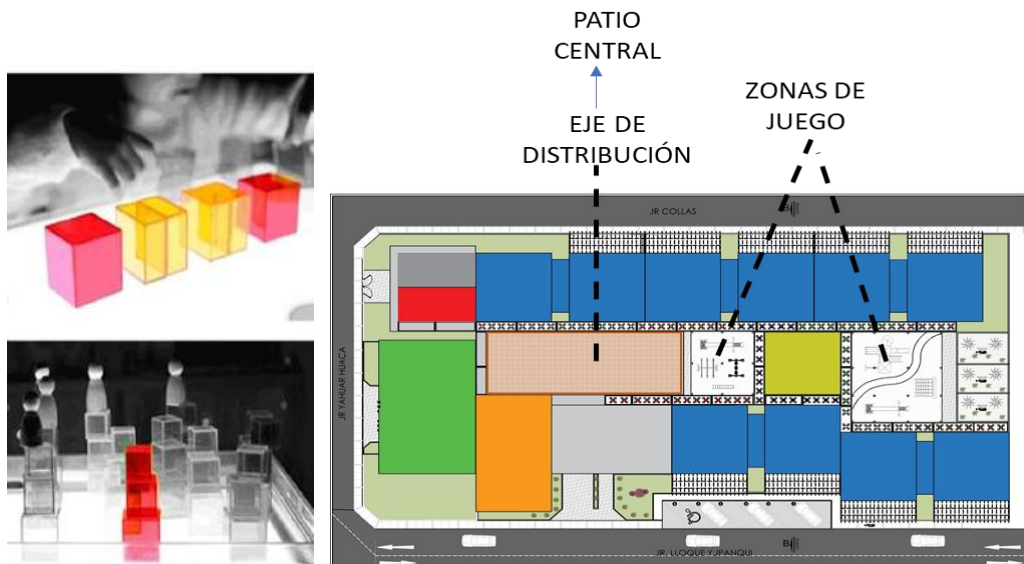
La idea rectora del proyecto se fundamenta en la interpretación y abstracción de las formas irregulares presentes en el entorno inmediato, como un elemento generador de diseño, siendo estas formas propias del contexto natural y urbano el eje conceptual que orienta la volumetría y la relación del proyecto con su contexto.

La institución educativa de nivel inicial es concebida como el epicentro del aprendizaje desempeñando un papel crucial no solo en la

formación académica sino también como el cimiento para el desarrollo de ciudadanos. La idea rectora va más allá de la funcionalidad, se busca una integración entre elementos que estimulen el aprendizaje teniendo lo lúdico como eje central que sirva como estimulante para el aprendizaje fomentando la exploración libre.



El diseño formal se tiene como referencia cubos, elemento que se rige por un patio central que sirve como un espacio de concentración para diferentes actividades.



7.4.3. CRITERIOS DE DISEÑO / ESTRATEGIAS PROYECTUALES

Se priorizan elementos clave para optimizar el entorno educativo. La paleta de colores, basada en investigaciones sobre la influencia de los colores en la concentración y aprendizaje, se utilizará para crear ambientes estimulantes y cómodos. La inclusión de texturas en

superficies busca no solo estimular el sentido del tacto sino también el sentido visual. La iluminación natural, la vegetación estratégica se integra para mejorar la calidad del aire y reducir el estrés.

Zonas de juego integradas al aula

Espacios exteriores con recorridos sensoriales

Materiales seguros, naturales y didácticos

Tabla 29

Análisis del color

Análisis de color

COLOR	SIGNIFICADO	SU USO APORTA
AMARILLO	CREATIVIDAD Y ENERGIA	APOYA EL IMPULSO MENTAL
ROJO	VIVACIDAD, ENTUSIASMO, VALENTIA	INCREMENTA EL ENTUSIASMO
VERDE	INCITALA CONCENTRACION	REDUCE LA FATIGA VISUAL
NARANJA	DINAMISMO	FOMENTA LA CREATIVIDAD
AZUL	FOMENTA LA PRODUCTIVIDAD	PROMUEVE LA CALMA
BLANCO	CONCENTRACION Y CALMA	MEJORA LA CONCENTRACION

Tabla 30

Análisis de materialidad

Análisis de materialidad

TIPO DE TEXTURA	APLICACIÓN	EFECTO SENSORIAL
TEXTURAS SUAVES: Caucho, alfombra.	En el aula de psicomotricidad y áreas de reposo	caucho: vivacidad y atención
TEXTURAS DURAS: Concreto, metal, plástico.	Áreas exteriores de juego	Concreto: Experimentación, imaginación.
TEXTURAS NATURALES: Madera, grass, piedra	Áreas exteriores	Gras piedra (Confianza, atención, experimentación), Madera: tranquilidad
TEXTURA TRANSLUCIDAS: Policarbonato	En el patio	Translucidas: Profundidad y atención
TEXTURA LISA	En las aulas	Tranquilidad
TEXTURA RUGOSA	En pasillos y zonas de movimiento	Experimentación

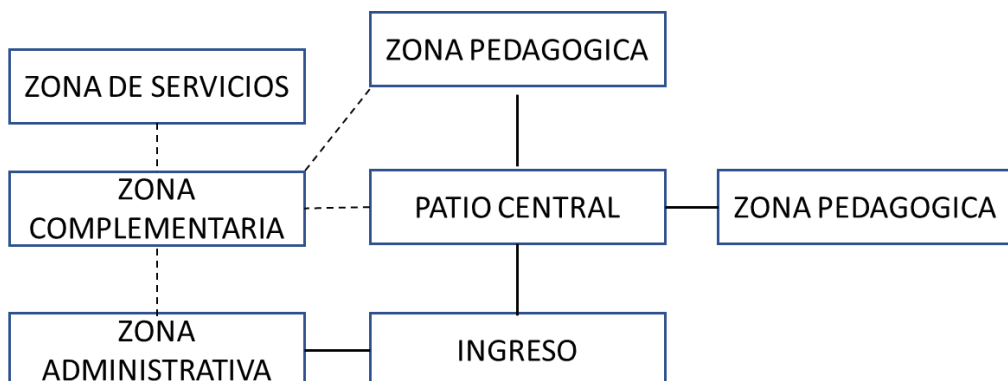
Matriz de relaciones por zonas

ZONA	TIPO	AMBIENTE	
AMBIENTES BASICOS	A	AULAS	
		SALA DE PSICOMOTRICIDAD	
	D	SUM	
		DEPOSITO	
	F	AREA DE INGRESO	
		ESPACIOS EXTERIORES	PATIO
		AREA DE JUEGO	
G	ESPACIOS DE CULTIVO		

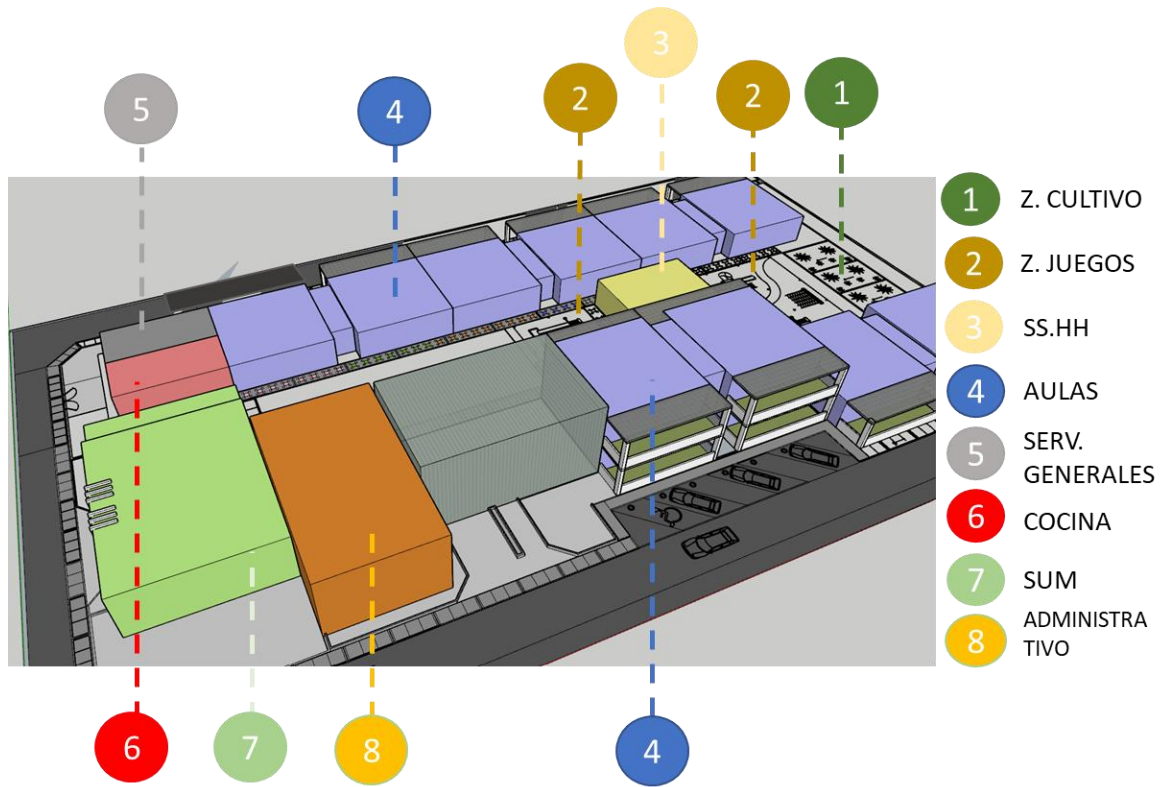
ZONA	TIPO	AMBIENTE	
AMBIENTES COMPLEMENTARIOS	GESTIÓN ADMINISTRATIVA Y PEDAGOGICA	AREA DE ESPERA	
		ESPACIO PARA PERSONAL	
		ARCHIVO	
		SALA DE REUNIONES	
		SALA PARA EL PERSONAL DOCENTE	ÁREA DE TRABAJO
		ÁREA DE ESTAR	
	ÁREA DE KITCHENETE		
	PRODUCCIÓN SECUNDARIA	TOPICO	
		COCINA	
		ALMACEN GENERAL	
		DEPOSITO	
	AREA DE PRODUCTO TERMINADO	VIGILANCIA	
		CUARTO DE LIMPIEZA	
		SS.HH.	NIÑOS Y NIÑAS
	SERVICIOS	SS.HH.	PERSONAL
		SS.HH.	VISITANTES

LEYENDA	
	RELACION DIRECTA
	RELACION INDIRECTA
	NINGUNA RELACION

Flujograma



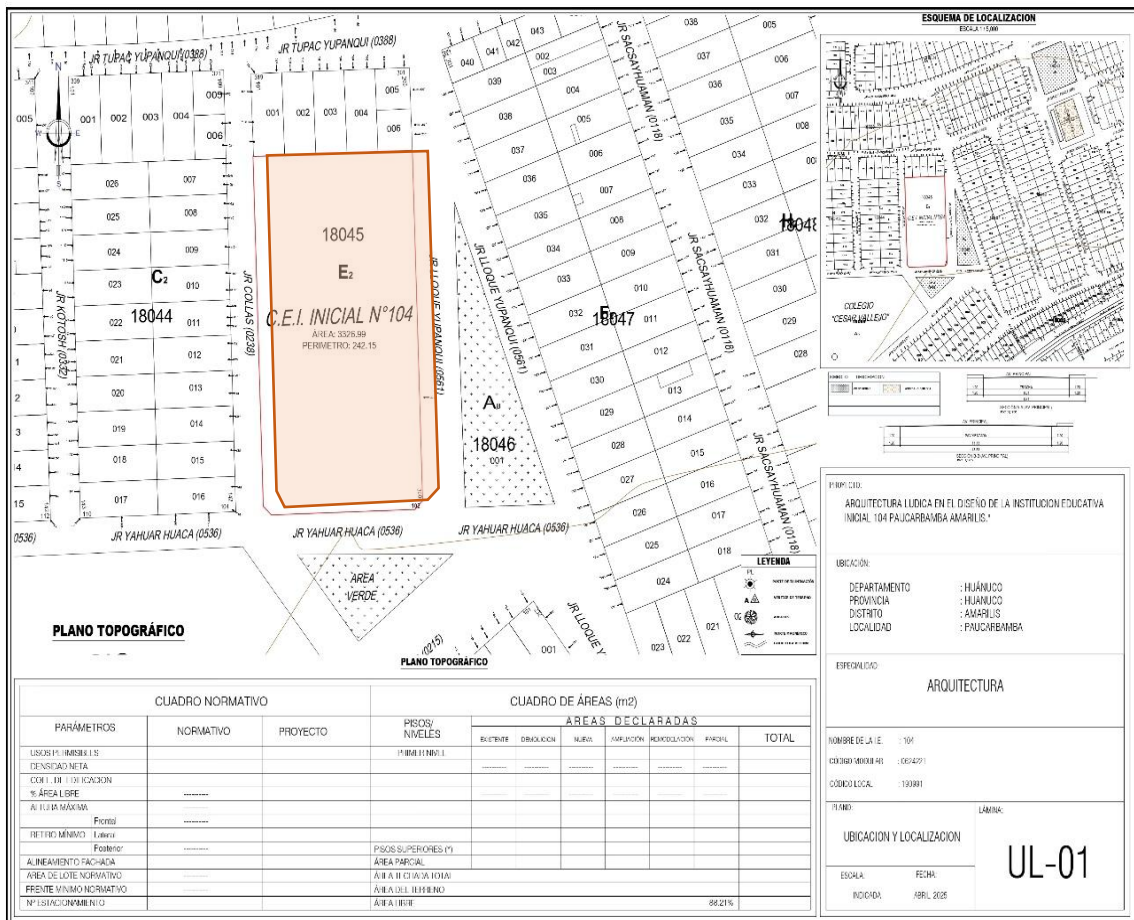
7.4.4. ZONIFICACIÓN



TIPO		AMBIENTE		CODIGO
AMBIENTES BASICOS	A	AULA	3 AÑOS	[Color]
			4 AÑOS	
			5 AÑOS	
		SALA DE PSICOMOTRICIDAD		
	D	SUM	SUM	[Color]
DEPOSITO				
F	ÁREA DE INGRESO	PATIO	[Color]	
		ESPACIOS EXTERIORES		
	AREA DE JUEGO			
G	ESPACIOS DE CULTIVO		[Color]	
AMBIENTES COMPLEMENTARIOS	GESTION ADMINISTRATIVA Y PEDAGOGICA	AREA DE ESPERA		[Color]
		ADMINISTRATIVO		
		ARCHIVO		
		SALA DE REUNIONES		
		SALA PARA EL PERSONAL DOCENTE	AREA DE TRABAJO	
	AREA DE ESTAR			
	AREA KITCHENETE			
	AMBIENTES PARA EL BIENESTAR	TOPICO		[Color]
	SERVICIOS GENERALES	COCINA		[Color]
		ALMACEN GENERAL		[Color]
DEPOSITO				
VIGILANCIA				
CUARTO DE LIMPIEZA				
SS.HH.	SS.HH NIÑOS Y NIÑAS		[Color]	
	SS.HH PERSONAL ADMINISTRATIVO Y DOCENTE			
	SS.HH. VISITANTES			

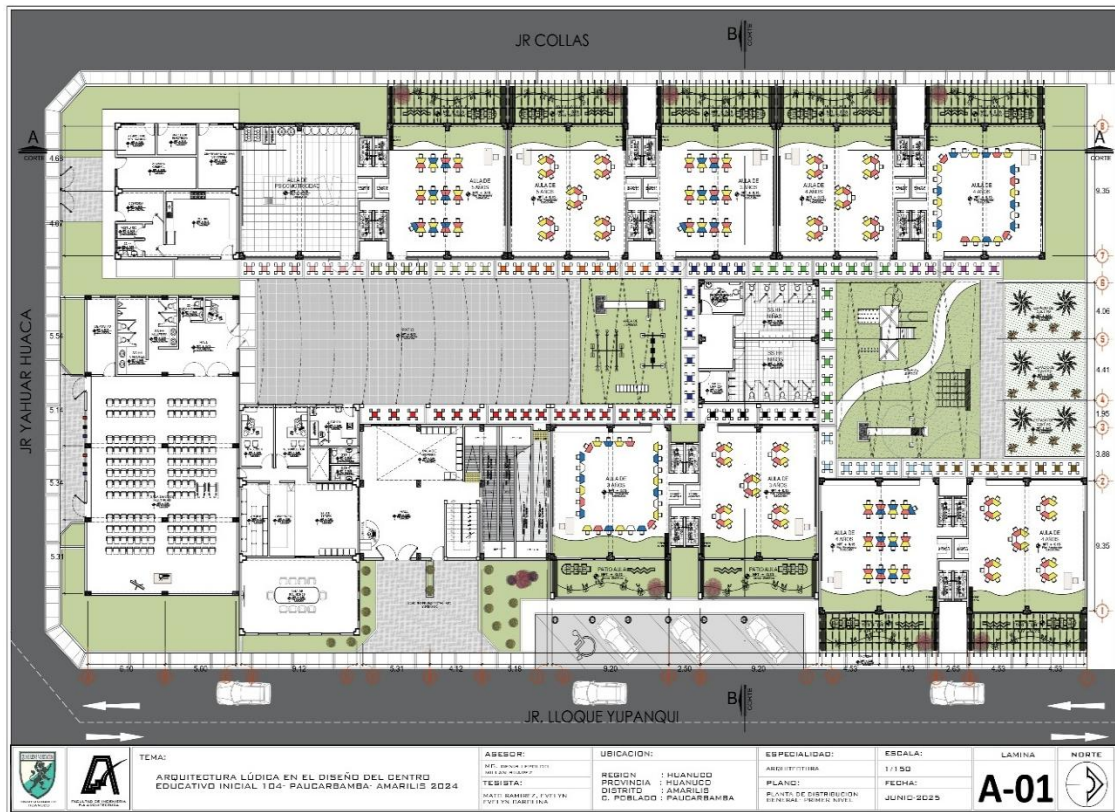


7.4.5. UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN

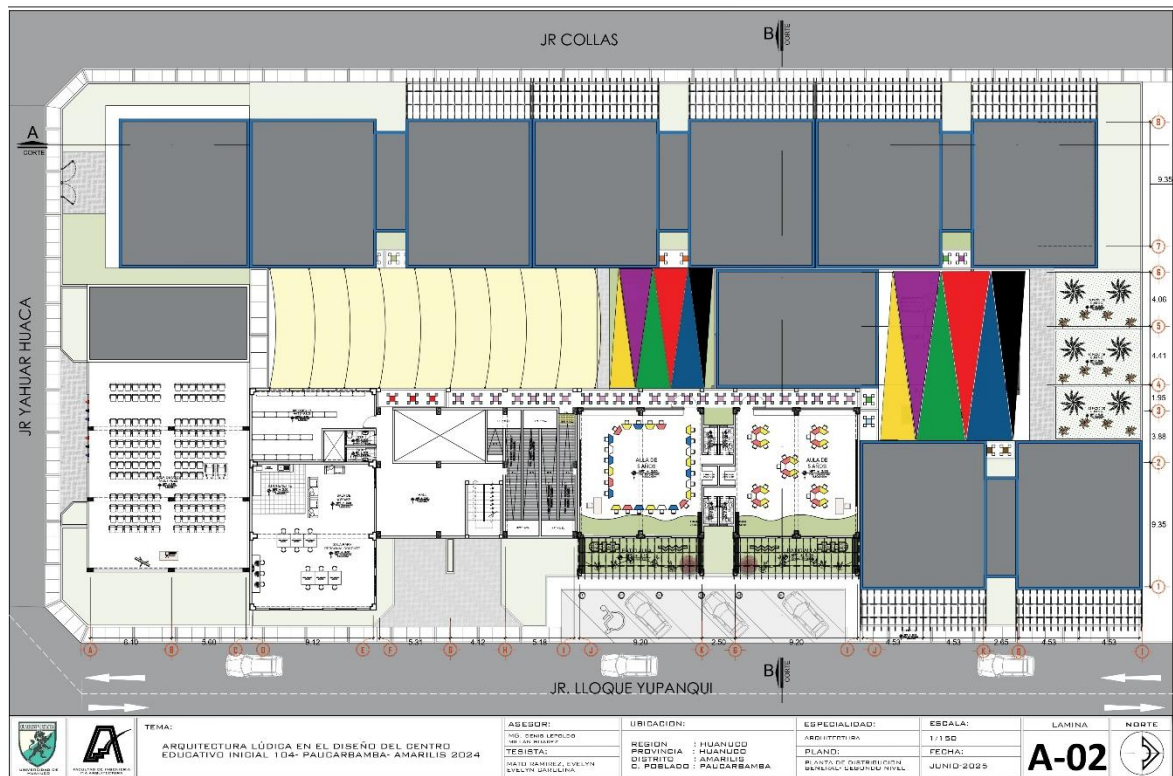


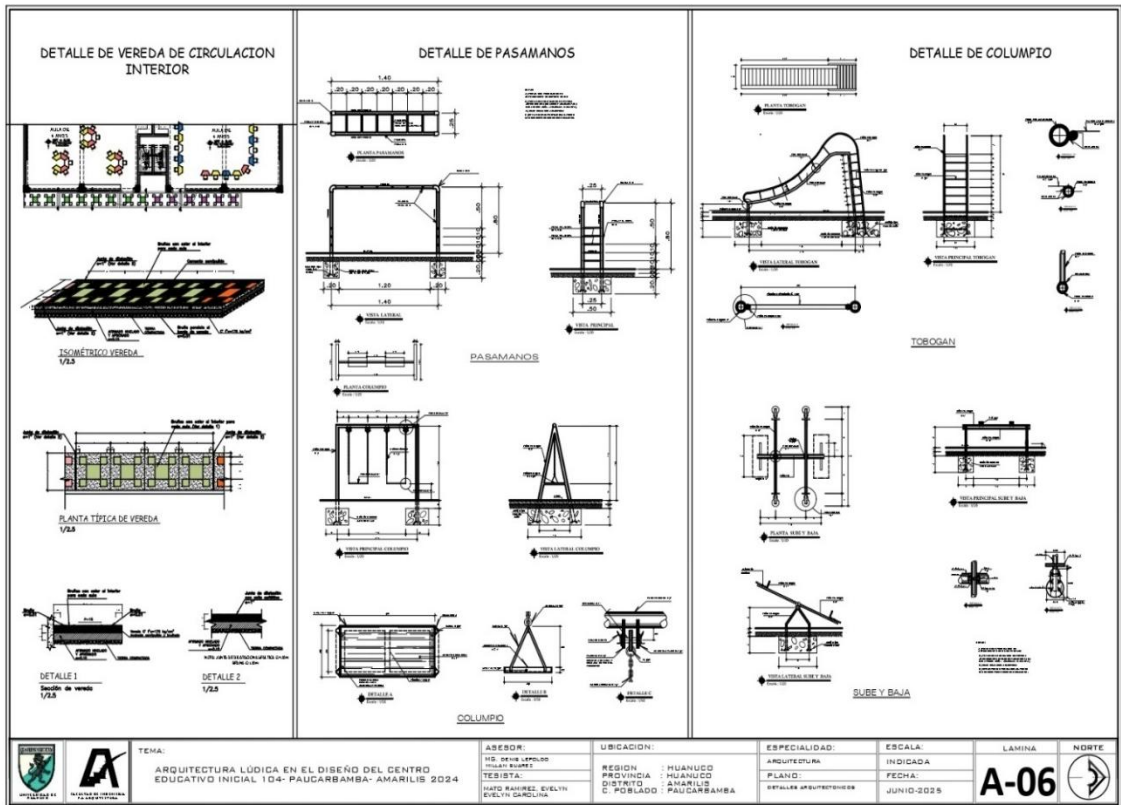
7.4.6. PLANOS DE DISTRIBUCIÓN-CORTES-ELEVACIONES

PLANO DE DISTRIBUCION DEL PRIMER NIVEL



PLANO DE DISTRIBUCION DEL SEGUNDO NIVEL





7.4.8. CRITERIOS DE INSTALACIONES SANITARIAS Y ELECTRICAS

- Opcional

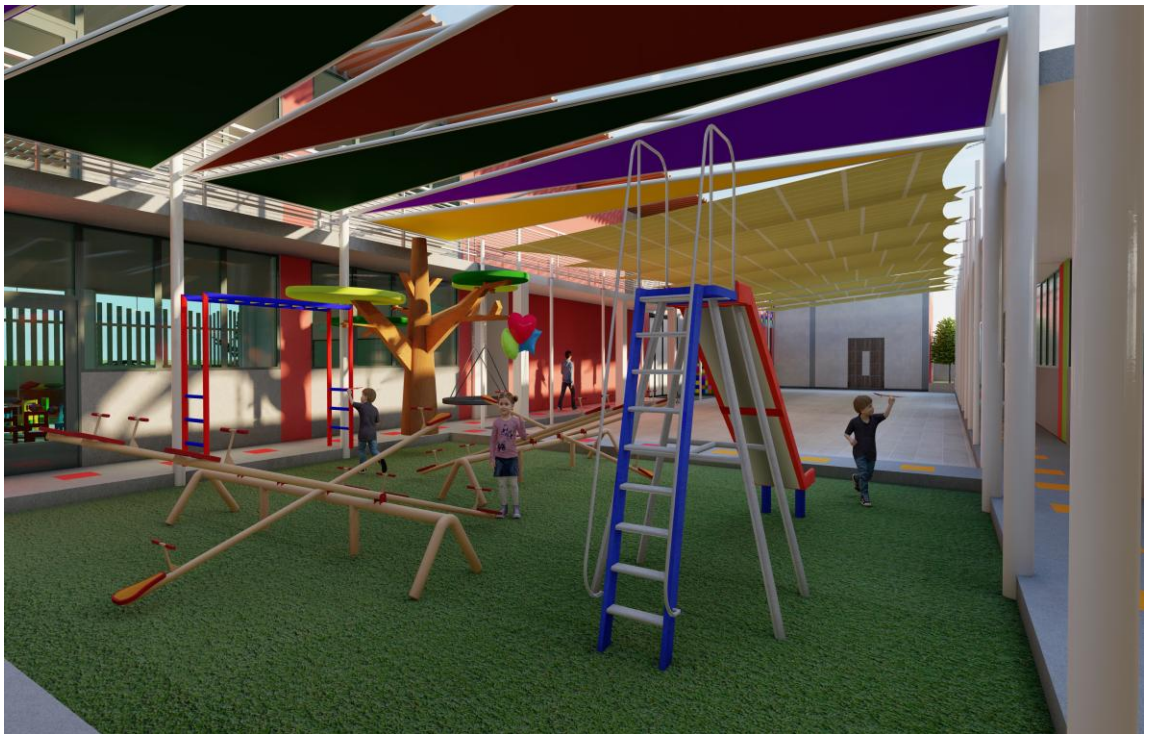
7.4.9. MAQUETAL VIRTUAL





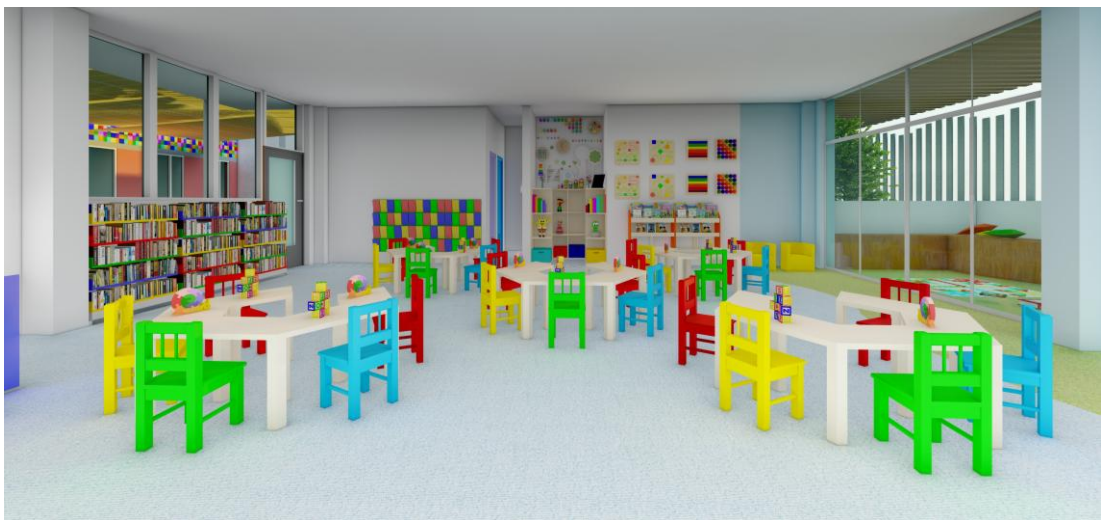
PLOT PLAN







Salón de clases con mobiliario adaptable



AULA PATIO





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amaru (2009), *Fundamentos de Administración Teoría general y proceso administrativo*
- Chiavenato, I (2006) *Introducción a la teoría general de la administración.*
- Chiavenato, I. (2011) *Introducción a la Teoría General de la Administración.* McGraw-Hill.
- Denzin y Lincoln (2011). *El manual de investigación cualitativa.*
- Drucker, P. F. (2006). *The Effective Executive.* HarperCollins.
- Fowler, F. J. (2014). *Survey Research Methods.*
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* McGraw-Hill).
- John W. Creswell (2014) titulado *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches.*
- Kotter J. P. (2001). *Al frente del cambio*
- Kvale, S. (2007). *Doing Interviews.*
- Montes (2023), *Implementación de la gestión administrativa en la empresa Inversiones Fasalen S.A.C. – Huánuco, 2023* [Tesis, Universidad de Huánuco]. <https://repositorio.udh.edu.pe/handle/20.500.14257/5192>
- Ocampo (1997). *La administración pública en el Perú: cambios y desafíos.*
- Quichiz (2023) *Gestión Administrativa Y Satisfacción Del Usuario En La Municipalidad Distrital De Vegueta, 2019* [Tesis, Pregrado Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/7304/tesis%20quichiz_compressed.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Robbins y Judge (2013). *Comportamiento organizacional. Decimotercera edición.* Pearson Educación.
- Robinson, S. P. (2011). *Fundamentals of Management.* Pearson.
- Serna y Vizcaino (2020), *Gestión administrativa en el desarrollo de competencias organizacionales y de control contable de la fundación Volver a Vivir “Ce Vida” I.A.P, Michoacán-México 2020.* [Tesis, Pregrado Universidad Cooperativa De Colombia]. Chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://repository.ucc.ed>

u.co/server/api/core/bitstreams/4e8a7666-d84f-4d3c-a39e-
cd825026db5a/content

Solano (2023), *Análisis de la gestión administrativa en la empresa Cinemark del Perú S.R.L. de la ciudad de Huánuco, periodo 2023* [Tesis, Universidad de Huánuco].
<https://repositorio.udh.edu.pe/handle/20.500.14257/5040>

Sota Nadal (2010). Artículo de Gestión pública en el Perú: *Desafíos y perspectivas, publicado en la revista Ciencia y Tecnología en 2010.*

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Mato Ramirez, E. C. (2026). *Arquitectura lúdica en el diseño del centro educativo inicial 104 – Paucarbamba – Amarilis* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

“LA ARQUITECTURA LUDICA EN EL DISEÑO DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL 104 - PAURCARBAMBA- AMARILIS-2024”						
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Indicadores	Metodología	Instrumentos
General	General			Zonas	Tipo:	Cuestionario
¿Cuáles son las características de la arquitectura lúdica para el diseño del centro educativo inicial N°104?	Identificar las características de la arquitectura lúdica para el diseño del centro educativo inicial N°104 Paucarbamba Huánuco 2024			multifuncionales	Básica, ya que permitirá ampliar los conocimientos adquiridos.	Orientado a los docentes dado que ellos interactúan de manera directa con los alumnos y poseen información valiosa respecto a las condiciones físicas y pedagógicas del entorno educativo, permitiendo evaluar la relación entre la arquitectura lúdica y el proceso de aprendizaje
Específicos	Específicos			Materiales sensoriales	Enfoque:	
• ¿Cómo influyen las zonas multifuncionales en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024?	• Identificar como influye zonas multifuncionales en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024.	General	(VI)		Cuantitativa puesto que se usarán técnicas para obtener información cuantificable.	
• ¿De qué manera se percibe materiales sensoriales en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba Huánuco 2024?	• Determinar de qué manera se percibe materiales sensoriales en el diseño del centro educativo 104 Paucarbamba Huánuco 2024.	Las características de la Arquitectura Lúdica influyen significativamente en el diseño del centro educativo inicial 104 Paucarbamba- Amarilis 2024	Arquitectura Lúdica	Espacios interactivos	Nivel:	
• ¿De qué manera contribuye los espacios interactivos en el diseño del centro educativa inicial 104 Huánuco 2024?	• Determinar de qué manera contribuye los espacios interactivos en el diseño del Centro Educativo Inicial N°104 Paucarbamba Huánuco 2024.				Descriptivo, la investigación describirá las particularidades de cada dimensión, y a partir de ello establecerá los resultados necesarios.	
				Funcionalidad	Diseño:	Guías de Observación
					No experimental ya que no se manipulará variables.	Orientado a identificar las condiciones actuales de la infraestructura del centro educativo inicial
			(VD)	Ergonomía	Población: la población estará compuesta por los docentes y la directora de la institución educativa 104, siendo 12 personas.	
			Diseño		Muestra: Está compuesta por 11 docentes y 1 personal administrativo	

ANEXO 2

CUESTIONARIO							
Dirigida a los docentes de la Institución Educativa Inicial N°104 Paucarbamba Huánuco							
Objetivo: "Arquitectura lúdica en el diseño del centro educativo inicial 104 - paucarbamba- amarilis-2024"							
Instrucciones: Marcar con un aspa (X) según sea su respuesta a cada interrogante							
NOMBRES Y APELLIDOS			CARGO	HORA			
FECHA:							
DIMENSION	INDICADORES	ITEM	PREGUNTAS	Muy desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
				1	2	3	4
Espacios Interactivos	Interacción	1	¿Usted cree que los espacios actuales están diseñados para fomentar la interacción entre los niños?	8	4	0	0
		2	¿Usted considera que las aulas permiten el trabajo colaborativo y el juego grupal?	7	5	0	0
	Tecnología	3	¿Usted cree que la institución educativa cuenta con la tecnología adecuada para enriquecer el aprendizaje?	10	2	0	0
		4	¿Usted cree que al incorporar recursos tecnológicos en las aulas se potencializaría el aprendizaje de los niños?	0	0	2	10
	Flexible	5	¿Usted cree que los ambientes se adaptan fácilmente a diferentes tipos de actividades pedagógicas?	9	3	0	0
		6	¿Considera que las el mobiliario actual permite una configuración flexible para diferentes tipos de actividades?	10	2	0	0
Materiales Sensoriales	Textura	7	¿Considera que los materiales utilizados en los espacios educativos estimulan la exploración sensorial?	10	2	0	0
		8	¿Cree usted cree que la incorporación de elementos naturales (como plantas o luz natural) mejora la experiencia del aprendizaje?	0	0	8	4
	Colores	9	¿Usted cree que los colores de los ambientes dentro de la Institución Educativa incentivan al aprendizaje?.	8	4	0	0
		10	considera que los colores son de ayuda para complementar la concentración en los espacios aprendizaje	0	0	7	5
	Forma	11	¿usted cree que las áreas designadas en el ambiente facilitan el aprendizaje activo?	8	4	0	0
		12	¿Considera que las formas innovadoras en el diseño de infraestructuras educativas ayuda a la potencialización del aprendizaje?	0	0	10	2
zonas multifuncionales	Inclusivo	13	¿Los espacios actuales permiten una circulación segura para niños con movilidad reducida?	5	6	1	0
		14	¿Cree usted que el diseño de los espacios escolares facilita la inclusión y el respeto por la diversidad en el aula actual?	3	7	2	0
	Adaptable	15	¿Cree usted que el aula permite implementar nuevas metodologías de enseñanza basadas en el juego?	5	5	2	0
		16	¿Los espacios actuales se pueden utilizarse con flexibilidad según las necesidades del momento?	3	8	1	0
Diseño	Funcionalidad	17	¿Consideras que los espacios del aula están organizados eficientemente?	11	1	0	0
		18	¿Cree usted cree que el diseño permite un flujo adecuado de desplazamiento para los usuarios?	10	2	0	0
	Ergonomía	19	¿Usted cree que los mobiliarios tienen las medidas adecuadas para los usuarios?.	5	5	2	0
		20	¿Consideras que un buen entorno proporciona comodidad y bienestar físico a los usuarios?	0	1	6	5

ANEXO 3

GUIA DE OBSERVACIÓN

GUIAS DE OBSERVACIÓN			
	ESCALA		
DESCRIPCION: Inclusivo	No se observa	Se observa parcialmente	Se observa adecuadamente
	1	2	3
Accesibilidad fisica (rampas, circulacion libre, pasillos amplios) que faciliten la movilidad de los usuarios	X		
Mobiliario adaptado a diversas estaturas o condiciones		X	
Cuenta con ss.hh. Para niños con alguna discapacidad fisica	X		
Los espacios de juego actuales permiten la participación de todos los niños sin ningun tipo de barreras			
1 = No se observa (no cumple).			
2 = se observa parcialmente (cumple parcialmente).			
3 =Se observa adecuadamente (cumple correctamente).			

ANEXO 4

PERMISO PARA EL INGRESO A LA I.E.



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
http://www.udh.edu.pe

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
Facultad de Ingeniería
PROGRAMA ACADÉMICO DE ARQUITECTURA



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA,
Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

Huánuco, 16 de octubre de 2024

OFICIO N° 959-2024-C-PAA-FI-UDH

SEÑORA:
LIC. LEIRA NIEVES COSIO ZAVALETA
DIRECTORA DE LA I. E. INICIAL 104 DE PAUCARBAMBA

ASUNTO: SOLICITO PERMISO PARA LA REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN
"ARQUITECTURA LUDICA EN EL DISEÑO DEL CENTRO EDUCATIVO
INICIAL 104 - PAUCARBAMBA- AMARILIS"

Presente. -

Es grato dirigirme a usted para saludarlo cordialmente a nombre de la Universidad de Huánuco, y a su vez, hacer de su conocimiento que la **BACH. EVELYN CAROLINA MATO RAMIREZ** (Identificado con DNI 72383988 y Código de estudiante 2014110695) viene elaborando una investigación titulada "ARQUITECTURA LUDICA EN EL DISEÑO DEL CENTRO EDUCATIVO INICIAL 104 - PAUCARBAMBA- AMARILIS" para la obtención del título profesional.

En tal sentido, me dirijo a su despacho para solicitarle que brinde al bachiller en mención, los datos informativos de usuario, de infraestructura, entrevistas y fotografías de la institución que usted preside con el compromiso y responsabilidad de que la información brindada solo será para fines académicos.

Sin otro particular me despido de usted, renovándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Pablo Rojas

Arq. Pablo Renato Rojas Vidal
Coordinador Académico

c.c.
Archivo
PRRViyima



22-10-24
Hr. 10:05 am

ANEXO 5

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES:

Coloque en la constancia de validación y en la matriz de instrumentación, la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada ítem y criterio según la calificación que a continuación se detallan.

Calificación: **D**= Deficiente, **M**= Mejorar, **B**= Bueno, **MB**= Muy Bueno

Los criterios a evaluar son: Suficiencia, Relevancia, Coherencia, Claridad y Redacción. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio que corresponda.

Criterios	Descripción	Indicadores
Suficiencia	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta	D =Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador. M =Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden a la dimensión total. B =Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente. MB =Los ítems son suficientes.
Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser considerado.	D =El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión. M =El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este. B =El ítem es relativamente importante MB =El ítem es muy relevante y debe ser considerado.
Coherencia	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo	D =El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. M =El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión B =El ítem tiene una relación moderada con la dimensión o indicador que está midiendo. MB =El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
Claridad y precisión	El ítem se comprende fácilmente, es claro para obtener la información requerida.	D =El ítem no está claro. M =El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas. B =Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. MB =El ítem es claro y se entiende fácilmente la pregunta
Redacción	Si la ortografía es correcta y hace buen uso de la semántica y la sintaxis.	D =La redacción no es adecuada, tiene muchas faltas ortográficas M =La redacción tiene que ser mejorada en su sintaxis. B =La redacción tiene puede mejorar en la semántica. MB =La redacción es entendible y adecuada.

La validación corresponde:

Instrumento N° 1: Cuestionario N° 01

ANEXO 6

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN POR EXPERTOS

INSTRUMENTO N° 01

El que suscribe, MATO FELIX SAMUEL, identificado con DNI N°4249003, de profesión ARQUITECTO, con CAP 15718, hago constar que he revisado y dado el juicio de experto al instrumento N°1: Cuestionario estructurado para recolección de datos de la tesis diseñado por la bachiller: Mato Ramirez Evelyn Carolina, para su validación a fin de ser aplicado en la investigación titulada:

“Arquitectura lúdica en el diseño del centro educativo inicial 104 – Paucarbamba - amarilis”

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puede evaluar según los criterios establecidos y formular algunas apreciaciones.

Criterios	Descripción	D	M	B	MB	Observaciones
1. Suficiencia	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta			X		
2. Relevancia	El ítem es esencial o importante, es decir debe ser considerado.				X	
3. Coherencia	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo				X	
4. Claridad y precisión	El ítem se comprende fácilmente, es claro para obtener la información requerida.			X		
5. Redacción	Si la ortografía es correcta y hace buen uso de la semántica y la sintaxis.				X	

Nota. **D** Deficiente, **M** Mejorar. **B** Bueno. **MB** Muy Bueno

En Huánuco, a los 21 días del mes de Junio del 2025



SAMUEL MATO FELIX
ARQUITECTO
CAP: 15718

Nombres y Apellidos del evaluador
experto