



**FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA**

**CENTRO CULTURAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
NIÑOS Y ADOLESCENTES EN EL DISTRITO DE ATE –
LIMA, PERÚ**

**PRESENTADA POR
JOHN NOE NOLE PACAHUALA**

**ASESOR
MIGUEL ANGEL BACIGALUPO OLIVARI
LUIS RICARDO CONSIGLIERI CEVASCO**

**TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE ARQUITECTO**

LIMA – PERÚ

2019



CC BY-NC-SA

Reconocimiento – No comercial – Compartir igual

El autor permite transformar (traducir, adaptar o compilar) a partir de esta obra con fines no comerciales, siempre y cuando se reconozca la autoría y las nuevas creaciones estén bajo una licencia con los mismos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTIN DE PORRES

**FACULTAD DE
INGENIERÍA Y ARQUITECTURA**

ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

**CENTRO CULTURAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA NIÑOS Y
ADOLESCENTES EN EL DISTRITO DE ATE – LIMA, PERÚ**

TESIS

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE ARQUITECTO

PRESENTADA POR

NOLE PACAHUALA, JOHN NOE

LIMA-PERÚ

2019

DEDICATORIA

La presente tesis es el resultado de un arduo trabajo, el cual no hubiera sido posible sin Dios, quien me provee de fortaleza y sabiduría para no desfallecer en el camino hacia la consecución de mis objetivos.

A mis padres (Luz Eva Pacahuala Martínez y Arnaldo Nole Quispe), quienes con su amor, enseñanzas, comprensión y apoyo incondicional me han formado para ser capaz de trazar mi propio camino.

A mis asesores de tesis, quienes con su vasta experiencia me han orientado, a lo largo de la investigación, para un correcto desarrollo y culminación de este informe con éxito.

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a quienes me han acompañado y me han encausado en esta investigación. Asimismo, hago extensa esa gratitud a mi casa Universitaria y demás involucrados que me han proporcionado pautas para la culminación de mi etapa profesional.

ÍNDICE

	Página
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I. GENERALIDADES	1
1.1 El problema	1
1.2 Objetivos	4
1.3 Limitaciones	4
CAPÍTULO II. MARCOS REFERENCIALES	6
2.1 Marco historico	6
2.2 Marco teórico	8
2.3 Marco conceptual	10
2.4 Marco legal	12
2.5 Marco referencial	13
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	28
3.1 Plan de trabajo	28
CAPÍTULO IV. DEFINICIÓN DEL TERRENO	31
4.1 Definición del terreno	48
4.2 Master plan urbano	51
4.3 Master plan del proyecto	52
CAPTULO V. DESARROLLO ARQUITECTONICO	53
5.1 Programa arquitectónico	53
5.2 Organigrama institucional	57
5.3 Organigrama funcional	58
5.4 Contenido de diseño	65
5.5 Flujogramas	72

6.1	Índice de los planos	74
6.2	Plan maestro urbano	75
6.3	Plan maestro del proyecto	75
6.4	Plano de ubicación y localización	76
6.5	Plot plan	79
6.6	Plano topográfico	79
6.7	Plano perimétrico	81
6.8	Planos del proyecto general	81
CAPÍTULO VII. MEMORIA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO PRESENTADO		86
7.1	Memoria descriptiva	92
CONCLUSIONES		97
FUENTES DE INFORMACIÓN		99
ANEXOS		100

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1. Población Proyectada Ate	34
Tabla 2. Población del Distrito de Ate según Zonas y Sub Zonas.	36
Tabla 3. Población Proyectada Según su edad.	37

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1. Niños trabajadores.	3
Figura 2. Población que Ni estudia Ni Trabaja 2013	3
Figura 3. Espacio público en el Centro Cultural	13
Figura 4. Elevación Lateral Izquierda	14
Figura 5. Isometría de Organización funcional	15
Figura 6. Plano General del Centro Cultural	15
Figura 7. Plot Plan	16
Figura 8. Escalera Principal Integrada	17
Figura 9. Vista Peatonal Frontal	17
Figura 10. Vista Peatonal Frontal	18
Figura 11. Vista Aérea Frontal	18
Figura 12. Vista Lateral Izquierda	19
Figura 13. Elevación Frontal	19
Figura 14. Vista Posterior	20
Figura 15. Vista Peatonal	21
Figura 16. Planta Generales del Centro Cultural	21
Figura 17. Secciones A y B	22
Figura 18. Vista aérea del Centro Cultural	22
Figura 19. Hall Secundario de SUM	23
Figura 20. Pasillo Principal	24
Figura 21. Foyer del Auditorio	24
Figura 22. Vista del patio interno y del puente verde	25
Figura 23. Primer piso	26
Figura 24. Segundo piso	26
Figura 25. Cortes	27
Figura 26. Límites del Distrito de Ate	32
Figura 27. Uso de suelos del Distrito de Ate	33
Figura 28. Portada Tomo I Resultados Definitivos	34

Figura 29. Focalización de la Pobreza en Ate Vitarte	38
Figura 30. Evolución de la Población de Ate	38
Figura 31. Población Total y Tasa de Crecimiento Promedio Anual	39
Figura 32. Estimación de la Población de Ate	39
Figura 33. Pirámide de la Población Censada	40
Figura 34. Población por edades simples	40
Figura 35. Cuadro-Población Censada	40
Figura 36. Mapa aéreo del terreno	42
Figura 37. Ubicación del Distrito de Ate	42
Figura 38. Ubicación del Terreno 1	43
Figura 39. Ubicación del terreno 2	43
Figura 40. Ubicación del terreno 3	44
Figura 41. Estructura Funcional de Servicios	45
Figura 42. Problemática	46
Figura 43. Problemática	47
Figura 44. Ubicación del terreno 1	49
Figura 45. Vista desde la Carretera Central 01	49
Figura 46. Vista desde la Carretera Central 02	50
Figura 47. Vista desde la Carretera Central con pasaje Las Vegas	50
Figura 48. Vista de desarrollo del Plan Maestro urbano	51
Figura 49. Vista de desarrollo del Plan Maestro urbano	52
Figura 50. Programa Arquitectónico-Zona Administrativa	53
Figura 51. Programa Arquitectónico-Zona Formación Cultural	53
Figura 52. Programa Arquitectónico-Zona Difusión Cultural	54
Figura 53. Programa Arquitectónico-Zona de Interés Cultural	54
Figura 54. Programa Arquitectónico-Zona de Servicios	54
Figura 55. Programa Arquitectónico-Zona de Gimnasio	55
Figura 56. Programa Arquitectónico-Zona de Comidas	55
Figura 57. Programa Arquitectónico-Zona de Tópico	55
Figura 58. Programa Arquitectónico-Área Total	56
Figura 59. Organigrama Institucional	57
Figura 60. Organigrama Macro	58
Figura 61. Organigrama Funcional-A. Administrativa	59
Figura 62. Organigrama Funcional-A. de Servicio	59

Figura 63. Organigrama Funcional-Z. de Interés Cultural	60
Figura 64. Organigrama Funcional-Z. de Difusión Cultural	61
Figura 65. Organigrama Funcional-Z. de Compras y Gimnasio	62
Figura 66. Organigrama Funcional- Z. de Tópico	63
Figura 67. Organigrama Funcional- Talleres de Formación Cultural	64
Figura 68. Proporciones del Cuerpo Humano	65
Figura 69. Estudio Ergonómico 01	66
Figura 70. Estudio Ergonómico 02	67
Figura 71. Estudio Ergonómico 03	68
Figura 72. Estudio Ergonómico 04	69
Figura 73. Estudio Ergonómico 05	70
Figura 74. Estudio Ergonómico 06	71
Figura 75. Flujograma del Proyecto	72
Figura 76. Plan Maestro urbano	75
Figura 77. Plan Maestro del Proyecto	76
Figura 78. Plano de Ubicación y Localización	77
Figura 79. Plano de Zonificación	78
Figura 80. Plot Plan	79
Figura 81. Plano Topográfico	80
Figura 82. Plano Perimétrico	81
Figura 83. Plano del sótano	82
Figura 84. Plano del primer nivel	83
Figura 85. Plano del segundo nivel	84
Figura 86. Plano del tercer nivel	85
Figura 87. Partida Arquitectónica	87
Figura 88. Emplazamiento Peatonal y Vehicular	88
Figura 89. Análisis Peatonal	89
Figura 90. Análisis Vehicular	90
Figura 91. Zonificación	91
Figura 92. Propuesta del ingreso principal hacia el hall general	95
Figura 93. Propuesta de los ambientes en la Edificación	95
Figura 94. Propuesta de la fachada de la edificación	96
Figura 95. Propuesta de las áreas comunes	96

ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Página
Gráfico 1. Estadística de la población infantil en el Distrito de Ate.	2
Gráfico 2. Población Proyectada del Distrito de Ate al 2017	35
Gráfico 3. Estadísticas de la Población Proyectada del Distrito de Ate	37
Gráfico 4. Estadísticas Población Infantil-Ate	41

RESUMEN

La tesis, titulada Centro cultural de actividades lúdicas para niños y adolescentes en el distrito de Ate, se desarrolla en el contexto actual del país, el cual presenta una progresión económica relativamente favorable durante el último periodo; no obstante, esta no ha menguado las grandes brechas de inserción social existentes, ni ha promovido el acceso a una educación inclusiva con calidad. Además, existen numerosas familias que carecen de condiciones económicas adecuadas que no les permiten el acceso a servicios de salud de calidad, a viviendas dignas y otros, a ello le podemos sumar la pérdida de valores tales como el respeto hacia los demás y por ende, el desinterés por el prójimo.

Esta investigación tiene como objetivo principal desarrollar una propuesta, a partir de los resultados del estudio preliminar, el mismo que comprueba la viabilidad del estudio, sobre el público objetivo, se identificaron las áreas y espacios públicos adecuados, los que permitieron su ejecución y diseño, con la finalidad de afrontar el problema de índole social, considerando a la educación como un factor importante para lograr un verdadero cambio en la sociedad. Los resultados de la investigación se sustentan en la aplicación de métodos de enseñanza a través de las actividades de juego, con miras a desarrollar actividades de perfiles: cognitivos que abarcan desde los tres a seis años, motriz de seis a doce años y social de doce a catorce años de edad. También se cuentan con espacios integradores para el sector adolescente, espacios de compartimiento de objetos con la participación de todos los integrantes.

ABSTRACT

This thesis, titled “Centro cultural de actividades lúdicas para niños y adolescentes en el distrito de Ate” (Cultural center of recreational activities for children and teenagers in Ate district), has been developed in the current setting of the country, which shows a relatively favorable economic progression during the latest period, however, that has not decreased the current social integration gaps nor has it promoted the access to inclusive quality education. Furthermore, there is a great number of families lacking the appropriate economic circumstances which grant them access to quality healthcare, adequate housing among other things, we can also add to these the loss of traditional values such as respecting others and, hence, indifference towards one another.

The purpose of this research is to develop a proposal based on the results found in the preliminary study —which proves the feasibility of this research. Adequate public spaces and areas were identified about the target audience, allowing their execution and design, in order to affront the social nature of the problem, considering education as an important factor to make a real change in society. The research findings are based on the application of teaching methods through recreational activities that aim to develop profiling activities: cognitive, ranging from 3 to 6 years old; motor, ranging from 6 to 12 years old and social, ranging from 12 to 14 years old. Inclusive spaces for teenagers, object storage areas where every member participates, are also available.

INTRODUCCIÓN

El presente estudio da a conocer las diferentes fases que han sido necesarias emplear para la elaboración del proyecto arquitectónico desde su origen, hasta la culminación del mismo. Se podrá observar los procesos de investigación previos a la determinación del objeto del Proyecto.

Este busca promover la supresión de brechas sociales para el público objetivo al cual apunta, mediante el acceso oportuno a la información, gracias al desarrollo de habilidades blandas por medio de las actividades lúdicas, culturales y deportivas.

La investigación permitió determinar una ubicación estratégica, en un terrero de seis hectáreas, sito en el cruce de la Calle Santa Clarita con la Carretera Central, en el Distrito de Ate, siendo este un lugar accesible y con condiciones óptimas para los fines del Centro Cultural.

Una vez verificado todo lo anterior se procedió con la parte técnica, como los trabajos preliminares de diseño, anteproyecto, proyecto definitivo y otros.

La tesis consta de siete capítulos. En el primero, se analiza el problema identificado, se describe el objetivo del proyecto y las posibles limitaciones para el mismo. El segundo trata sobre el marco histórico, teórico, conceptual, legal y

referencial bajo el cual se desarrolla la investigación. En el tercero, se expone la metodología utilizada para el plan de trabajo. En el cuarto, se explica la definición y ubicación del terreno. En el quinto se aborda el desarrollo arquitectónico del proyecto. En el sexto, se detallan los planos desarrollados y en el séptimo capítulo, se analiza el proyecto desarrollado a través de la memoria descriptiva.

CAPÍTULO I

GENERALIDADES

1.1 El problema

La problemática seleccionada para el estudio se centra en enfatizar el desarrollo del diseño y contenido de una infraestructura que promueva el desarrollo social a través de un centro cultural de actividades lúdicas donde se abarque la formación moral y ética, basada en proponer estrategias que permitan inducir de manera determinada el progreso emocional del infante y el adolescente por medio de acciones, sistemas y/o programas donde se fortalezcan sus valores, estimulen su integración, refuercen su formación, favorezcan el alcance de preceptos; así como su desenvolvimiento psíquico, físico y motor sin dejar de espabilar su creatividad, con la participación de estos como piezas elementales de una comunidad distinta a la familiar, llegando a ser estos los valores que determinarán un cambio dentro de la sociedad.

1.1.1 Identificación del problema.

Basados, en la premisa anterior, se observa que en los alrededores del distrito de Ate (Vitarte), existe una determinada carencia de elementos culturales que promuevan el desarrollo de valores positivos psicosociales tales como los personales, físicos, intelectuales, afectivos y relacionales; siendo Ate uno de los distritos donde su expansión poblacional se incrementa considerablemente anualmente junto a distritos como, San Juan de Lurigancho, Carabaylo, entre otros, que se ubican en Lima Metropolitana.

En el distrito, objeto de estudio, se identifica la falta de una infraestructura de carácter arquitectónico donde se pueda desarrollar actividades culturales de manera que el individuo pueda lograr un aprendizaje a través de la experiencia (Lúdica) para ello se requiere un espacio que responda a las necesidades psicosociales necesarias.

En la actualidad, este distrito es el segundo más poblado de Lima, puesto que alberga a 599,196 habitantes, según la Publicación de los Resultados definitivos del Censo 2017 realizado por el Instituto Nacional de Estadísticas e Informática (INEI), donde la población infantil es de 98,904 habitantes, entre 4 a 14 años de edad.

De ello existe una cierta cantidad, 87,849 habitantes aproximadamente, entre niños y adolescentes que estudian según la UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL (UGEL) – 2018 y una diferencia de 11,055 hab. De niños y adolescentes que no estudian.

INEI-Censo 2017 → 98,904 personas (niños y adolescentes)
 UGEL - 2018 → 87,849 personas que estudian (niños y adolescentes)

1.1.2 Planeamiento de la masa Crítica.

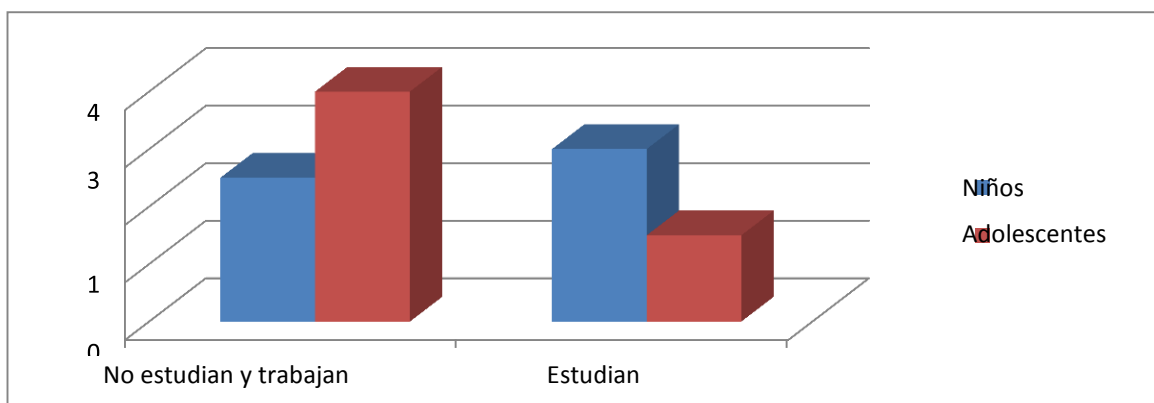


Gráfico 1. Estadística de la población infantil en el Distrito de Ate.
 Fuente: EBG-ETPDC Ate 2015

Estadística:

A - POBLACIÓN INFANTIL EN EL DISTRITO DE ATE = 98,904 personas (Niños y Adolescentes).

B - SECTOR DE LA POBLACIÓN QUE ESTUDIA (colegio nacional y privado) = 87,849 personas (Niños y Adolescentes)

$A - B = 98,904 - 87,849 = 11,055$ personas que NO ESTUDIAN Y TRABAJAN



FUENTE: Enaho 2011, INEI / Estrategia Nacional para la Prevención y Erradicación del Trabajo Infantil 2012-2021.

Figura 1. Niños trabajadores.

Fuente: Enaho 2011, INEI/Estrategia Nacional para la Prevención y Erradicación del Trabajo Infantil 2010-2021

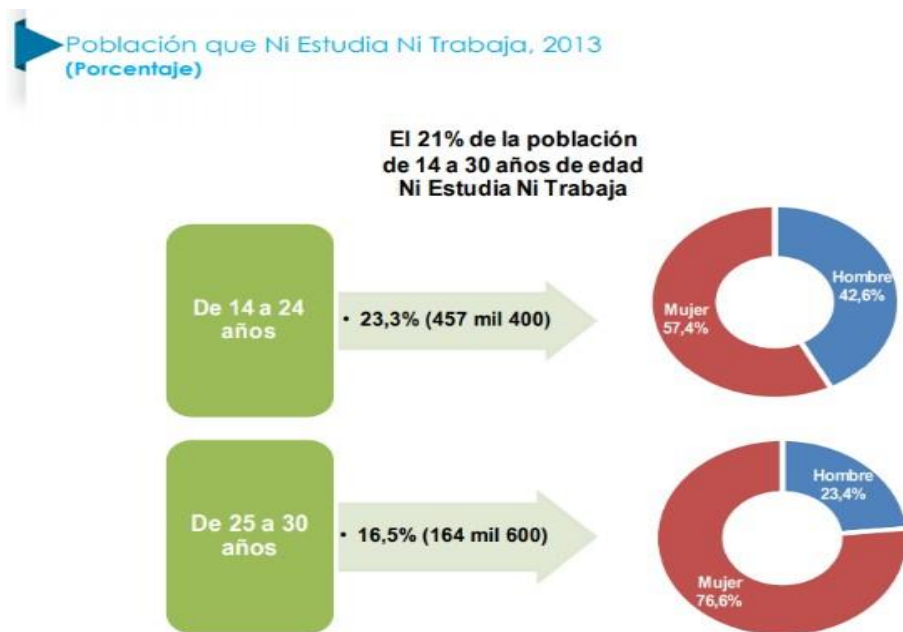


Figura 2. Población que Ni estudia Ni Trabaja 2013

Fuente: Estadísticas INEI 2013

Por lo tanto, se quiere crear una enseñanza lúdica en donde se plantee de manera metódica y creativa actividades que acerquen de manera dinámica a estas personas, mismas que son en muchos casos de condición emigrante y a su vez en su mayoría son analfabetas y presentan otras deficiencias sociológicas.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general:

Otorgar una infraestructura donde la integración de la educación emocional con conceptos lúdicos para personas de bajos recursos económicos ubicadas en pueblos jóvenes, de manera que estas que logren un buen desarrollo mental y físico para así tener oportunidades que les permitan combatir la informalidad e irregularidades del distrito.

1.2.2 Objetivos específicos:

- a) Crear espacios que permitan un desarrollo emocional e intelectual, que cuyas características sean las adecuadas para el aprendizaje a través de la experiencia con conceptos lúdicos.
- b) Proponer el diseño de edificaciones donde se pueda desarrollar pedagógicamente, una acción de formación para la integración de la sociedad.
- c) Proyectar talleres ocupacionales adecuados a fin de que el público objetivo antes mencionado desarrolle su potencialidad en el ámbito de una ocupación profesional.

1.3 Limitaciones

- a) Por ser un distrito con alta numerabilidad de población infantil, según el (INEI), se debe regir un planteamiento espacial respetando las recomendaciones del RNE e INDECI para albergar una cierta cantidad de aforo.
- b) Describiendo un sector poblacional infantil que trabaja y no estudia según el (INEI) y (UGEL) se debe regir a leyes y ordenanzas establecidas del Ministerio de la Cultura para financiar el desarrollo del proyecto.

c) El trabajo de investigación propone enfocar a las personas de bajo recursos de los pueblos jóvenes para su buen desarrollo y desenvolvimiento en la sociedad trabajando sus emociones, actividades físicas y reforzando su nivel académico.

- **JUSTIFICACIÓN**

Este proyecto responde a la carencia de establecimientos donde los niños y adolescentes de pueblos jóvenes de bajos recursos puedan desarrollarse intelectual y físicamente para afrontar y erradicar la informalidad e inseguridad del distrito en donde encontramos infraestructuras tradicionales carentes de métodos y estrategias de estudios como de actividades físicas sin dinámica ni motivación para los niños y adolescentes.

En el plan para el 2035 se establece que Lima Metropolitana necesita de infraestructura social para el desarrollo humano.

- **VIABILIDAD**

El proyecto es viable ya que presenta una adecuada investigación del entorno y contexto, donde su inversión se presenta con carácter público y es promovida por el Estado y las entidades del Gobierno pertinentes, a través de la aplicación de la Ley N° 29230, Ley de Obras por Impuestos, haciendo posible el desarrollo de la infraestructura.

CAPÍTULO II

MARCOS REFERENCIALES

2.1 Marco histórico

- **SOCIEDAD, COMUNIDAD Y CULTURA**

La comunidad es la transformación de una sociedad a través de la cultura en donde la humanidad se ve obligada a cambiar su entorno inmediato desarrollando habilidades fomentadas por actividades con un perfil cultural, donde la persona puede desenvolverse en función al desarrollo de sus valores y actitudes para su integración desde un espacio de condición informal a uno que representa lo opuesto.

a) **SOCIEDAD:**

“...el término «social» puede definirse como lo relacionado con la interacción de los seres humanos entre sí, como individuos y como grupos.”
Social Issues in Fisheries (1998: 7).

Partiendo desde este enunciado podemos deducir que la sociedad se encuentra supeditada a la existencia de la interrelación de actividades, intereses, costumbres, lenguas, etc. llevadas a cabo por los diversos grupos de individuos, entidades, asociaciones y otros dentro de un mismo territorio. Esta interacción puede presentarse en muchos casos de forma incesante y en otros con discontinuidad, y esto dependerá de los patrones establecidos para que esto sea posible.

b) **COMUNIDAD:**

En cuanto a este término, nos referimos, el contexto de comunidad es precedido por el término anterior, dado que esta se encuentra compuesta por un determinado grupo de la sociedad, indistinto de su tamaño. Sus integrantes

moran en un lugar determinado e interactúan entre sí constantemente, por lo cual al convivir dentro de una misma localidad precisan de un mismo sentimiento de identidad en términos de valores, patrimonio cultural e histórico, así como de intereses públicos y sociales. No obstante, no constituye requisito indispensable que dicha interacción sea dada de forma continua con la presencia permanente de los individuos, esto quiere decir que pueden desarrollar diversas actividades como por ejemplo las laborales en otras localidades sin dejar de pertenecer a su comunidad.

c) CULTURA:

La cultura representa un hallazgo por parte de la humanidad, la cual es reexaminada, redescubierta y replanteada periódicamente con el paso de los años. Su objetivo es retribuir el menester de respuestas a los diversos cuestionamientos de un determinado grupo de individuos tales como las referidas a su identidad, filosofía, arte y todo aquello que consideren significativo.

Conforme a ello, la cultura supone definiciones más allá de su expresión misma, explicada en términos más amplios se refiere al intercambio de saberes entre sus participantes, abarcando lo referente a sus creencias, percepción de la vida, normas de convivencia, estabilidad y medios económicos, sociales y políticos, entre otros.

Muchas de estas premisas radican en emblemas o atributos relevantes para ella como los acuerdos de un idioma predeterminado y lo concerniente a términos materiales, por ende a su procedencia y aplicación.

Además, si una cultura es conocimiento compartido que se acumula para ayudar a satisfacer necesidades humanas y responder a determinadas preguntas, puede conceptualizarse también como un proyecto ideal de la gente sobre la forma de vivir y comportarse (Keesing 1981: 68-69 y 144).

No obstante, por más que se evoquen de, manera particular, directrices de comportamiento y modos de vivir, de alguna forma es la Cultura la que

precisa este tipo de cosas, y es una resultante de la sabiduría, saberes, creencias y conductas de sus miembros.

Al ser esta la consecuencia de las acciones de los miembros que conforman la comunidad en la cual se aplica, se llega a transmitir a las nuevas generaciones pudiendo estas asimilarlas y replantearlas según sea el caso.

Una cultura bien definida está compuesta por un conjunto de procesos relacionados entre sí, sin embargo cualquier influencia externa en uno de sus eslabones puede repercutir sobre los demás.

2.2 Marco teórico

- **CULTURA LÚDICA**

Jean Paul Richter y E.T.A. Hoffmann, advierten que la invención de la cultura tiene como punto de partida al juego.

Winnicott afirma que un buen ambiente lúdico puede llegar a facultar al sujeto de elementos creativos, generando así un nexo favorable y amplio con la cultura:

“Si el juego es esencial, es porque jugando es que el paciente se muestra creativo”. Este es comprendido como un engranaje psicológico que otorga al individuo un respaldo entre la concepción de lo que es real y de lo que no.

Esto acontece el paradigma de las funciones o labores en referencia a la cultura que como bien sabemos no encuentra limitación alguna entre lo subjetivo y objetivo.

Sin embargo, en lo mencionado, la contradicción existente es que el origen del crecimiento y progreso de la cultura parte desde lo que ella misma engloba en general, tal como el enunciado de que no encuentra limitación alguna, refiriéndose a la realidad. No obstante esta nace desde premisas independientes bajo la protección de la creatividad de desarrollarse sin impedimento alguno.

Si bien es cierto, esta figura es desmesurada, pero interpreta a la perfección las características actuales del juego, lo que lo convierte en una apelación emitida por la persona excluida de la intervención del mundo, excepto cuando este no acepta la solvencia de las premisas establecidas por fuera del juego.

No se encuentra de manera intrínseca al juego dentro del sujeto, sino por el contrario este llega a representar una acción adjudicada a un sentido social objetivo, que entre otras cosas más, debe también referirse al aprendizaje.

Tal descripción pretende, indagar el efecto y los resultados derivados del punto de vista expuesto, para así poder sugerir un arquetipo hipotético del análisis de la actividad lúdica.

Este crea conjeturas sobre el cúmulo de actividades de las personas, para que algunas de ellas sean esquematizadas a raíz de un mecanismo de denominaciones y conclusiones complejas, las cuales fueron cambiando a lo largo del tiempo y bajo la intervención de otras culturas.

En cualquier caso, no se presenta la actividad lúdica, sino es dentro de un sistema de denominación y apreciación del dinamismo natural del comportamiento del ser humano. Como resultado tenemos que una de las cualidades del juego se centra en no requerir de ninguna conducta específica que posibilite la segregación de este con cualquier otra conducta.

La forma y la mística con la que esta se desarrolla, se convierte en la particularidad esencial del juego. Lo que nos lleva a atribuirle la verdadera importancia de ser conscientes del acto de transformación de la actividad tradicional a una actividad lúdica. Quien lo entiende considera una delimitación cultural implícita, asociada a un lenguaje que concede una razón a tales actividades. El juego logra encajar dentro de una estructura de significados que conciben una idea o interpretación de este en relación con la percepción de la

figura que nos hacemos de un determinado comportamiento, pudiendo así retomar e incorporar el término a un nuevo régimen de representación.

“Si esto es cierto para todos los objetos del mundo, que es más que una actividad, es aún más verdadero de una actividad que presupone una interpretación específica de su relación con el mundo para existir. Si hay una expresión del sujeto en el juego, esta se inserta en un sistema de significaciones, o dicho de otra manera, en una cultura que le da sentido”. (Brougere. Gilles. 2013)

Para que una acción o actividad se convierta en juego, debe ser concebida como tal por las personas que la van a ejecutar en relación con los juicios previos que tienen sobre ella. Brougere señala que este no es el único punto que inhabilita la concepción de la idea de que el juego constituya una fuente de la cultura; él menciona que el segundo punto a considerar es el mismo proceso de aprendizaje de este, puesto que señala que la sociedad mantiene la idea de que el niño debe aprender a jugar lejos de saber por instinto propio hacerlo, y es, en el seno materno que encuentra su casa de estudio. “...el niño comienza por insertarse en el juego preexistente de su madre a comenzar de nuevo. Luego, él va a poder devenir compañero asumiendo a su turno el mismo rol que su madre, mismo si lo hace mal, por ejemplo en los juegos de desaparición de una parte del cuerpo” (Brougere, Gilles. 2013).

2.3 Marco conceptual

- **CENTRO CULTURAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS**

- a) **ESPACIO:**

Los espacios creados pueden servir como medio de difusión para las disciplinas como las actividades lúdicas, filosóficas, artísticas, etc.

Cada espacio contemplaría un lenguaje distinto según el desarrollo de actividades que se realice, donde los elementos (auditorio, biblioteca, talleres, etc.) podrían cumplir una tipología, relativamente diferente, pero con un mismo objetivo.

También puede servir como medio en el cual un determinado grupo infantil desarrolle actividades de entretenimiento pedagógico concordante con

la validez de la enseñanza, donde el infante contemple espacios con relación al medio en el que se desenvuelve y este, a su vez, moldee su entorno y su identidad, para así conseguir explayar su creatividad e incrementar su conocimiento.

b) FORMA:

Se podría considerar como su forma bloques de distintos tamaños, unos más imponentes que otros de tal manera que se relacionen entre sí con un mismo lenguaje arquitectónico adosado para obtener espacios tanto externos como internos, donde concentrarían a las personas que desarrollan distintas actividades.

Las organizaciones de esta índole requieren de una subvención financiera, estas manejan un formato específico en su estructura organizacional que se ha de tener en cuenta al momento de buscar dicho financiamiento. Por lo general, este puede ser público o privado. En el primer caso pueden estar vinculadas a las instituciones estatales y en el segundo van más direccionadas a la fundaciones y/o entidades privadas, quienes de estar interesadas han de realizar diversos aportes ya sean en bienes dinerarios y no dinerarios a cambio de una prerrogativa pública.

c) FUNCIÓN:

Las funciones responden a los aspectos culturales, educativos y sociales. Para ello, conforman zonas elementales: área de entrada, dirección y administración, espacios de talleres, espacios de exhibición, salones para las diversas entidades y salones polivalentes. A esta lista, se le pueden añadir otras áreas donde se desarrollen actividades dinámicas al aire libre.

- **CULTURA EN EL PERÚ**

El Perú es un país pluricultural, que se encuentra conformado por las diversas tradiciones, lenguas, formas de vida, costumbres y otros de las distintas regiones.

Así también se puede interpretar de múltiples formas, una de ellas es viéndola desde su forma de vida, con sus creencias, costumbres, símbolos, prácticas y cosmovisiones; la otra está más ligada al arte y sus símbolos representativos con un valor simbólico.

“... Desde la primera definición, la cultura es un indicador de una forma de vida, vale decir, se refiere a las prácticas cotidianas que se han afianzado en las personas. Desde la segunda, son culturales aquellos objetos y prácticas que son fruto de la creatividad humana y que han conferido sentido con imágenes, sonidos y significados en la vida personal y colectiva.” (Ministerio de Cultura del Perú, 2012, pág. 7).

- **INFRAESTRUCTURA CULTURAL**

En nuestro país, la diversidad de expresiones culturales da lugar a la creación de espacios con la infraestructura adecuada para su desarrollo ya sean bibliotecas, galerías artísticas, escuelas de arte, danza y música, las salas de teatro y cine, los centros culturales y muchos otros.

Para que nuestra cultura tenga un crecimiento óptimo, así como una máxima difusión debe contar con una infraestructura en constante expansión, para ello se requiere de un trabajo en conjunto de la sociedad y las entidades públicas, quienes deberán estar verdaderamente comprometidas con lograr este objetivo.

2.4 Marco legal

LEYES:

- Reglamento de la ley N° 27337-Ley que aprueba el Nuevo Código de los Derechos del Niño y Adolescente /art. 2 - Su atención por el estado desde su concepción.
- Reglamento de la ley N° 27337-Ley /art. 3 – A vivir en un ámbito sano.
- Reglamento de la ley N° 27337-Ley /art. 4 – A su integridad personal
- Reglamento de la ley N° 27337-Ley /art. 13 – Derecho asociarse
- Reglamento de la ley N° 27337-Ley /art. 14– A la educación, cultura, deporte y recreación.
- Reglamento de la ley N° 27337-Ley /art. 15 – Educación Básica

- Reglamento de la ley N° 27337-Ley /art. 20 – A participación en programas culturales deportivos y recreativos.
- Reglamento MINEDU ley N° 27972-Ley orgánica de municipios
- Ley N° 27972 orgánica de municipalidades del Perú (2003) /art. 82 inciso 18
- Reglamento de la ley N° 28044-Ley /art. 2 – Concepto de la Educación.
- Reglamento de la ley N° 28044-Ley /art. 6 – Formación Ética y Cívica.
- Ley N° 27972 orgánica de municipalidades del Perú (2003) /art. 18 inciso “a”

2.5 Marco referencial

- **CENTRO CULTURAL EN NERVES**

INFORMACIÓN TÉCNICA

- Arquitectos: Ateliers O-S architectes Ubicación: Nevers, Francia
- Equipo de Diseño: Vincent Baur, Guillaume Colboc, Gaël Le Nouène, Aurélie Louesdon, Kit Chung
- Área: 1,613 m²
- Año Proyecto: 2012



Figura 3. Espacio público en el Centro Cultural

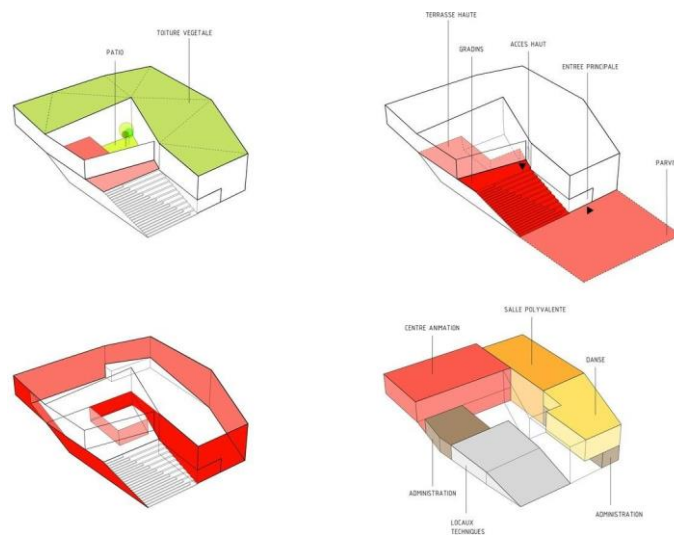
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

Este proyecto tiene lugar en el distrito de Nevers, edificado con la finalidad de que se convierta en una entidad de acceso abierto al público.



Figura 4. Elevación Lateral Izquierda
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

La comunidad se sentirse representada por la edificación. Por lo cual este debe estar localizado en un espacio público, que otorgue accesibilidad y permita desarrollar actividades donde el sector infantil pueda formar su perfil de integración a la sociedad.



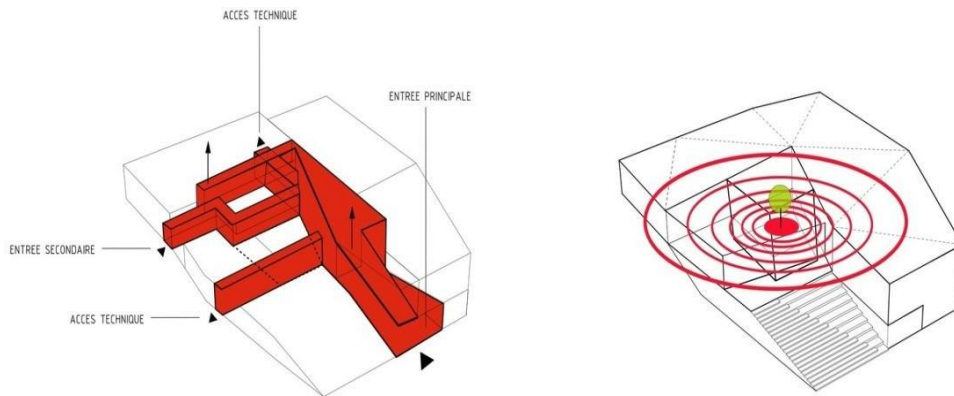


Figura 5. Isometría de Organización funcional

Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

Dentro del desarrollo de este proyecto, se puede ver que se ha edificado en función a dos plantas y en torno a un patio que tiene como finalidad lograr una adecuada iluminación y adherencia con el espíritu del proyecto.

- Sala Multiusos
- Sala de Baile
- Salas de Estudio y Reuniones
- Estructura educacional y guardería.

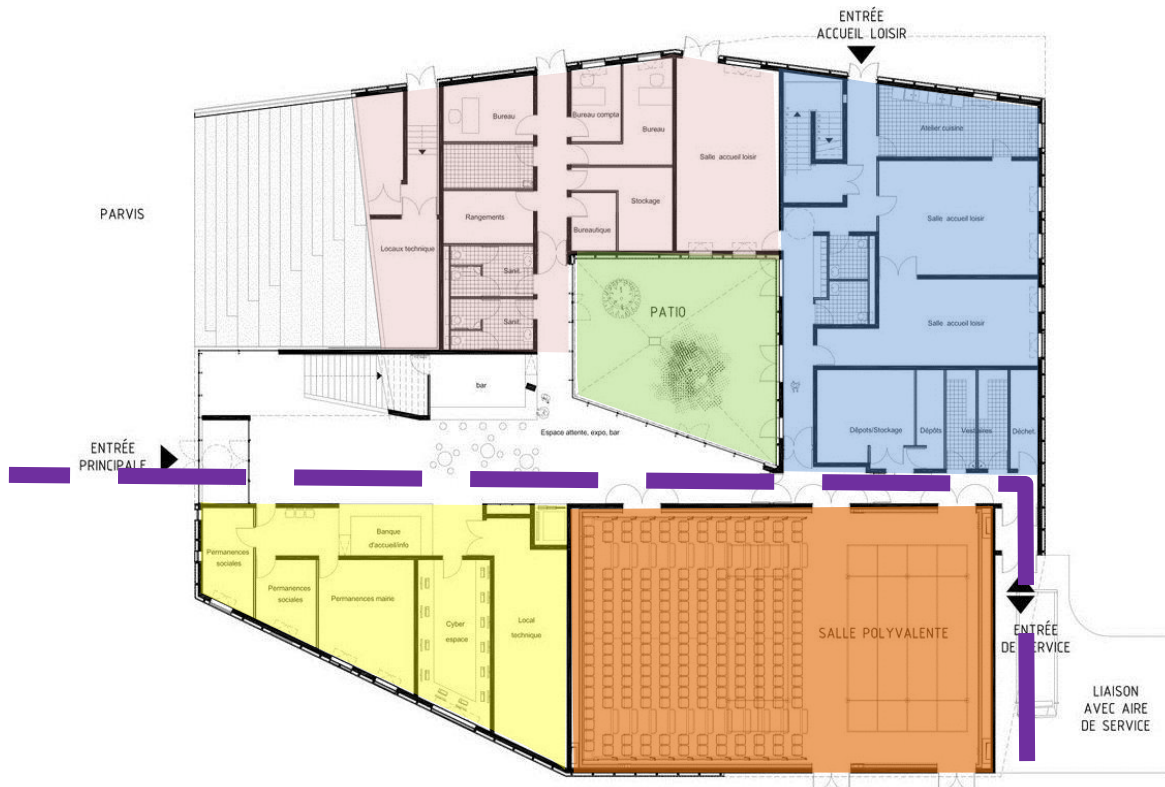


Figura 6. Plano General del Centro Cultural

Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

Así este centro ha sido diseñado y edificado en función de dos principios: la densidad y la generosidad.

El logro de obtener un Centro Cultural que proporcione una mejor imagen e identidad al lugar donde se ha edificado, ha sido gracias a que los responsables de ello han elegido una ubicación estratégica que les facilite el desarrollo del diseño.

Este se levanta sobre un diseño de espacios convenientes y unificados que permiten el encuentro entre las diversas áreas comunes y salas.



Figura 7. Plot Plan

Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

Cuenta con salas con iluminación adecuada, una escalera integrada que conecta la planta baja con un amplio hall, precisamente en la planta baja es donde encontraremos el salón de usos múltiples, los servicios de guardería y salas de trabajo, todas estas recibiendo una espléndida iluminación desde el patio y las aberturas de la fachada.

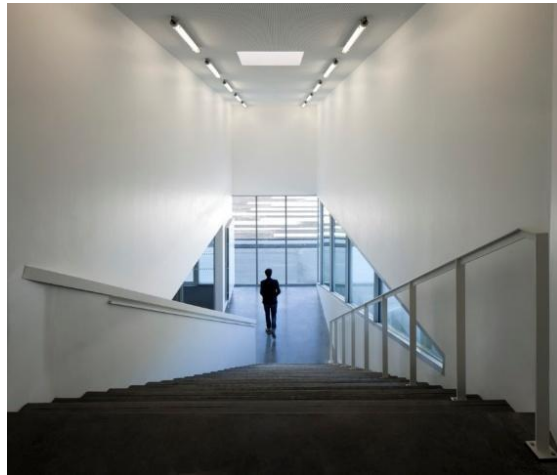


Figura 8. Escalera Principal Integrada
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

Ubicado en un entorno difícil, el proyecto tiene como objetivo lograr un ambiente acogedor para la población gracias a un diseño atractivo que como toque final emplea un revestimiento de madera tratada.



Figura 9. Vista Peatonal Frontal
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>



Figura 10. Vista Peatonal Frontal
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>



Figura 11. Vista Aérea Frontal
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>



Figura 12. Vista Lateral Izquierda
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

- **CENTRO CULTURAL MONT-ÀGORA DE SANTA MARGARIDA DE MONTBUI**

INFORMACIÓN TÉCNICA

- Autor: Pere Puig Arquitecto
- Ubicación: Santa Margarida de Monbui, Barcelona.
- Resultante de un premio obtenido por el estudio catalán de Pere Puig.
Se centra en la capacidad que puede llegar a albergar:
 - Biblioteca
 - Sala de conferencias
 - Auditorio y
 - Aulas de formación.



Figura 13. Elevación Frontal
Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

Ha sido edificado con una amplia entrada, en el frontis norte exterioriza superficies acristaladas retranqueadas con respecto a la línea de fachada, y un porche que da acceso al vestíbulo de doble altura. Los acabados principales son texturizados y presentan letras de diferentes alfabetos, cuenta con enrejados con láminas de colores audaces y vibrantes con el único fin de proteger el interior del edificio de la radiación solar.



Figura 14. Vista Posterior

Fuente: <http://www.arqfoto.com/centre-cultural-mont-agera-santa-margarida-de-montbui/>

El Centro Cultural Mont-Àgora de Santa Margarida de Montbui fue seleccionado para los Premios de Arquitectura Wan Awards como uno de los mejores edificios construidos en el mundo durante los últimos tres años. Asimismo, el centro quedó finalista en la categoría de “Civic Buildings” por el Jurado de los Premios Internacionales de Arquitectura Wan Awards (World Architecture News) el año 2015.



Figura 15. Vista Peatonal

Fuente: <http://www.arqfoto.com/centre-cultural-mont-agora-santa-margarida-de-montbui/>

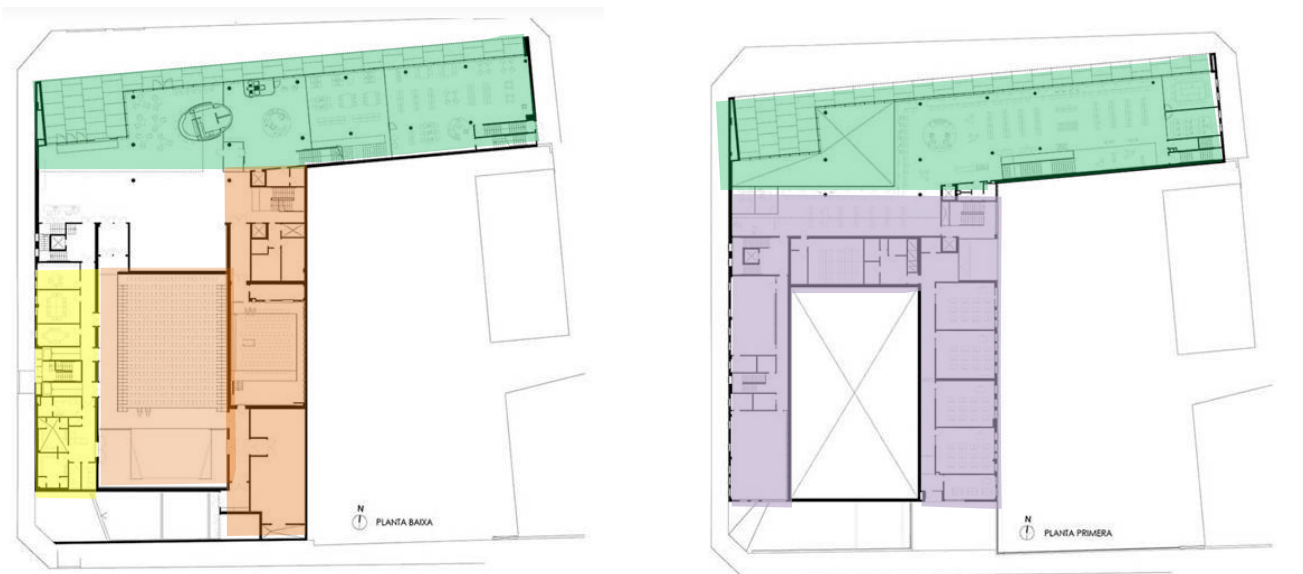


Figura 16. Planta Generales del Centro Cultural

Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>



Figura 17. Secciones A y B
 Fuente: <http://www.arquitecturaviva.com>

- **CENTRO CULTURAL BERGAMA / EAA - EMRE AROLAT ARCHITECTURE**

INFORMACIÓN TÉCNICA

- Arquitectos: EAA - Emre Arolat Architecture Ubicación: Bergama, İzmir, Turquía Arquitecto a cargo: Emre Arolat
- Diseño de paisaje: DS Architecture Área: 5.000 m²
- Año proyecto: 2016



Figura 18. Vista aérea del Centro Cultural
 Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>

Hoy por hoy se puede ver que la ciudad de Bergama alberga dos estilos diferentes, uno es como una ciudadela de estilo rural, que se rinde de manera posterior al otro que es más un diseño urbano de los departamentos.

Se busca preservar la esencia y memoria del diseño tradicional de la ciudadela coexistiendo con el diseño moderno, logrando así que el Centro Cultural albergue ambos estilos.

Uno de los grandes retos del proyecto fue preservar la vida comercial de los alrededores a lo largo de la avenida Cumhuriyet.

De manera que se ha orientado el diseño de forma que permita a las tiendas trabajar desde la avenida y desde el patio, creando un pórtico sombreado y una galería con patio interior que rodea el área.

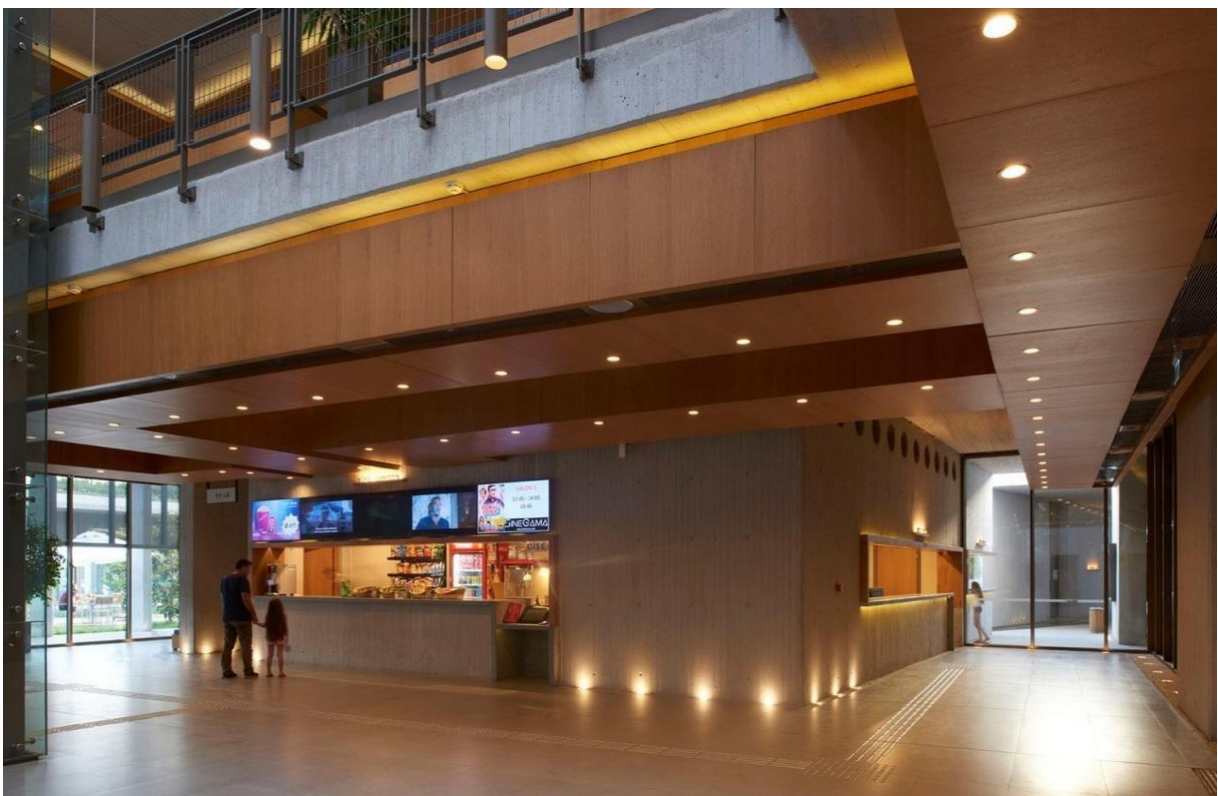


Figura 19. Hall Secundario de SUM

Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>



Figura 20. Pasillo Principal

Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>



Figura 21. Foyer del Auditorio

Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>

El proyecto presenta verdaderamente un diseño integrado, puesto que el parque exterior ubicado cruzando la avenida, está intercomunicado con el Centro Cultural a través de un puente verde que atraviesa el primer nivel y luego se dirige al patio.

Con todo lo mencionado, este Centro Cultural rompe los esquemas de su propia definición, convirtiéndose de un edificio a una personalidad con identidad del barrio, ya que este enriquece la vida cotidiana que aquí se presenta.



Figura 22. Vista del patio interno y del puente verde

Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>



Figura 23. Primer piso

Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>

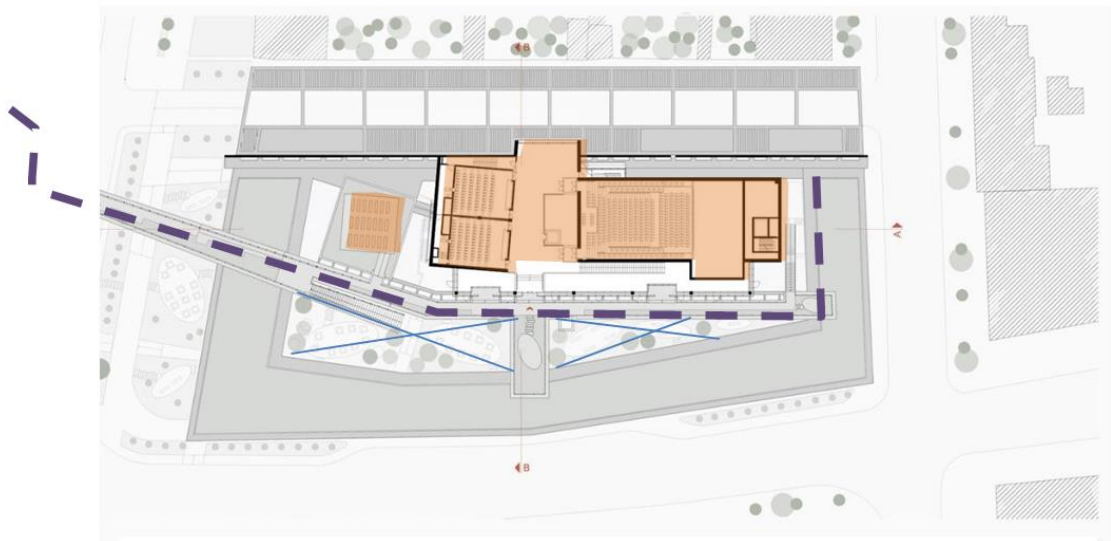


Figura 24. Segundo piso

Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>

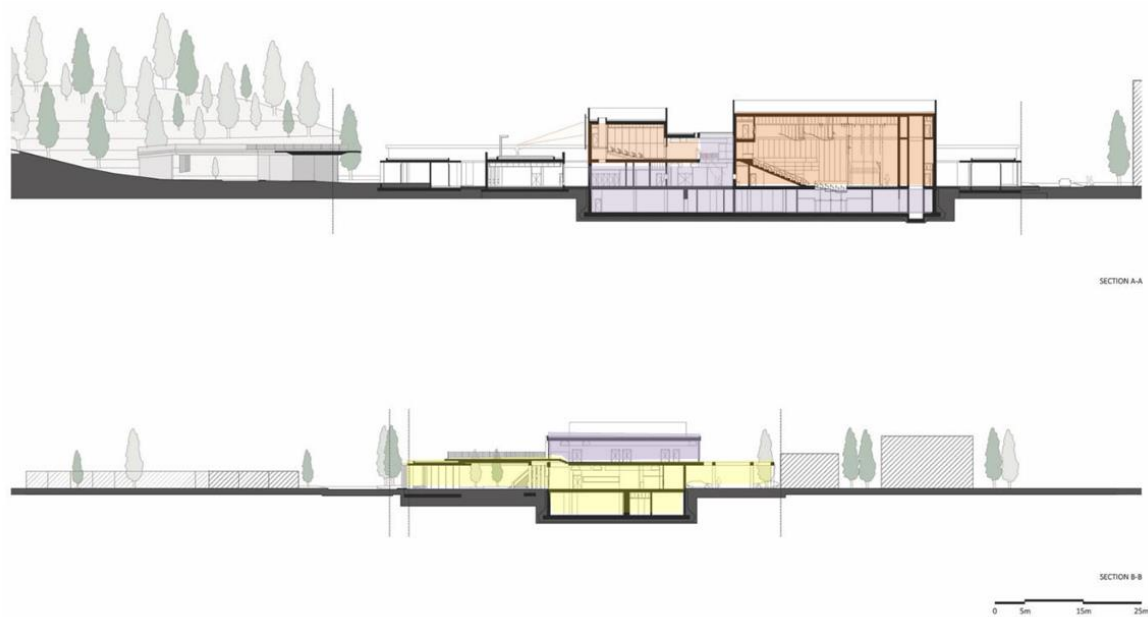


Figura 25. Cortes

Fuente: <https://www.archdaily.pe/pe/915518/centro-cultural-bergama-eaa-emre-arolat-architecture>

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3.1 Plan de trabajo

Fue necesaria realizar una pesquisa documental, esta se fundó en compilar el testimonio e información de distintos estudios previos con un perfil similar al tema de aplicación. Con la búsqueda de diversas fuentes de información se obtuvo una amplia gama de datos de otros proyectos de Lima, provincias y ciudades del extranjero, teniendo así como resultado nuevos criterios para su elaboración en función a los aciertos y desaciertos de los proyectos anteriores. Al contar con la información mencionada se ha podido determinar actividades, estrategias y métodos con resultados positivos para ser incorporados en la elaboración de este trabajo.

Para el estudio en campo, se reunió información por medio de los siguientes cuestionamientos:

1. ¿Será posible el desarrollo de actividades de aprendizaje a través de actividades lúdicas en un espacio específico con el acondicionamiento adecuado?

2. ¿Es viable lograr unificar áreas independientes de una ciudad por medio de la interrelación de los ejes culturales?

3. Con la creación de actividades de interés para los jóvenes ¿será posible la recuperación de los espacios públicos en el distrito de Ate?

4. ¿Con la priorización de estrategias direccionadas a mejorar los servicios de educación y cultura se podrá renovar el urbanismo de una parte del distrito?

Todo esto ha sido posible gracias a la observación y estudio indirecto de los factores sociales y culturales, logrando así comprender el comportamiento de la población objeto de estudio.

Para alcanzar una investigación óptima que no altere la conducta, ni el desenvolvimiento de los individuos analizados, se ha efectuado la recopilación de la información sobre la problemática encontrada en el distrito de Ate. Por consiguiente, se obtuvo datos importantes e imprescindibles para el estudio de factibilidad de la propuesta de solución frente al problema de carencia de integración de la población y la pérdida de valores.

Además, el propio estudio demandó la observación de entidades públicas, para el apoyo que se le entrega al infante para su formación emocional y educativa.

3.1.1 Actividades

a) ESQUEMA METODOLÓGICO

Se basa en los métodos utilizados en la investigación, lo cuales han sido tres. De esa manera el estudio fue llevado a cabo de forma organizada y estructurada, a través de las diferentes fases; en consecuencia se consiguieron varios resultados y alternativas para dar solución al problema identificado en la zona.

Como se ha mencionado fueron tres los métodos de estudio aplicados:

Método deductivo- inductivo: Este se llevó a cabo para adquirir información acerca del sujeto de estudio como sus necesidades, intereses, actividades entre otros, para poder revisar los pro y contra del proyecto.

Método analítico: Empleado con la finalidad de poder interpretar de manera adecuada la información recopilada.

Analítico estadístico: En esta etapa se ha empleado una serie de procesos diversos para el empleo de los datos de carácter cualitativo y cuantitativo, con el único propósito de comprobar su veracidad y las consecuencias de ello.

b) DETERMINACIÓN DE ACTIVIDADES

- Estudio y análisis para la determinación de la masa crítica.
- Propuesta y determinación del Organigrama Institucional.
- Propuesta y determinación del Organigrama Funcional.
- Plan maestro urbano.
- Plan maestro del proyecto localizado en el terreno determinado.
- Flujograma vertical.
- Anteproyecto.
- Proyecto.
- Expediente técnico.
- Memorias descriptivas del proyecto de arquitectura.
- Estructuras, instalaciones electromecánicas y sanitarias.

CAPÍTULO IV

DEFINICIÓN DEL TERRENO

a) EL ÁREA DE ESTUDIO

Según el CENSO realizado en el año 2017, se tiene que el distrito de Ate cuenta con 7,772 hectáreas, además de 20 Km. de extensión y una población de 599,196 moradores, esto debido al desplazamiento migratorio y crecimiento de la tasa de natalidad en el distrito, muchas veces con la finalidad de obtener mejores alternativas y condiciones de empleo, así como una mejor calidad de vida. Tal crecimiento migratorio es dado primordialmente por los departamentos de Huancavelica, Ayacucho, Junín y otros distritos de Lima.

Ate llega a ser el décimo distrito más grande de la provincia de Lima, dentro del área de Lima Metropolitana se constituye como el 6to y en cuanto a términos de pobreza económica, ocupa el 2do lugar.

A nivel del cono este, Ate se convierte en el 2do distrito con mayor índice de necesidades básicas no cubiertas en los hogares.

b) EL CLIMA

El distrito de Ate, específicamente la zona de Vitarte, gracias a su amplia extensión presenta un clima templado, con alta humedad atmosférica y una nubosidad continua durante el período del invierno.

Por otro lado, cuenta con la particularidad de la carencia de lluvias a lo largo del año, lo más frecuente son las garúas o llovizna, durante el verano también podemos observar lluvias de intensidad media, pero de corta duración.

La temperatura promedio que experimenta el distrito es de 15.5°, entre las máximas y mínimas temperaturas tenemos 32° C y 8°C, respectivamente, trae consigo sensaciones de temperaturas intensas ocasionadas por el alto nivel de humedad atmosférica que presenta el distrito.

c) UBICACIÓN

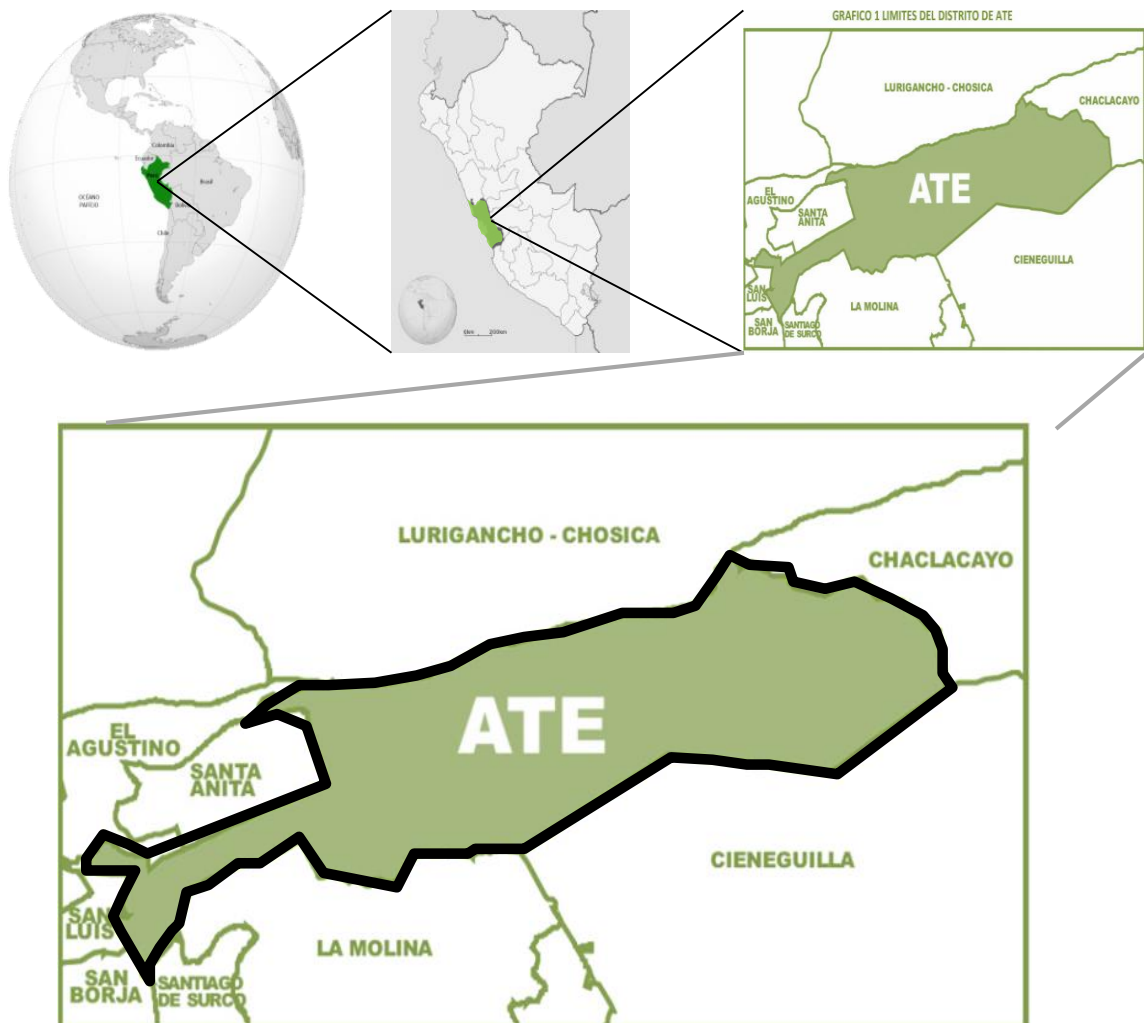


Figura 26. Límites del Distrito de Ate

Fuente:

http://www.muniate.gob.pe/ate/files/documentosPlaneamientoOrganizacion/GESTION_RESIDUOS_SOLIDOS/2017/PLAN_DE_MANEJO_DE_RESIDUOS_SOLIDOS_2014_2018.pdf?fbclid=IwAR3svhy-BysOfFDC8zliWI9INph3pjhCBOuCBZzmAAZJJxaN_o_pzONjoz8

d) USO DE SUELO-ZONIFICACIÓN-SERVIICOS Y ÁREAS VERDES

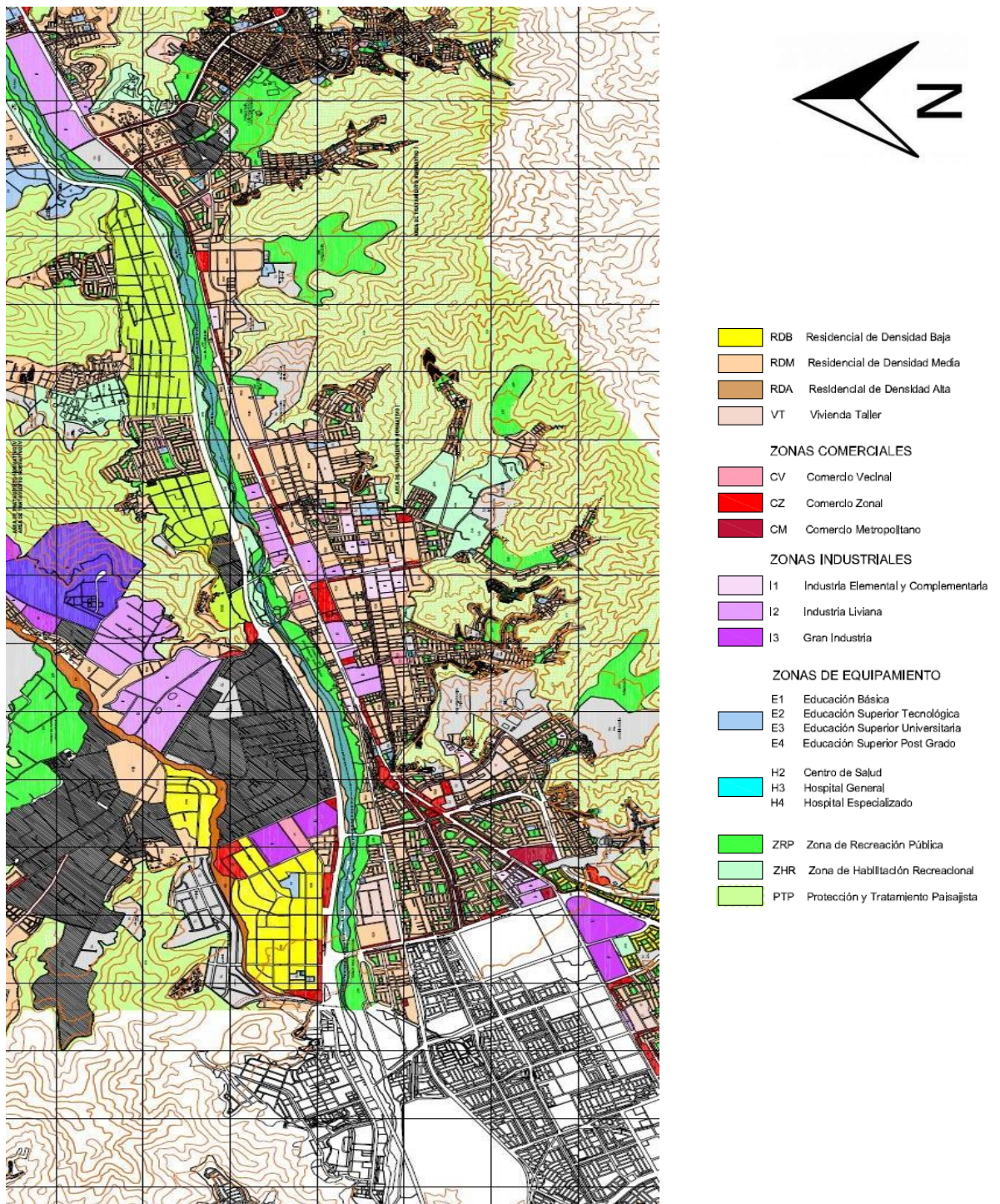


Figura 27. Uso de suelos del Distrito de Ate

Fuente: <https://es.scribd.com/document/318517487/Plano-de-Zonificacion-ATE>

e) ESTRUCTURA SOCIOECONÓMICA ESPACIAL

• **SOCIO-ECONÓMICA**

El distrito presenta un alto crecimiento de comercio informal, en la errada búsqueda de la disminución de sus altos niveles de pobreza y como consiguiente los procesos que la llevan a ella, lo que como consecuencia ocasiona un desarrollo micro por la gran diversidad pequeños empresarios y escasas empresas grandes.

Tabla 1. Población Proyectada Ate

Fuente: INEI Calendario Lima –Callao 2001 / Documento Plan de Acción Presupuesto Año Fiscal 2003-MDA.

Elaboración: EBG-ETPDC Ate 2015-2017

*Proyección 2003- MDA – INEI 2017

POBLACIÓN PROYECTADA DEL DISTRITO DE ATE AL 2003

AÑO	POBLACIÓN PROYECTADA - INEI	POBLACIÓN PROTEC TADA -MDA *
2000	335,95	406,903
2001	343,533	431,317
2002	350,918	457,196
2003	358,201	484,630

POBLACIÓN PROYECTADA DEL DISTRITO DE ATE AL 2017

2017 599,196 INEI - 2017

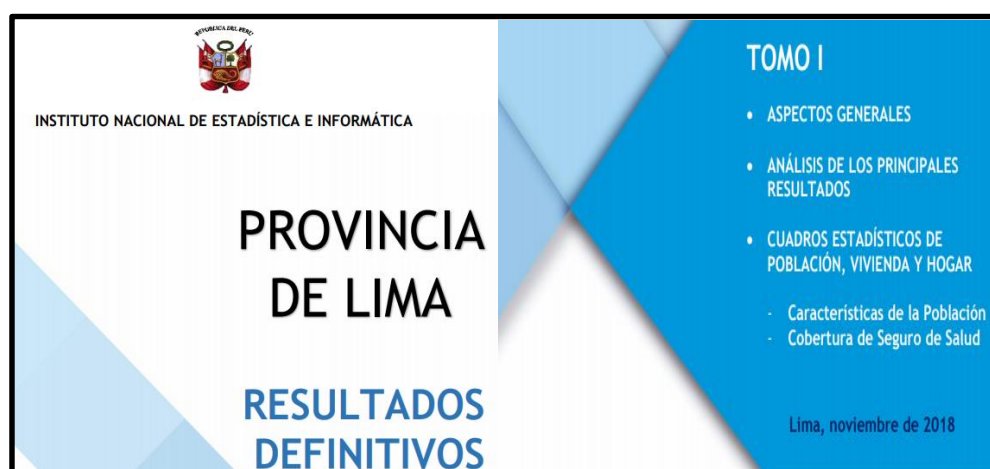


Figura 28. Portada Tomo I Resultados Definitivos
Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática.

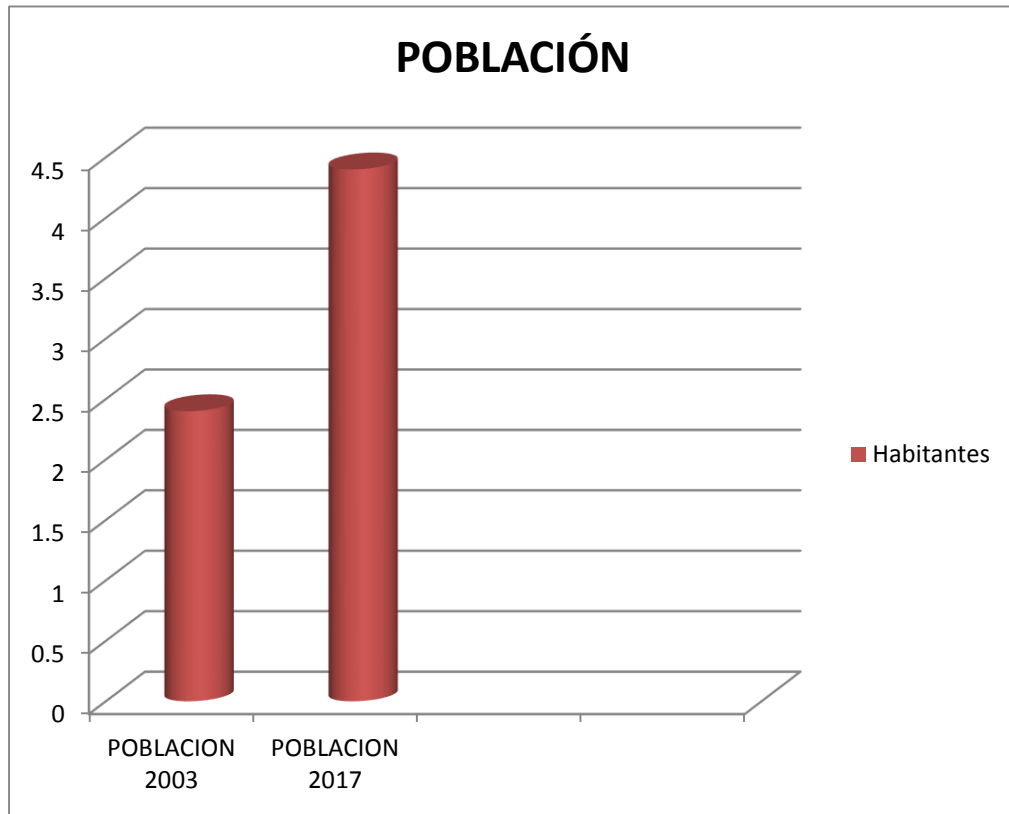


Gráfico 2. Población Proyectada del distrito de Ate al 2017

Fuente: INEI Calendario Lima –Callao 2001 / Documento Plan de Acción Presupuesto Año Fiscal 2003-MDA.

Elaboración: EBG-ETPDC Ate 2015-2017

*Proyección 2003- MDA – INEI 2017

Tabla 2. Población del distrito de Ate según Zonas y Sub Zonas.
 Fuente: Proyección MDA Documento Proyecto Demarcación Territorial de las Zonas de Desarrollo y Sub-zonas. Oficina de P. R. y P.-2017

ZONAS	POBLACIÓN	UNIDADES FAMILIARES DE VIV.
ZONA 01	56,590	11,318
SUBZONA 01	8,355	1,671
SUBZONA 02	20,959	4,192
SUBZONA 03	27,276	5,455
ZONA 02	42,222	8,444
SUBZONA 01	19,836	3,967
SUBZONA 02	22,386	4,477
ZONA 03	110,800	22,160
SUBZONA 01	22,554	4,511
SUBZONA 02	27,980	5,596
SUBZONA 03	60,266	12,053
ZONA 04	59,376	11,875
SUBZONA 01	7,266	1,453
SUBZONA 02	19,567	3,913
SUBZONA 03	32,543	6,509
ZONA 05	54,694	10,939
SUBZONA 01	16,935	3,387
SUBZONA 02	18,903	3,781
SUBZONA 03	7,919	1,584
SUBZONA 04	10,937	2,187
ZONA 06	160,948	32,190
SUBZONA 01	41,501	8,300
SUBZONA 02	17,262	3,452
SUBZONA 03	102,185	20,437
TOTAL	599,196	96,926

POBLACIÓN DEL DISTRITO DE ATE SEGÚN ZONAS Y SUB ZONAS
 Fuente: EBG –ETPDC ATE 2017

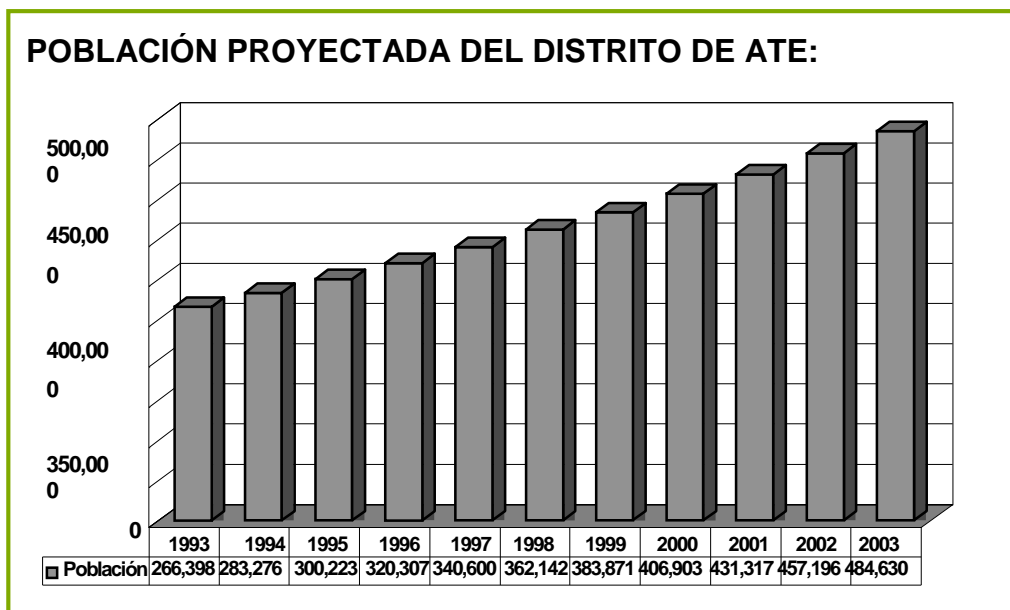


Gráfico 3. Estadísticas de la Población Proyectada del distrito de Ate
Fuente: EBG-ETPDC Ate 2015

Tabla 3. Población Proyectada según su edad.
Fuente: MDA / Oficina de Planeamiento, Racionalización y Presupuesto-2017

POBLACIÓN SEGÚN SU EDAD

<i>GRUPOS DE EDADES</i>	<i>HOMBRES</i>	<i>MUJERES</i>	<i>TOTAL</i>
0 a 4	20,588	19,805	40,393
5 a 9	26,161	25,992	52,153
10 a 14	24,552	24,854	49,406
15 a 19	24,445	26,137	50,582
20 a 24	26,223	27,422	53,645
25 a 29	24,522	24,614	49,136
30 a 34	20,456	20,102	40,558
35 a 39	13,163	19,826	32,989
40 a 44	13,291	13,401	26,692
45 a 49	10,745	10,088	20,833
50 a 54	8,126	7,970	16,096
55 a 59	6,037	6,259	12,296
60 a 64	4,898	4,875	9,773
más de 65	8,389	9,971	18,360
TOTAL	293,019	306,177	599,196

Fuente: EBG- ETPDC ATE 2017

Focalización de la Pobreza en Ate Vitarte

SÍMBOLO	DESCRIPCIÓN	Nº DE MANZANAS	Nº DE HOGARES	Nº DE PERSONAS
	Manzanas que tienen igual o más del 25% de sus hogares con 5 NBI	775	7 892	30 053
	Manzanas que tienen igual o más del 25% de sus hogares con 4 NBI	93	575	2 416
	Manzanas que tienen igual o más del 25% de sus hogares con 3 NBI	2 850	36 121	142 140
	Total en el distrito	6 285	116 408	475 231

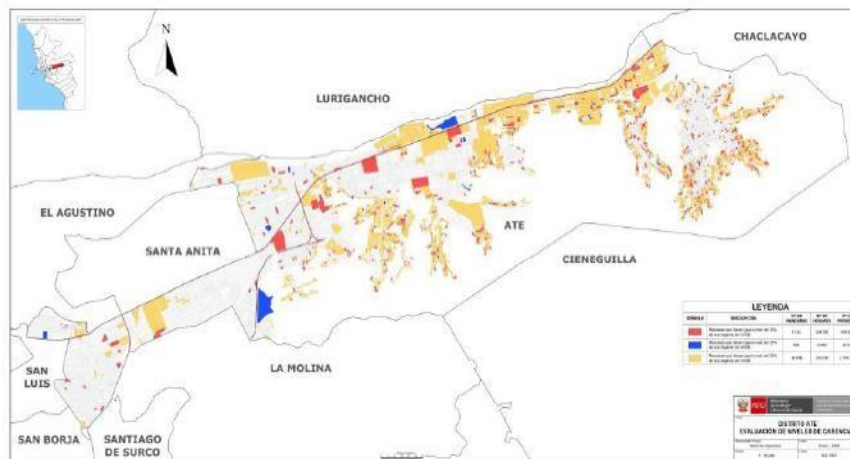


Figura 29. Focalización de la Pobreza en Ate Vitarte

Fuente: http://www.pcm.gob.pe/InformacionGral/moduloperu/horacio_zevallos_ate.pdf

DISTRITO DE ATE: EVOLUCIÓN DE LA POBLACIÓN DEL DISTRITO, SEGÚN CENSOS 1940 - 2007

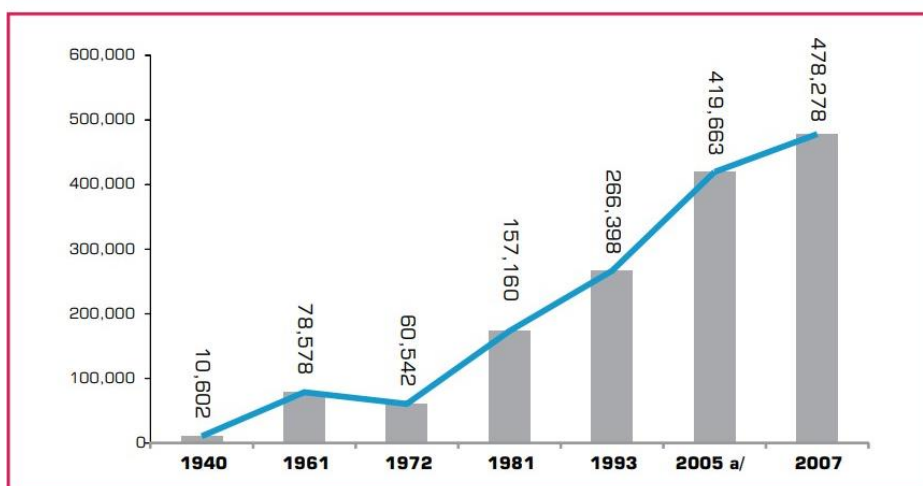


Figura 30. Evolución de la Población de Ate

Fuente: INEI- Censo 2017

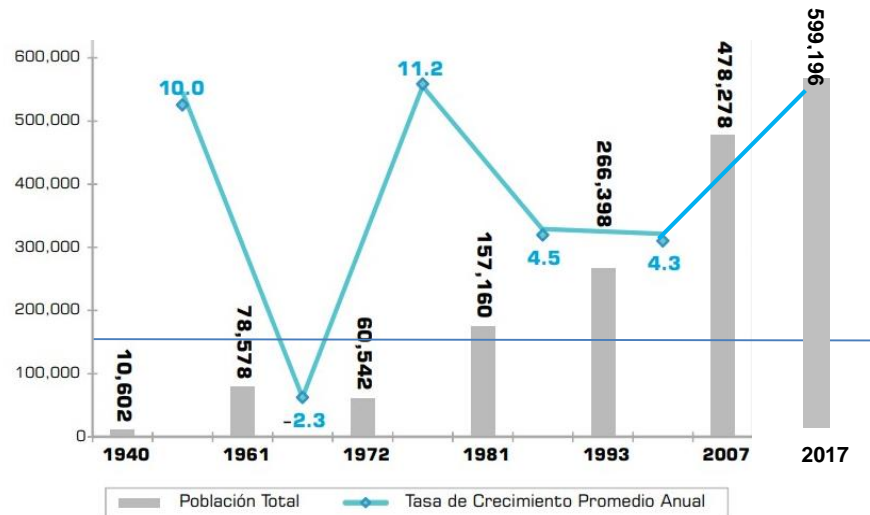


Figura 31. Población Total y Tasa de Crecimiento Promedio Anual
Fuente: INEI-Censo 2017

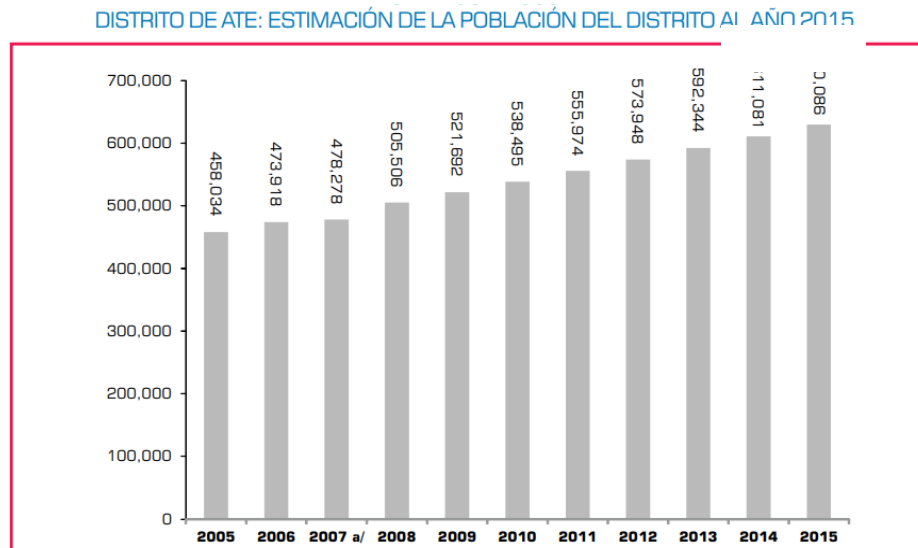


Figura 32. Estimación de la Población de Ate
Fuente: INEI- Censo 2017

DISTRITO DE ATE: PIRÁMIDE DE LA POBLACIÓN CENSADA, CENSO 2007

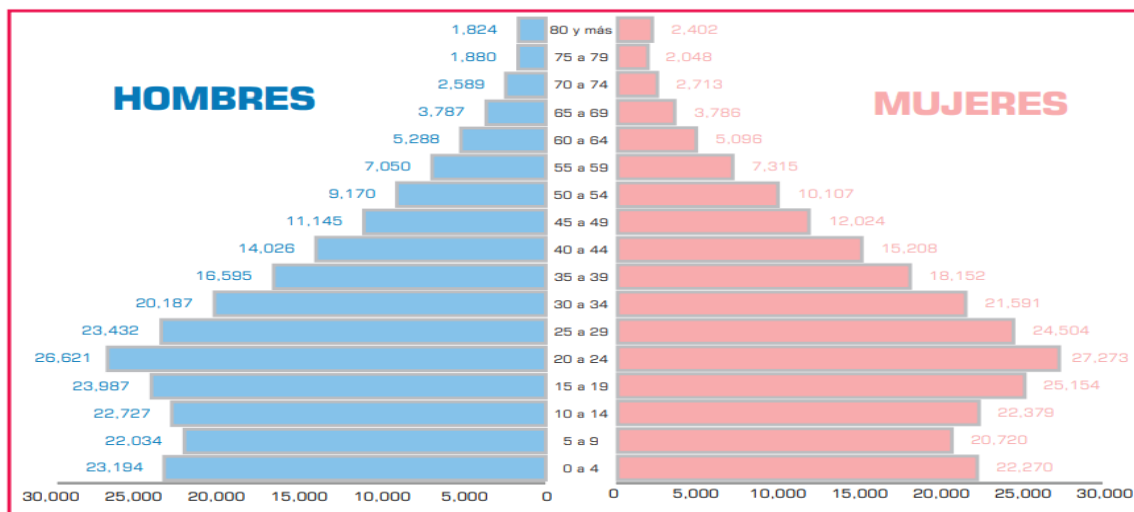


Figura 33. Pirámide de la Población Censada

Fuente: INEI- Censo 2017

DISTRITO DE ATE: POBLACIÓN POR EDADES SIMPLES CENSADA,

7

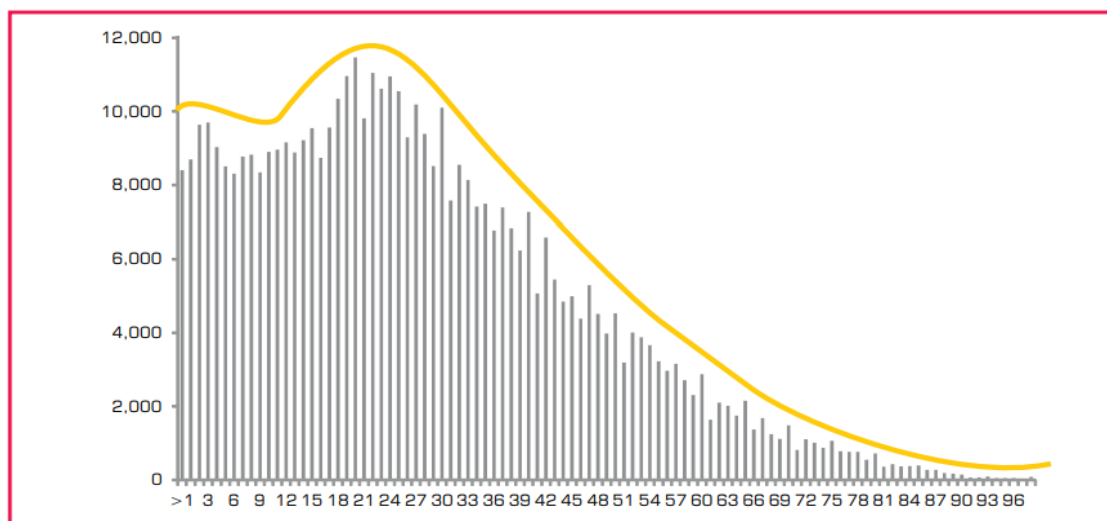


Figura 34. Población por edades simples

Fuente: INEI- Censo 2017

CUADRO N° 001

DISTRITO DE ATE: POBLACIÓN CENSADA, SEGÚN SEXO Y GRUPOS ESPECIALES DE EDAD, CENSO 1993

Grupos Especiales de Edad	Hombres	Mujeres	Sub Total	% Respecto al Total de la Población
Niños (0 - 12)	39,996	39,540	79,536	29.9
Adolescentes (13 - 18)	17,742	18,885	36,627	13.8
Jóvenes (19 - 34)	40,391	43,040	83,431	31.3
Adultos (35 - 64)	29,664	29,001	58,665	22.0
Ancianos (más de 64)	3,853	4,286	8,139	3.0
TOTAL	131,646	134,752	266,398	100.0

Figura 35. Cuadro-Población Censada

Fuente: INEI- Censo 2017

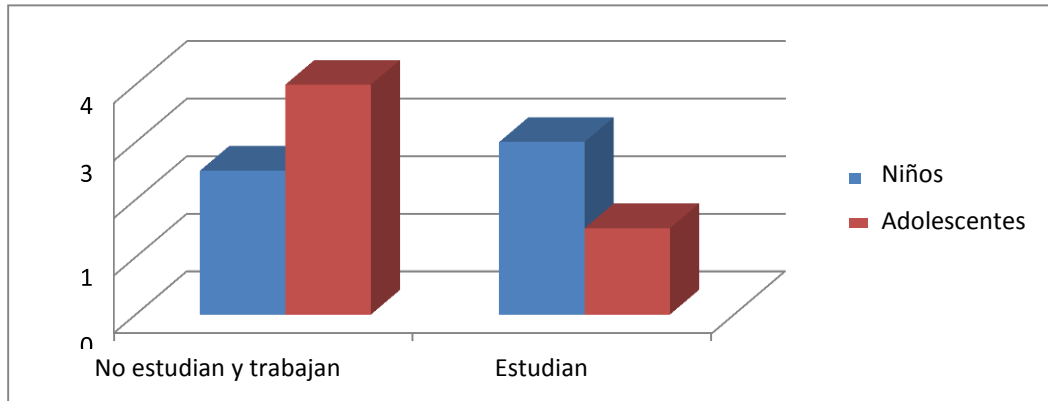


Gráfico 4. Estadísticas Población Infantil-Ate
Fuente: EBG-ETPDC Ate 2015

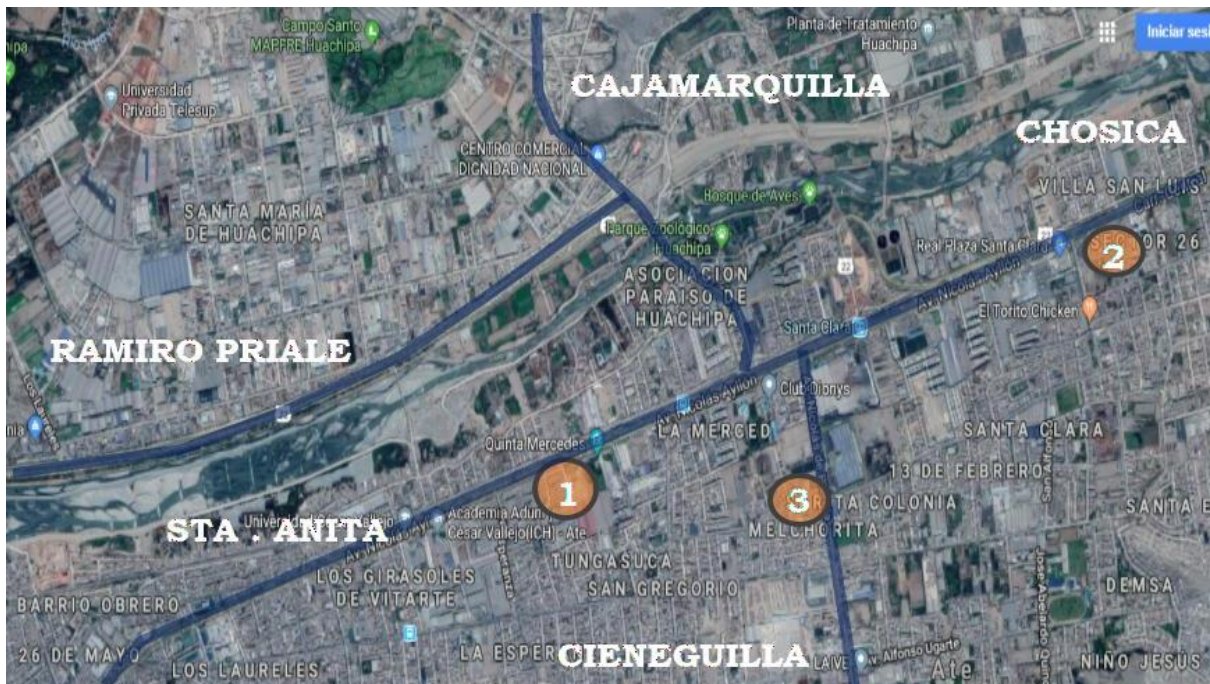
- **ESTADÍSTICA:**

A - POBLACIÓN INFANTIL EN EL DISTRITO DE ATE = 98,904 personas (Niños y Adolescentes)

B - SECTOR DE LA POBLACIÓN QUE ESTUDIA (colegio nacional y privado) = 87,849 personas (Niños y Adolescentes)

A – B = 98,904 – 87,849 = 11,055 personas que NO ESTUDIAN Y TRABAJAN

f) TERRENO



Del análisis encontramos tres terrenos ubicados, estratégicamente, tanto por su zonificación como por su flujo vehicular y peatonal. Estos terrenos cuentan con una determinada área para poder abarcar el desarrollo de la investigación, con un clima que bordea anualmente entre los 18°C - 28°C entre verano e invierno y sobre su topografía designa un lugar aparentemente llano con accesibilidad por distintos márgenes de la ciudad donde podría convertirse en un punto neutral según el tipo de proyecto que se presente.

Figura 36. Mapa aéreo del terreno
Fuente: Google Earth

UBICACIÓN DEL DISTRITO DE ATE

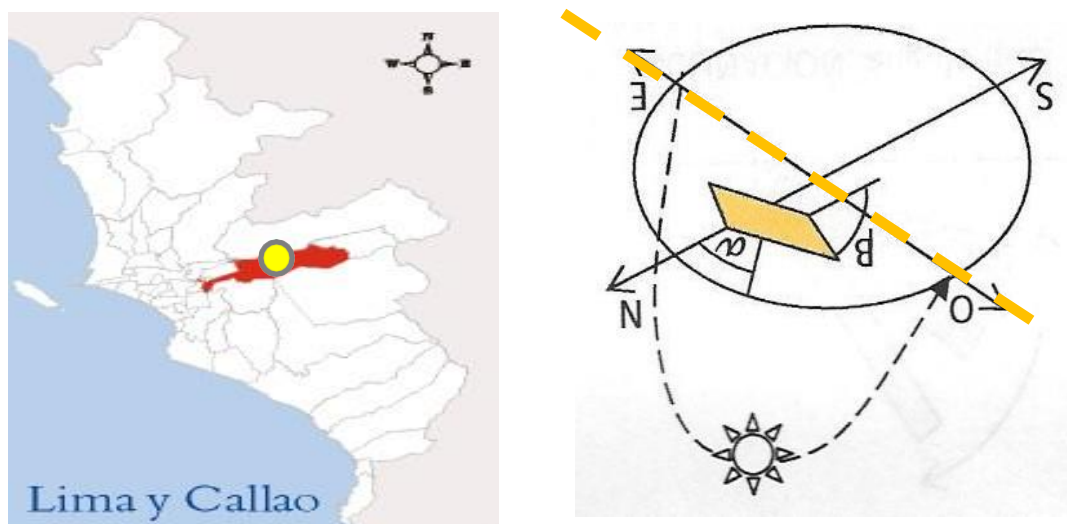


Figura 37. Ubicación del Distrito de Ate
Fuente: PDF Municipalidad de Ate

- **TERRENO 1:**

Está ubicado como vía principal la Carretera Central y entre la calle Santa Clarita y el pasaje las Vegas más atrás la Avenida Mariátegui.

ANÁLISIS: El terreno tiene una ubicación urbana con accesos de avenidas y calles en cuatro lados también estratégicamente se encuentra ubicado para el acceso más metropolitano con ingresos de Lurigancho Chosica, Santa Anita, La molina y Cieneguilla agregándole el clima cálido para un buen desarrollo del proyecto.

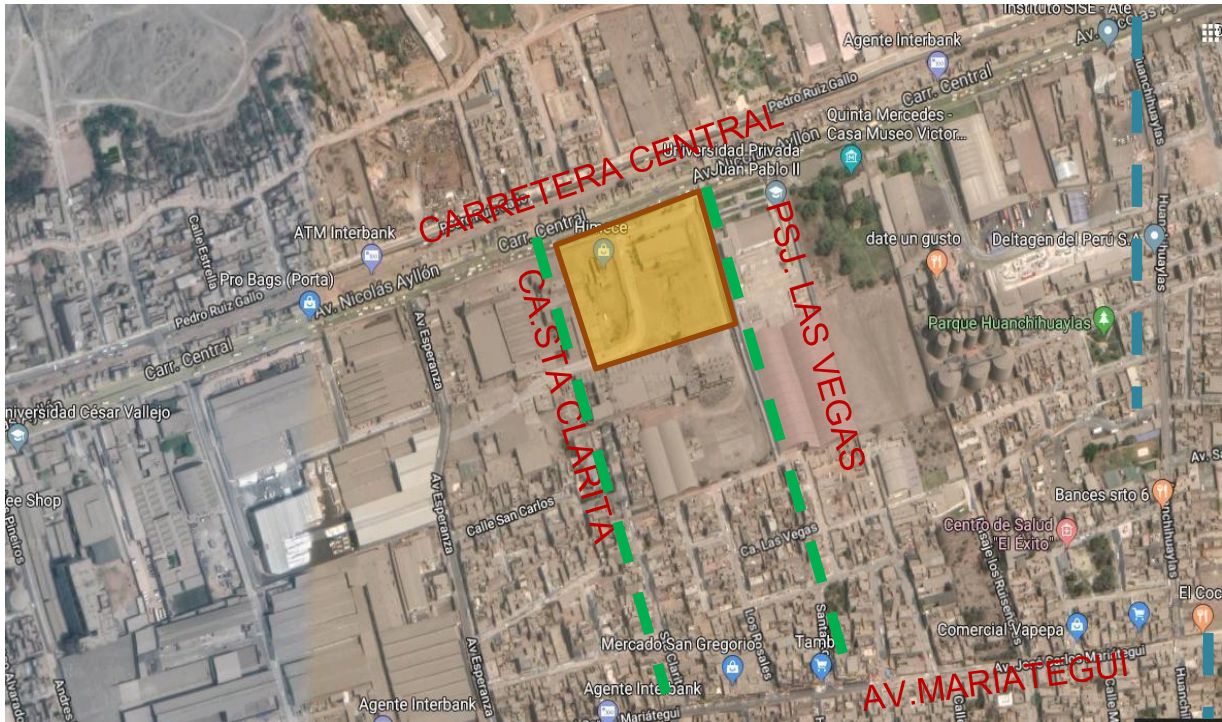


Figura 38. Ubicación del Terreno 1
Fuente: Google Maps

- **TERRENO 2:**

Está ubicado como vía principal la Carretera Central y el Jirón Ramón Ribeyro.

ANÁLISIS: El segundo terreno se ubica al lado de la nueva sede de la Universidad, cuenta con dos accesos principales y una aclimatación cálida.



Figura 39. Ubicación del terreno 2
Fuente: Google Maps

- **TERRENO 3:**

Está ubicado como vía principal la Carretera Central, Av. Nicolás de Piérola y la Av. San Martín.

ANÁLISIS: El tercer terreno cuenta con tres accesos principales para el desarrollo del centro cultural, contando con un clima cálido para un buen desarrollo del proyecto.



Figura 40. Ubicación del terreno 3

Fuente: Google Maps

ZONAS INDUSTRIALES	
	I1 Industria Elemental y Complementaria
	I2 Industria Liviana
	I3 Gran Industria

ZONAS DE EQUIPAMIENTO	
	E1 Educación Básica
	E2 Educación Superior Tecnológica
	E3 Educación Superior Universitaria
	E4 Educación Superior Post Grado
	H2 Centro de Salud
	H3 Hospital General
	H4 Hospital Especializado

ZONAS COMERCIALES	
	CV Comercio Vecinal
	CZ Comercio Zonal
	CM Comercio Metropolitano

	RDB Residencial de Densidad Baja
	RDM Residencial de Densidad Media
	RDA Residencial de Densidad Alta
	VT Vivienda Taller
	ZRP Zona de Recreación Pública
	ZHR Zona de Habilitación Recreacional
	PTP Protección y Tratamiento Paisajista

ESTRUCTURA FUNCIONAL DE SERVICIOS

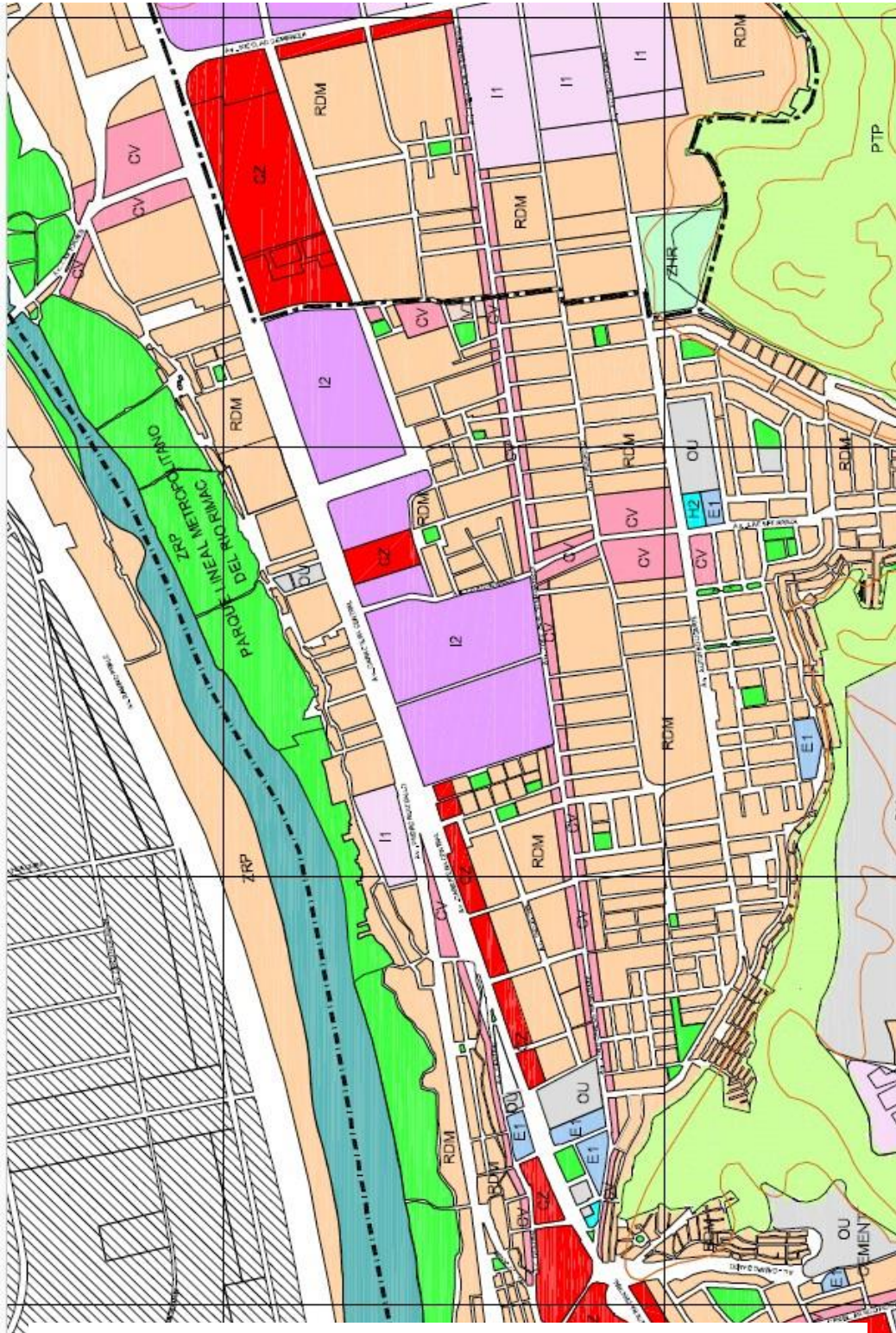


Figura 41. Estructura Funcional de Servicios

Fuente: PDF Municipalidad de Ate

PROBLEMÁTICA



Figura 42. Problemática
Fuente: PDF Municipalidad de Ate

PROBLEMÁTICA

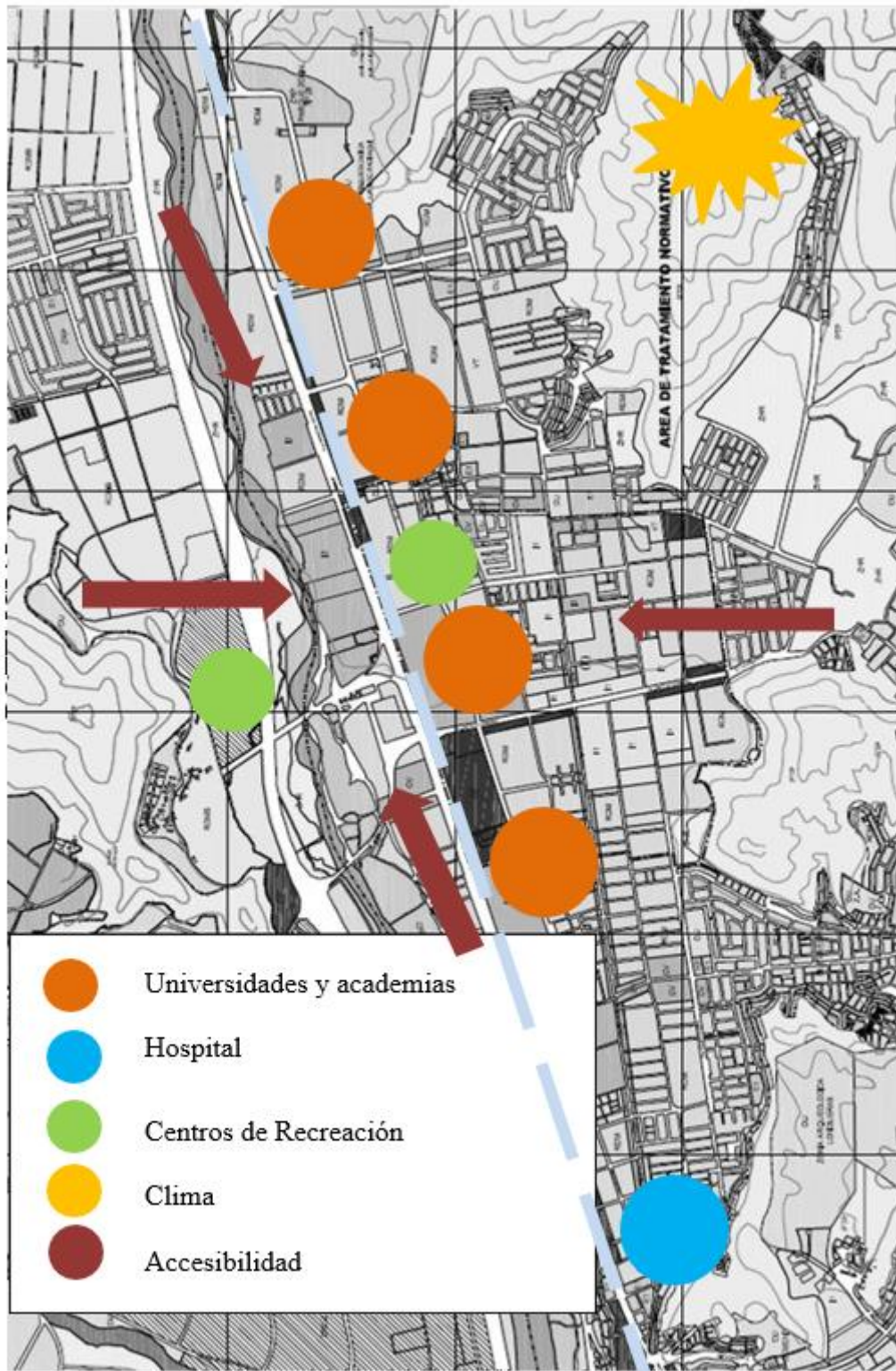


Figura 43. Problemática
Fuente: PDF Municipalidad de Ate

4.1 Definición del terreno

El terreno elegido fue antiguamente una fábrica textil de nylon (algodón) pasando a ser deshabitado dejando una construcción ya con más de 35 años de antigüedad sin protección ni conservación. El terreno se encuentra, estratégicamente, ubicado en una zona de libre acceso a cinco distritos importantes como son Lurigancho Chosica, Santa Anita, La Molina, Cercado de Lima, Cieneguilla. Cuenta con un perfil donde encontramos modernos centros de educación como universidades, academias, hospital, colegio y la entidad del distrito que es la Municipalidad, a esto le sumamos el alto grado comercial, con distintos tipos de uso.

El terreno, se encuentra habilitado y cumple con todos los servicios generales, también cuenta con una topografía de una pendiente de 1.5% que está dentro del RNE para servicios comunales y educativos, Cuenta con una zonificación zonal y también una I2 que es una industria liviana.

a) CARACTERÍSTICAS

El terreno total abarca seis hectáreas donde se va otorgar para el Centro Cultural un polígono regular con un área de 12,391.34m² y un perímetro de 452.30m a un radio de 1km limita con las universidades, academias un hospital, el zoológico de Huachipa, Centro Recreacional Conafovicer, Centro Comercial Plaza Vitarte, colegios nacionales y Privados, industria Kimberly, San Jorge, cuenta con un perfil que se está condicionando para la educación, al frente tenemos la riel del tren que se dirige al departamento de Junín, en el frontis se encuentra ubicada la Carretera Central, la Calle Santa Clarita se localiza a la derecha, y a su izquierda encontramos el Pasaje Las Vegas.

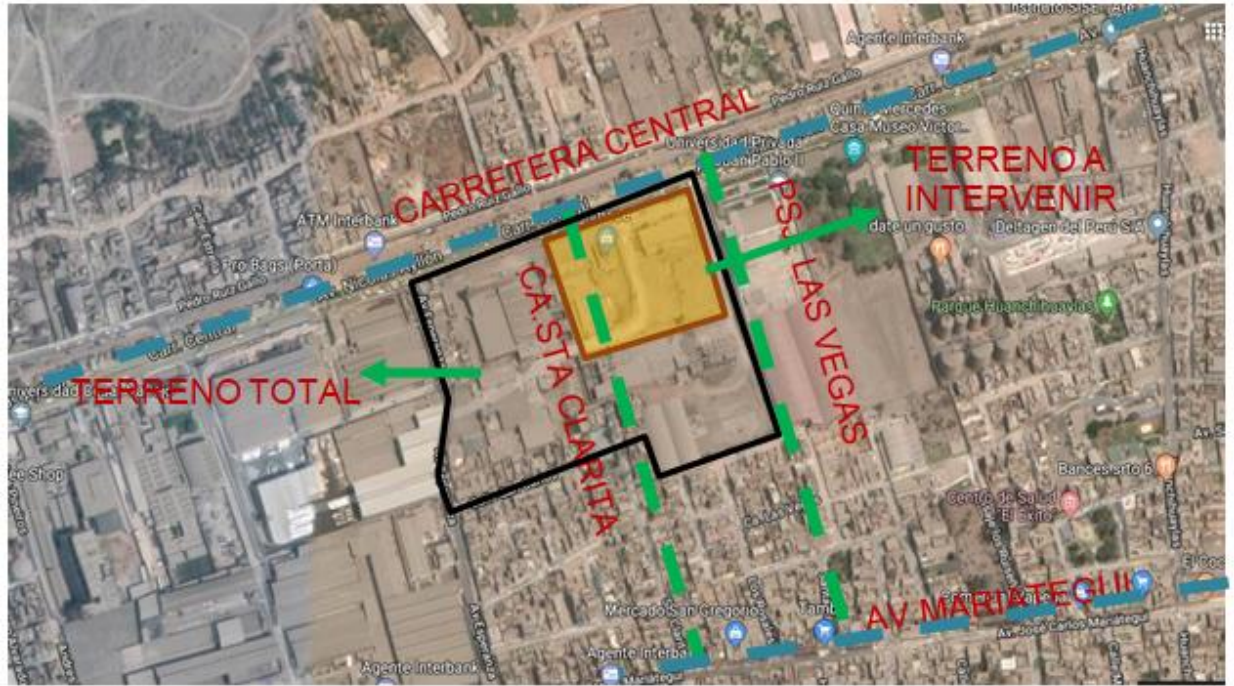


Figura 44. Ubicación del terreno 1
Elaboración: el autor



Figura 45. Vista desde la Carretera Central 01
Elaboración: el autor

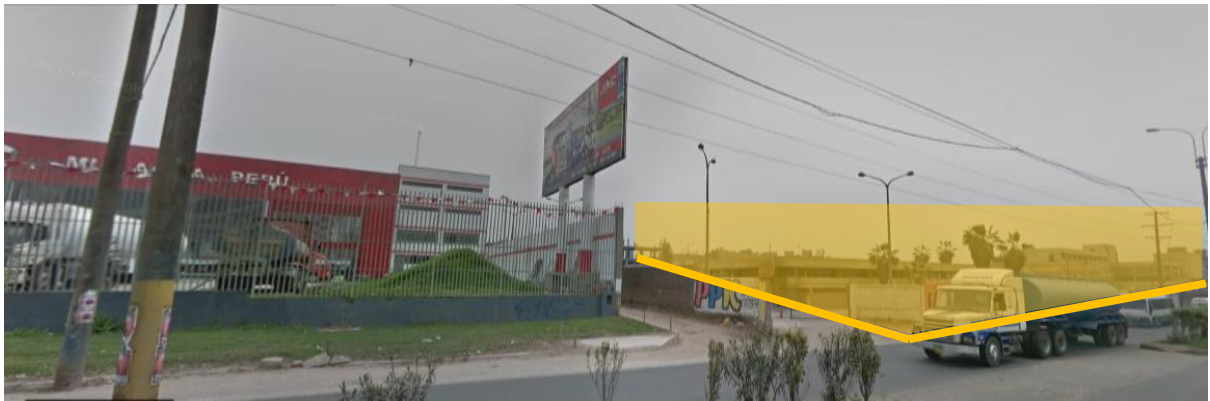


Figura 46. Vista desde la Carretera Central 02
Elaboración: el autor



Figura 47. Vista desde la Carretera Central con pasaje Las Vegas
Elaboración: el autor

b) PRE-EXISTENCIA DEL LUGAR

Actualmente, en el lugar existe una construcción en abandono donde se han ubicado personas usándolo como vivienda, y también estacionamientos de vehículos pesados y livianos creando en el lugar un muro ciego donde la delincuencia se apodera del lugar.

4.2 Master plan urbano

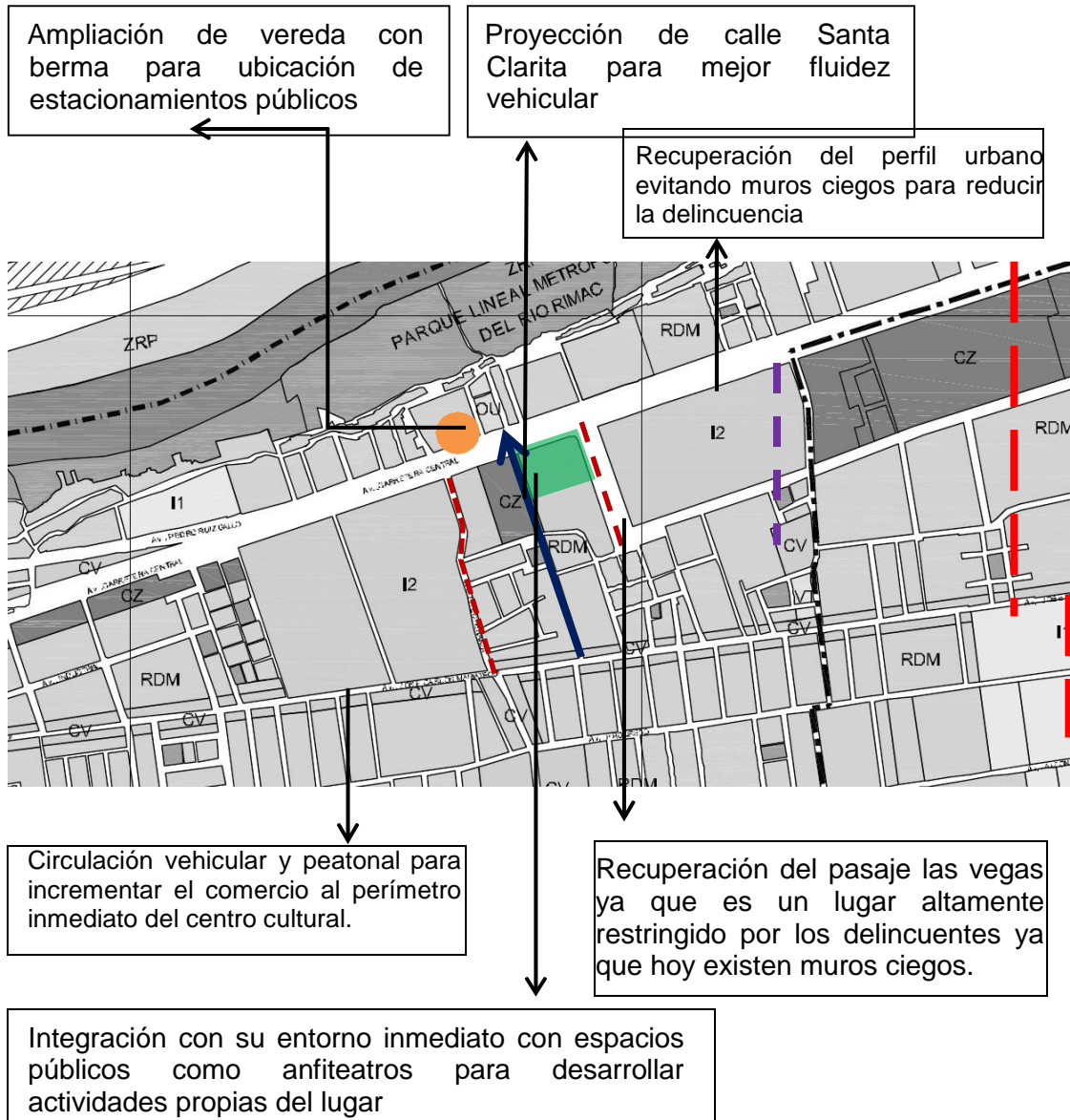


Figura 48. Vista de desarrollo del Plan Maestro urbano
Elaboración: el autor

4.3 Master plan del proyecto

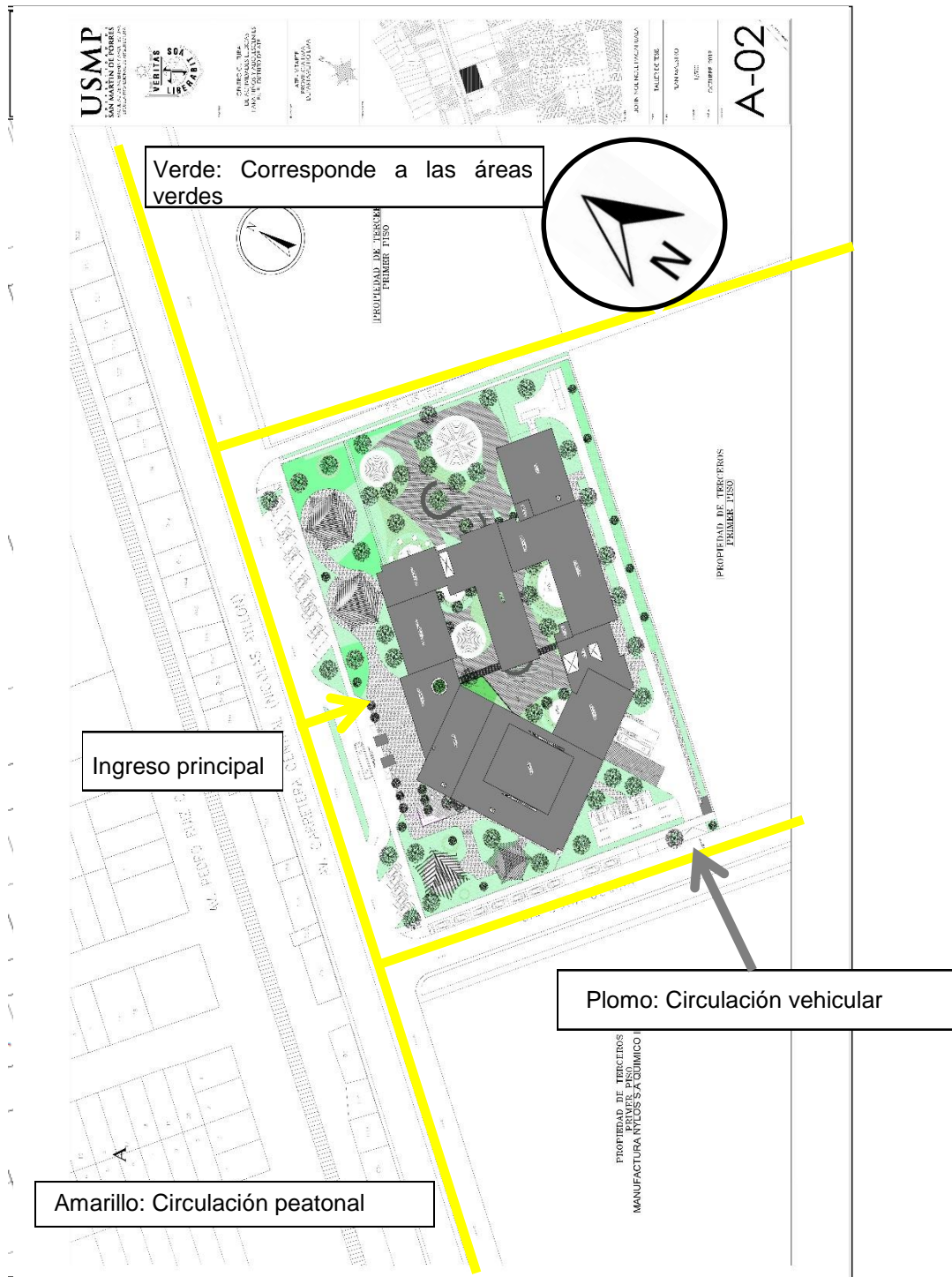


Figura 49. Vista de desarrollo del Plan Maestro urbano
Elaboración: el autor

CAPÍTULO V

DESARROLLO ARQUITECTÓNICO

5.1 Programa arquitectónico

PROGRAMA ARQUITECTONICO - CENTRO CULTURAL DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES DEL DISTRITO DE ATE										
ZONA	SUB ZONA	AMBIENTES	AREA	CAP.	N°	PROD.	TOTAL PARCIAL	TOTAL	30%	AREA TOTAL
ZONA ADMINISTRATIVA	VESTIBULO GENERAL	Vestibulo	63	18	1	7x9	63	260.28	78.08	338.36
		Dirección General+ SS.HH.	18.00	1	1	4X4 + 1X2	18.00			
	ADMINISTRACION	Secretaria	4.00	1	1	2X2	4.00			
		Espera	25.00	5	1	5X5	25.00			
		Administración	12.00	1	1	3x4	12.00			
		Contabilidad	12.00	1	1	3x4	12.00			
		Gerencia	24.75	2	1	4.5x5.5	24.75			
		Cordinador de Eventos	12.00	1	1	3X4	12.00			
		Oficinas	11.25	1	3	2.5x4.5	33.75			
		Archivo	11.25	0	1	2.5x4.50	9.00			
		SS.HH. Varones	8.64	2	1	3.20X2.70	8.64			
		SS.HH. Damas	8.64	2	1	3.20X2.70	8.64			
		Depósito	1.50	0	1	1x1.50	1.50			
		Sala de reuniones	28.00	8	1	4x7	28.00			

Figura 50. Programa Arquitectónico-Zona Administrativa
Elaboración: el autor

ZONA DE FORMACION CULTURAL	VESTIBULO GENERAL	Vestibulo	72.00	36	1	7.6x9.5	72.00	1867.00	560.10	2499.10
	OFICINAS DE CONTROL INTERNO	Dirección de Formación Artística+SH	18.00	1	1	4X4 + 1X2	18.00			
		Archivo	10.00	0	1	2.5x4	10.00			
		Sala de profesores	30.00	8	1	6x5	30.00			
	SALAS	Salas de Exposición	240.00	96	1	10x12	240.00			
		CAPACITACION	Cursos Generales	60.00	30	2	6X10			
	Depósito		6.00	0	2	2X3	12.00			
	TEATRO	Taller de Teatro	120.00	30	1	10x12	120.00			
		Depósito	12.00	0	1	2X3	6.00			
	MOTRICES Y SENSORIALES	Taller de juegos motrices y sensoriales	120.00	30	2	10X12	240.00			
		Depósito	6.00	0	1	2X3	6.00			
	DANZA	Taller de Danza	120.00	30	1	10x12	120.00			
		Depósito	6.00	0	1	2X3	6.00			
	IMAGINATIVOS E INTEGRADORES	Taller de juegos imaginativos e integra	120.00	30	2	10x12	240.00			
		Depósito	6.00	0	1	2X3	6.00			
	MUSICA	Taller de Música	120.00	30	1	10x12	120.00			
		Depósito	6.00	0	1	2X3	6.00			
	COMPETITIVOS Y CIENTIFICOS	Taller de juegos comeptitivos y cientific	120.00	30	2	10x12	240.00			
		Depósito	12.00	0	1	2X3	12.00			
	CERAMICA	Aula de trabajo	120.00	30	1	10x12	120.00			
Depósito		6.00	0	1	2X3	6.00				

Figura 51. Programa Arquitectónico-Zona Formación Cultural
Elaboración: el autor

ZONA DE DIFUSION CULTURAL	EXPOSICION	PERMANENTE	Hall	25.00	12	1	5X5	25.00	767.78	230.33	998.11	
			Sala Historiográfica	60.00	30	1	6x10	60.00				
			Sala de exposición Temática	60.00	30	1	6x10	60.00				
		TEMPORAL	Pinturas	60.00	30	1	6x10	60.00				
			Esculturas y cerámica	60.00	30	1	6x10	60.00				
	SERVICIOS			SS.HH. Varones	17.50	3	1	3.5X5				17.50
				SS.HH. Damas	17.50	3	1	3.5X5				17.50
	AUDITORIO	FOYER	Vestibulo	160.00	100	1	8X20	160.00				
			Recepción e Informes	6.00	1	1	1.5x4	6.00				
			Depósito	6.00	0	1	2x3	6.00				
		SALA DE ESPECTADORE	Platea Baja	375	450	1	0.50x750	375				
			Platea Alta	125	150	1	0.50x250	125				
		ESCENARIO	Escenario	84.00	42	1	6x14	84.00				
			Proyección, Iluminación y Sonido	16.00	2	1	2X8	16.00				
			SS.HH.	7.50	2	2	2.5X3	15.00				
			Depósito	9.00	0	2	3X3	18.00				
		VESTIDORES	Vestidores Varones	12.25	9	1	3.5X3.5	12.25				
			Vestidores Damas	12.25	9	1	3.5X3.5	12.25				
		SALAS DE ENSAYO	Salas de ensayo	32.00	6	2	4X8	64.00				
			SS.HH. Varones	29.75	6	1	3.5X8.5	29.75				
SERVICIOS		SS.HH. Damas	29.75	6	1	3.5X8.5	29.75					

Figura 52. Programa Arquitectónico-Zona Difusión Cultural
Elaboración: el autor

ZONA DE INTERES CULTURAL	VESTIBULO GENERAL	Vestibulo	64.00	32	1	8x8	64.00	1110.75	333.00	1443.75
	DIRECCION	Dirección+ SS.HH.	24.75	1	1	4.5X5.5	24.75			
		Secretaria	4.00	1	1	2X2	4.00			
	BIBLIOTECA	Sala de lectura adultos	300.00	132	1	3.9X3.4	300.00			
		PC - Buscador	3.00	3	3	1x1	3.00			
		Atención y Depósito de Libros	100.00	10800 lib	1	6x1.20x12	50.00			
		Depósito	12.00	0	1	3x4	12.00			
	BIBLIOTECA VIRTUAL	SS.HH.	2.00	1	1	1X2	2.00			
		Vestibulo	32.00	9	1	4X8	32.00			
		Informes	4.00	1	1	2x2	4.00			
		Depósito y Mantenimiento	9.00	0	1	3x3	9.00			
		Cubiculos de Internet Niños	40.00	30	1	5X8	40.00			
		Cubiculos de Internet Adolescentes	50.00	30	1	6X10	50.00			
	VIDEOTECA	Depósito y Mantenimiento	9.00	0	1	3x3	9.00			
		Videoteca	30.00	20	4	6x5	120.00			
	HEMEROTECA	Planoteca	35.00	10	1	5x7	35.00			
		Sala de lectura	250.00	100	1	25x10	250.00			
		Fototeca	35.00	10	1	5x7	35.00			
SERVICIOS	SS.HH. Varones	17.50	3	1	3.5X5	17.50				
	SS.HH. Damas	17.50	3	1	3.5X5	17.50				

Figura 53. Programa Arquitectónico-Zona de Interés Cultural
Elaboración: el autor

ZONA DE SERVICIOS	SERVICIOS Y MANTENIMIENTO	Guardiana	16.00	1	1	4X4	16.00	227.44	68.23	295.67
		Patio de Maniobras	110.00	4 car.	1	10x11	110.00			
		Sala de Mantenimiento	9.00	1	1	3x3	9.00			
		Taller de Mantenimiento	9.00	1	1	3X3	9.00			
		Elevador y Taller de Herramientas	9.00	2	1	3X3	9.00			
		Cuarto de Máquinas	9.00	1	1	3x3	9.00			
		Cuarto de Bombas	9.00	1	1	3X3	9.00			
		Cuarto de Basura	15.00	1	1	3X5	9.00			
		Monitoreo y Guardia	16.00	2	1	4X4	16.00			
		Depósito General	30.00	2	1	5X6	30.00			
		SS.HH. Varones	8.64	2	1	3.20X2.70	8.64			
		SS.HH. Damas	8.64	2	1	3.20X2.70	8.64			

Figura 54. Programa Arquitectónico-Zona de Servicios
Elaboración: el autor

ZONA DE GIMNASIO	VESTIBULO	Recepción e Informes	16.00	8	1	4x4	16.00	937.26	281.18	1218.44
	ADMINISTRACION	Informes	4	1	1	2x2	4			
		Sala de Baile	120	30	1	10x12	120			
	ADMINISTRACION	Sala de Karate	120	30	1	10x12	120			
		Sala de Taekondo	120	30	1	10x12	120			
		HALTEROFILIA	Gimnasio	480	30	2	12X20			
	SERVICIOS	Duchas Hombres	8.91	3	1	3.3x2.7	8.91			
		Duchas Mujeres	8.91	3	1	3.3x2.7	8.91			
		Vestidores Hombres	12	3	1	3x4	12			
		Vestidores Damas	12	3	1	3x4	12			
		Depósito	6	0	1	2x3	6			
		SS.HH. Damas	14.72	3	1	4.60X3.20	14.72			
	SS.HH. Varones	14.72	3	1	4.60X3.20	14.72				

Figura 55. Programa Arquitectónico-Zona de Gimnasio

Elaboración: el autor

ZONA DE COMIDAS	RESTAURANTE	RECEPCION	Vestibulo	36.00	18	1	6x6	36.00	894.50	268.35	1162.85	
		RESTAURANTE	Sala de Mesas techado	363.00	300	1	2.2X2.2	363.00				
			Áre de mesas sin techar	363.00	200	1	2.2X2.2	363.00				
			Atención	15.00	3	1	1.50x10	15.00				
			Cocina	45.00	6	1	5X9	45.00				
			Depósito de Productos Secos	10.00	0	1	2x5	10.00				
			Frigorífico	10.00	0	1	2x5	10.00				
			Bar	17.50	8	1	2.5x7	17.50				
			SERVICIOS	SS.HH. Varones	17.50	3	1	3.5X5				17.50
				SS.HH. Damas	17.50	3	1	3.5X5				17.50

Figura 56. Programa Arquitectónico-Zona de Comidas

Elaboración: el autor

ZONA DE TÓPICO	SERVICIOS DE SALUD	VESTIBULO	Recepción e Informes	16.00	2	1	4X4	16.00	121.53	36.46	157.99
			Sala de Espera	25	0	1	5X5	25			
		ADMINISTRACION	Informes	4	1	1	2X2	4			
			Archivo	11.25	1	1	2.5X4.5	11.25			
		ENFERMERIA	Consultorio	42	6	3	3.2X4.35	42			
			Almacén	6	2	1	2x3	6			
			SS.HH. Varones	8.64	2	1	3.20X2.70	8.64			
			SS.HH. Damas	8.64	2	1	3.20X2.70	8.64			

Figura 57. Programa Arquitectónico-Zona de Tópico

Elaboración: el autor

g

ZONA	TOTAL	30%	AREA TOTAL
ZONA ADMINISTRATIVA	260.28	78.08	338.36
ZONA DE FORMACION CULTURAL	1867.00	560.10	2499.10
ZONA DE DIFUSION CULTURAL	767.78	230.33	998.11
ZONA DE INTERES CULTURAL	1110.75	333.00	1443.75
ZONA DE COMIDAS	894.50	268.35	1162.85
ZONA DE SERVICIOS	227.44	68.23	295.67
ZONA DE GIMNASIO	937.26	281.18	1218.44
ZONA DE TOPICO	121.53	36.46	157.99
	TOTAL		8114.27

Figura 58. Programa Arquitectónico-Área Total
Elaboración: el autor

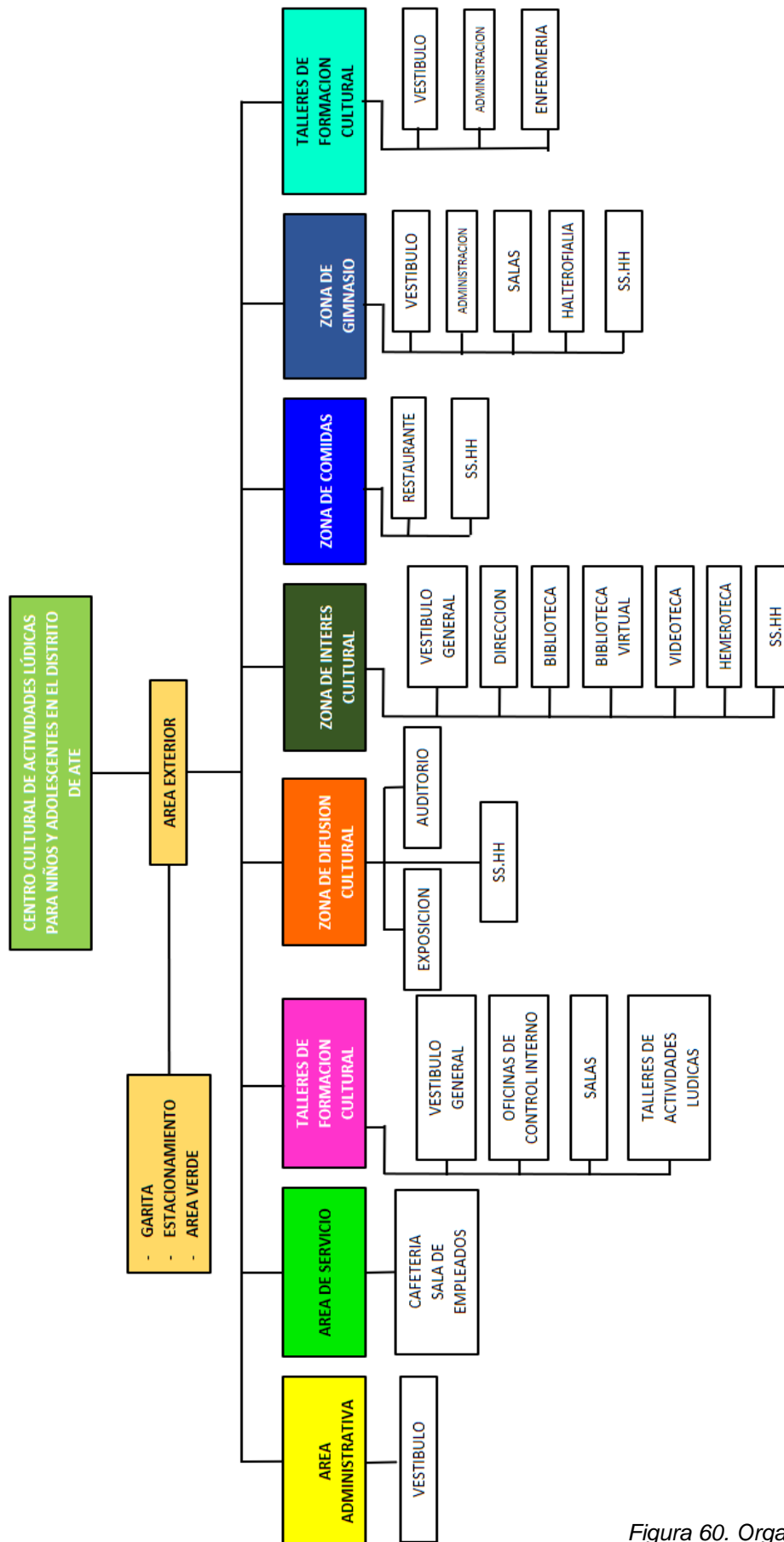


Figura 60. Organigrama Macro
Elaboración: el autor

5.3 Organigrama funcional



Figura 61. Organigrama Funcional-A. Administrativa
Elaboración: el autor



Figura 62. Organigrama Funcional-A. de Servicio
Elaboración: el autor

**CENTRO CULTURAL DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES
EN EL DISTRITO DE ATE**



Figura 63. Organigrama Funcional-Z. de Interés Cultural
Elaboración: el autor

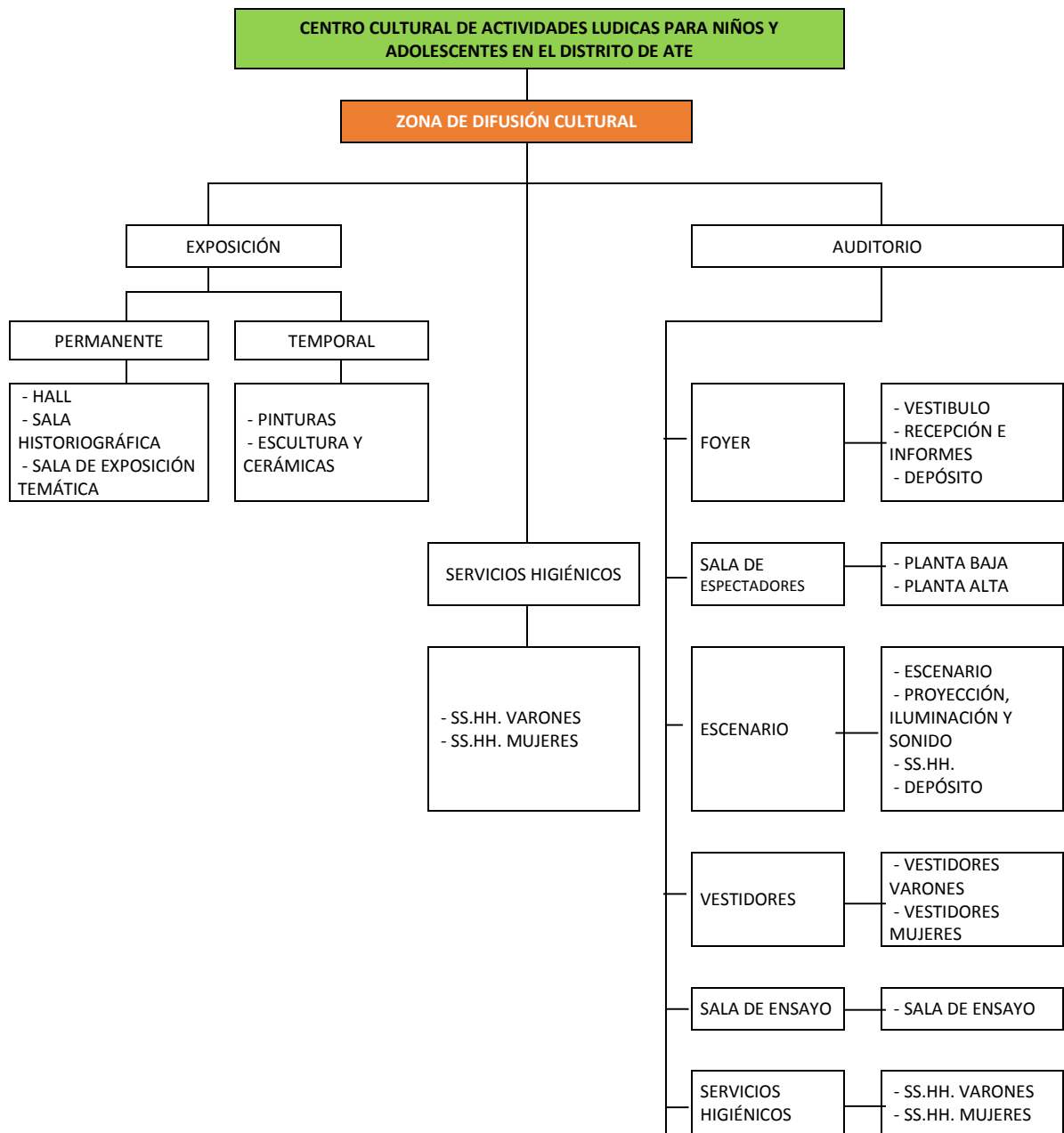


Figura 64. Organigrama Funcional-Z. de Difusión Cultural
Elaboración: el autor

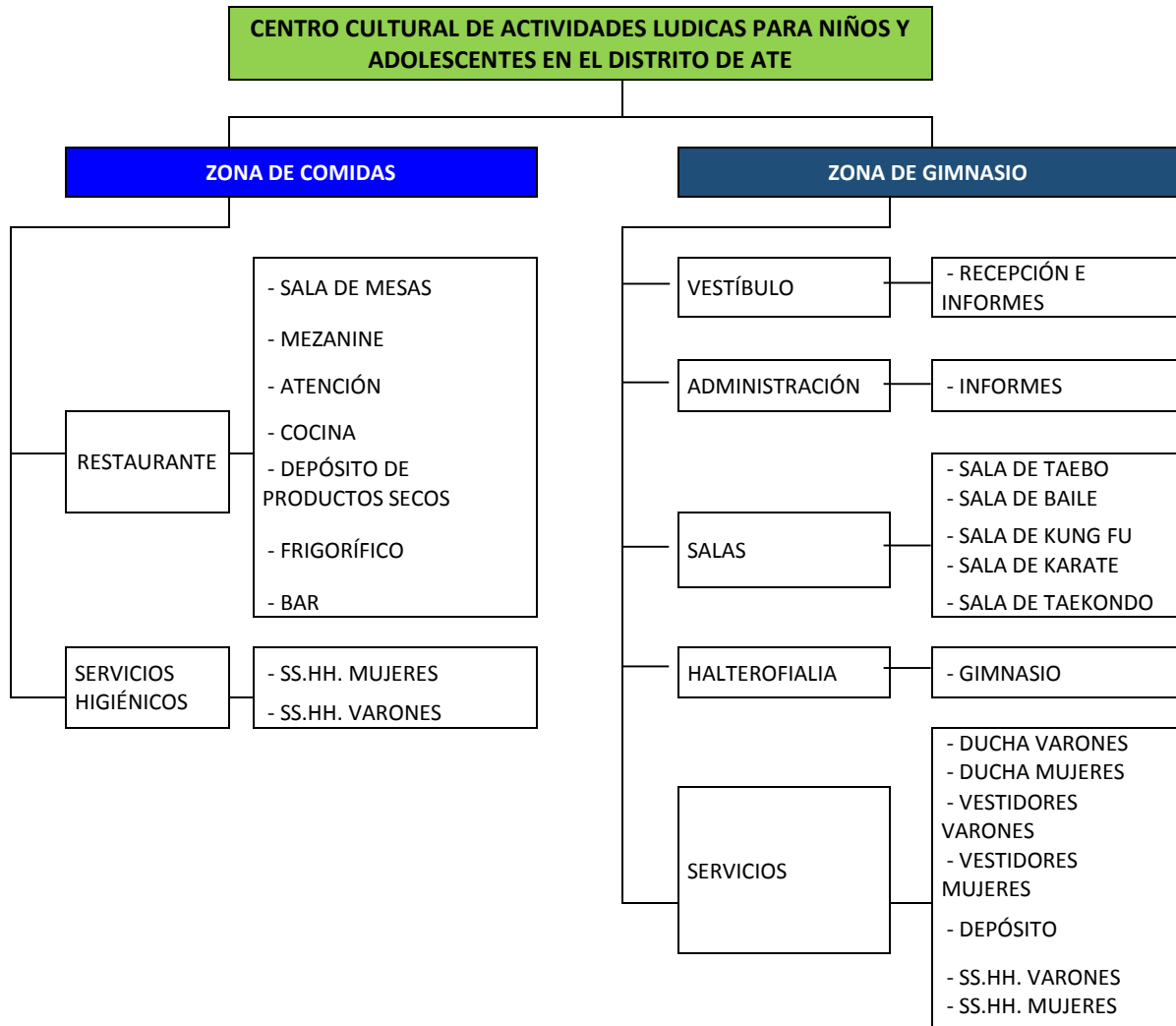


Figura 65. Organigrama Funcional-Z. de Compras y Gimnasio
Elaboración: el autor

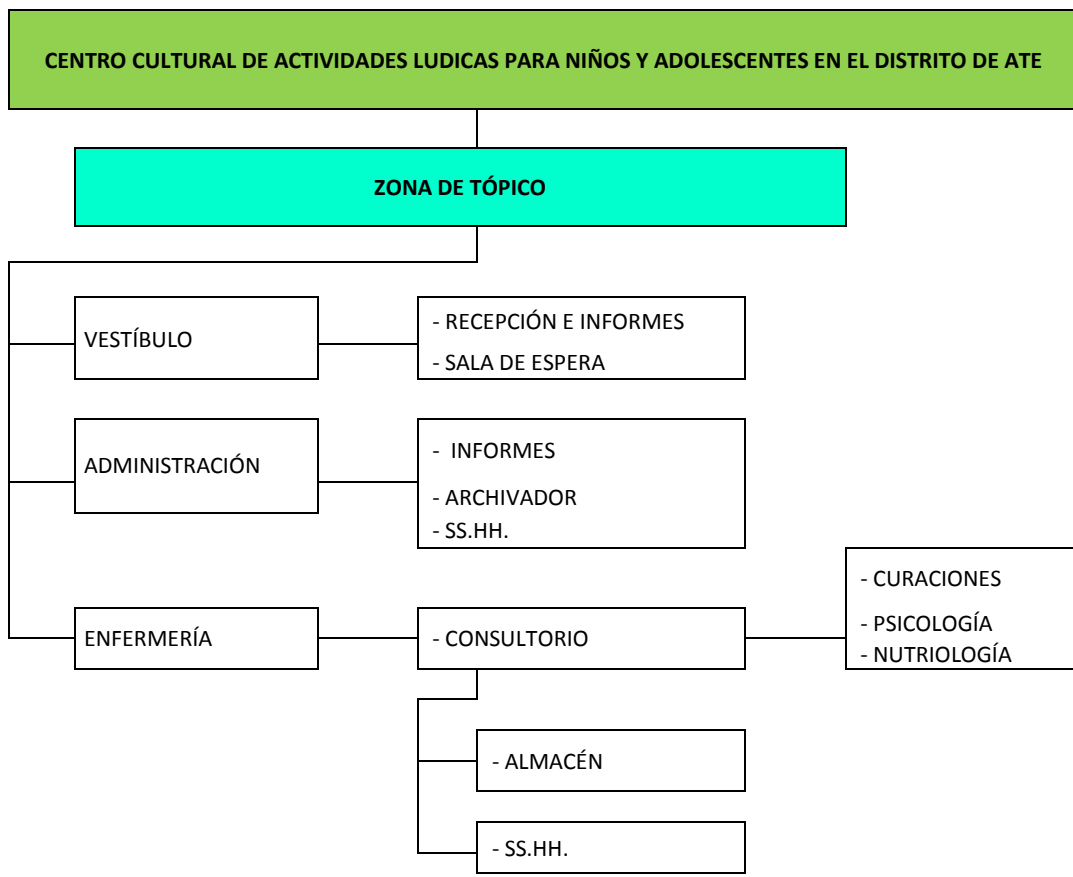


Figura 66. Organigrama Funcional- Z. de Tópico
Elaboración: el autor

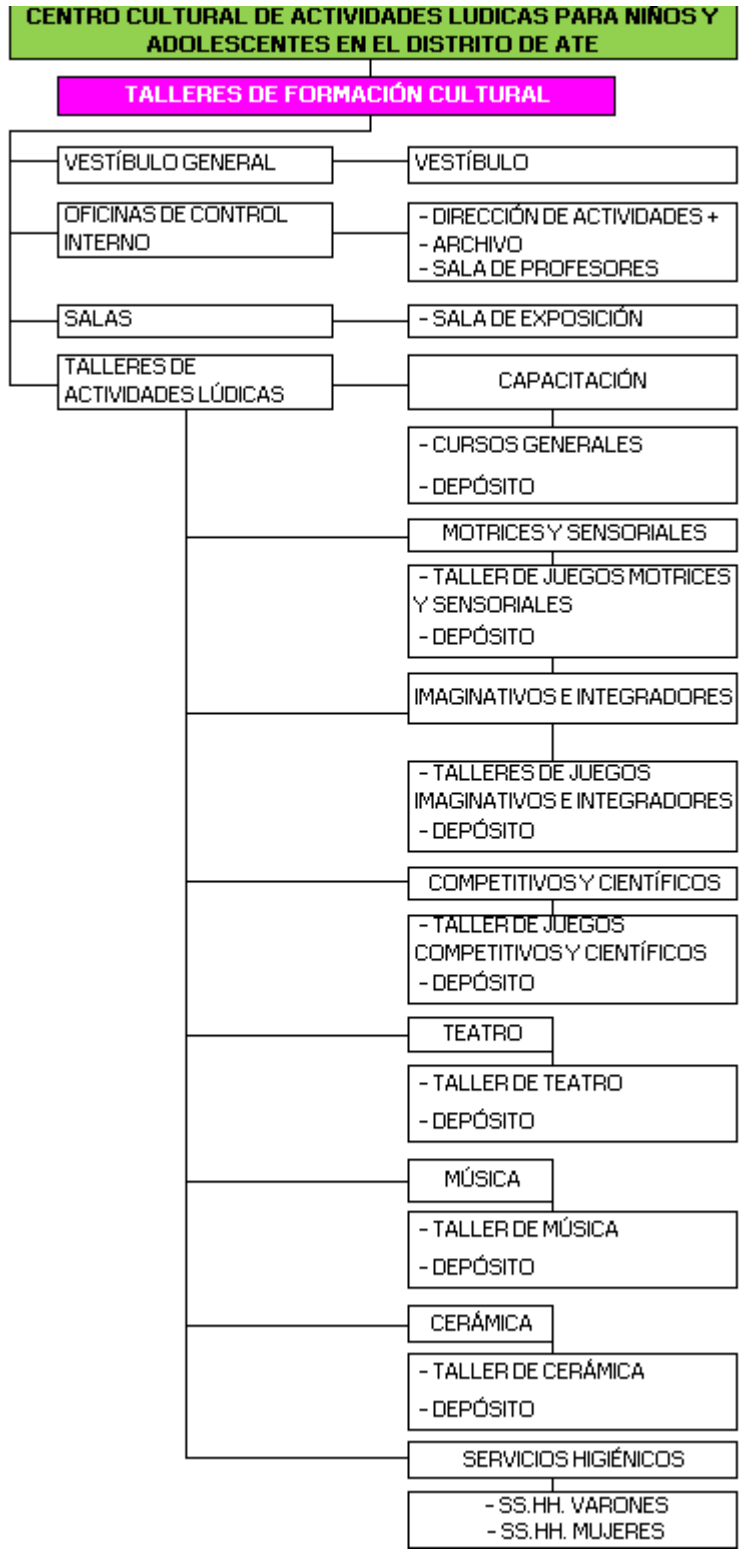


Figura 67. Organigrama Funcional- Talleres de Formación Cultural
Elaboración: el autor

5.4 Contenido de diseño

Trata de las proporciones del cuerpo humano de acuerdo con el Diccionario de la Real Academia Española y dimensiones mínimas para el diseño de espacios interiores.

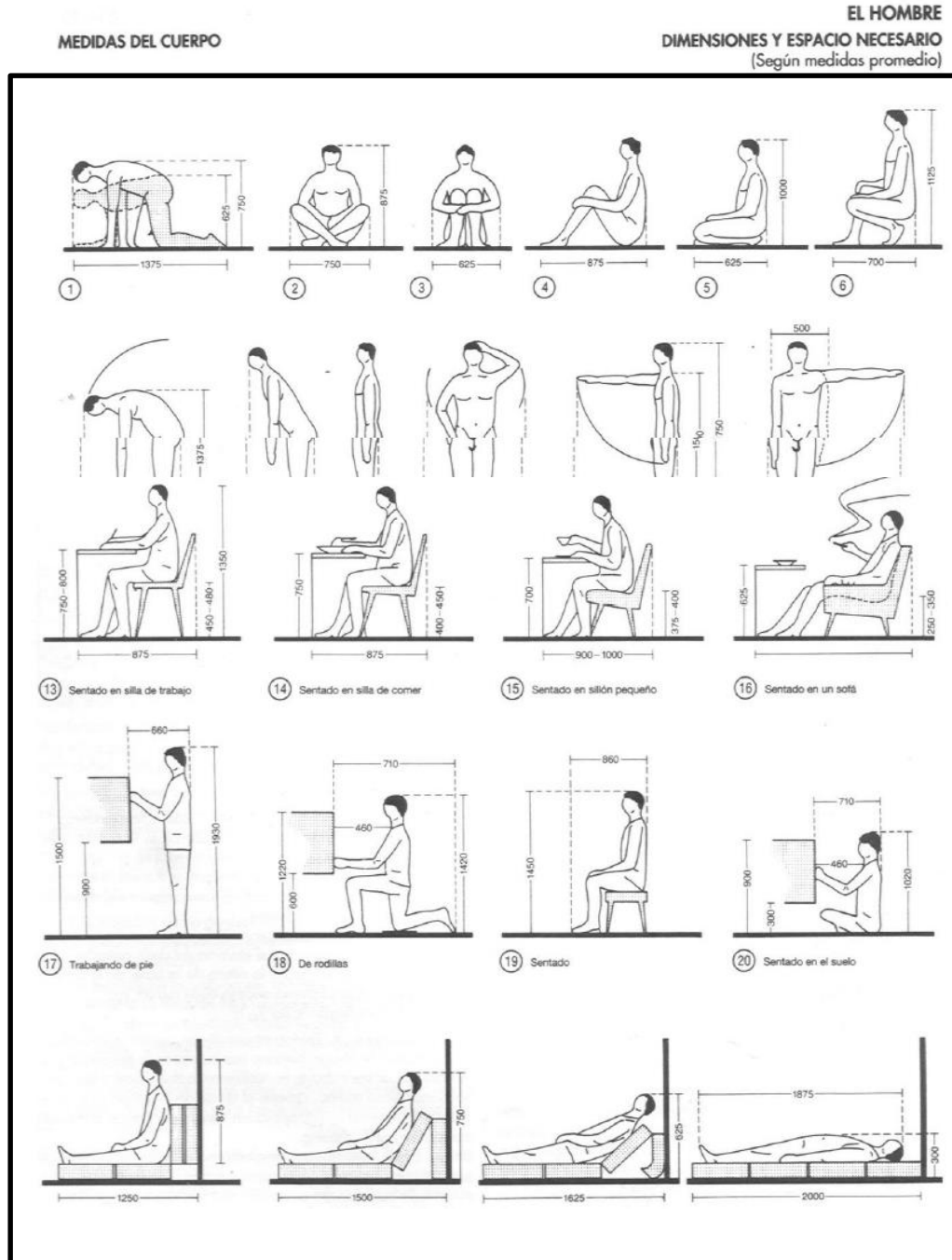


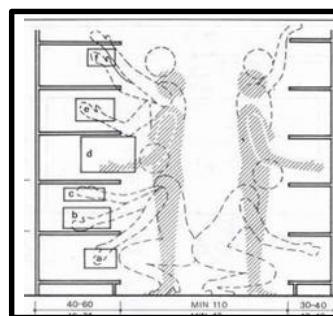
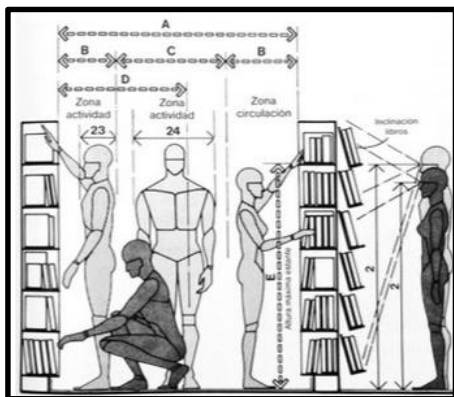
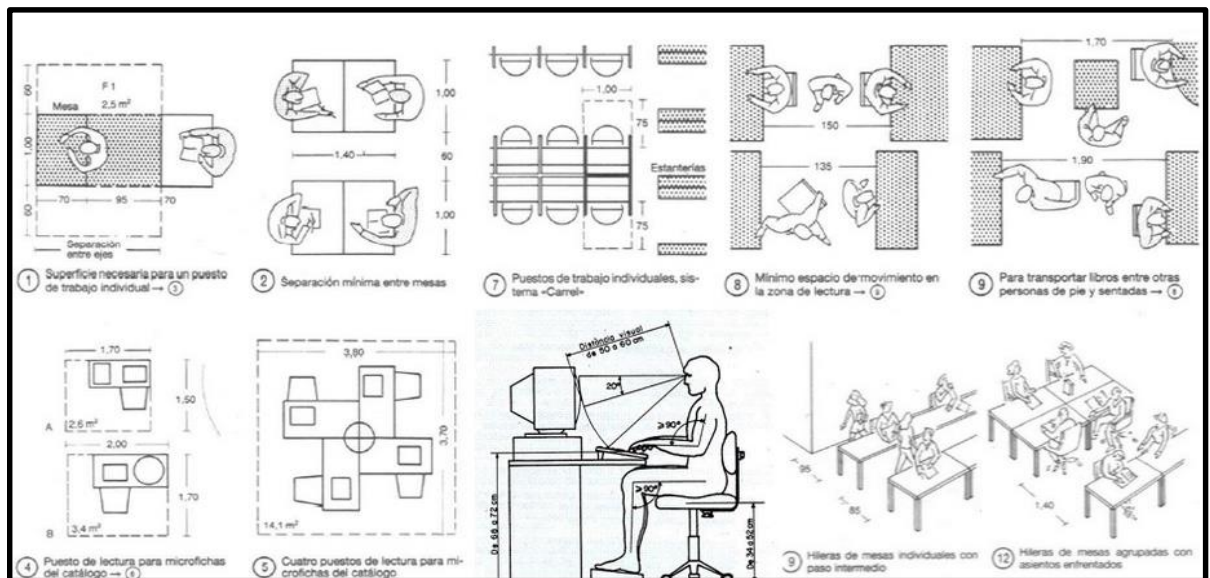
Figura 68. Proporciones del Cuerpo Humano
Fuente: Ernest Neufert-Auditorio 2014

• **ESTUDIO ERGONÓMICO**

Estudio de la adaptación de mobiliarios, máquinas y utensilios a las personas que lo utilizan usualmente durante su actividad para efectuar un mejor movimiento dentro del espacio (Diccionario de la Real Academia Española). Se realiza un análisis con las actividades que contiene el centro cultural para poder desarrollar ante sus mobiliarios los movimientos de la persona.

BIBLIOTECA

UNIDAD ESPACIO FUNCIONAL



SALA GRUPAL

ÁREA DE EQUIPO 1.62M²
 ÁREA DE USO 11.98M²
ÁREA TOTAL: 13.6M²

ÁREA DE LIBROS MINIMO PARA 2800 VOLUMENES

ÁREA DE EQUIPO 6.80M²

CUBÍCULO PERSONAL

ÁREA DE EQUIPO 0.70M²
 ÁREA DE USO 0.85M²

ÁREA TOTAL: 1.55M²

MUEBLE DE RECEPCIÓN

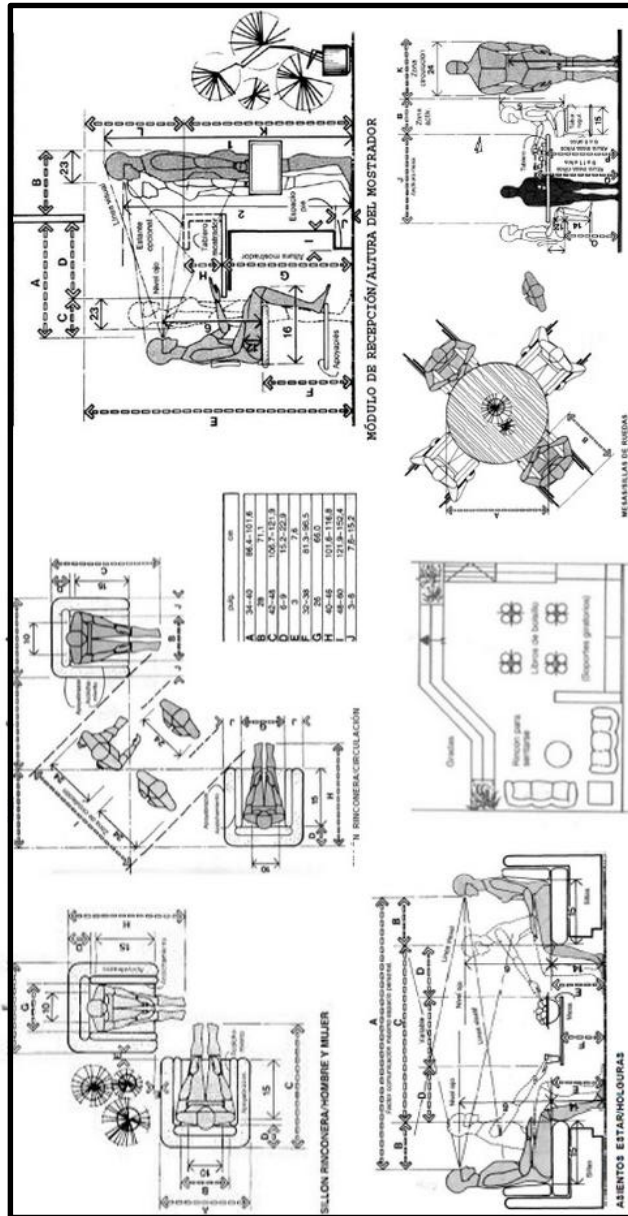
ÁREA DE EQUIPO 3.64M²
 ÁREA DE USO 2.40M²

ÁREA TOTAL: 6.24M²

Figura 69. Estudio ergonómico 01
 Fuente: Ernest Neufert-Auditorio 2014

BIBLIOTECA

UNIDAD ESPACIO FUNCIONAL



MOSTRADOR
 ÁREA DE EQUIPO 5.52M2
 ÁREA DE USO 6.00M2
ÁREA TOTAL: 11.52M2

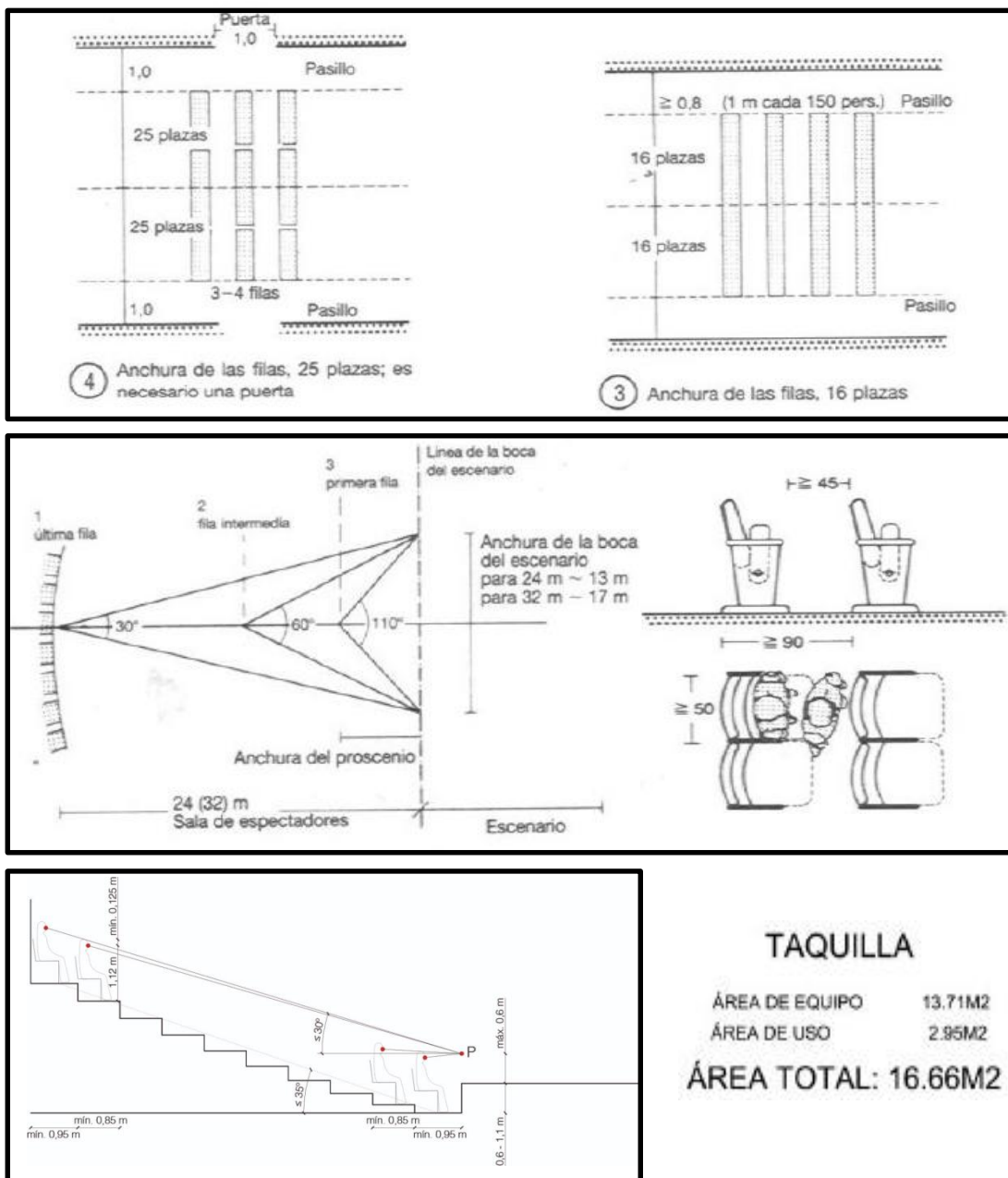
CONSULTA DE CATALOGOS
 ÁREA DE EQUIPO 1.44M2
 ÁREA DE USO 2.40M2
ÁREA TOTAL: 3.84M2

SALA GRUPAL
 ÁREA DE EQUIPO 5.40M2
 ÁREA DE USO 5.30M2
ÁREA TOTAL: 10.70M2

ÁREA DE LIBROS
 ÁREA DE EQUIPO 6.00M2
 ÁREA DE USO 29.52M2
ÁREA TOTAL: 35.52M2

Figura 70. Estudio ergonómico 02
 Fuente: Ernest Neufert-Auditorio 2014

AUDITORIO



TAQUILLA

ÁREA DE EQUIPO	13.71M2
ÁREA DE USO	2.95M2
ÁREA TOTAL:	16.66M2

Figura 71. Estudio ergonómico 03
Fuente: Ernest Neufert-Auditorio 2014

BAÑOS Y CAMERINOS

UNIDAD ESPACIO FUNCIONAL

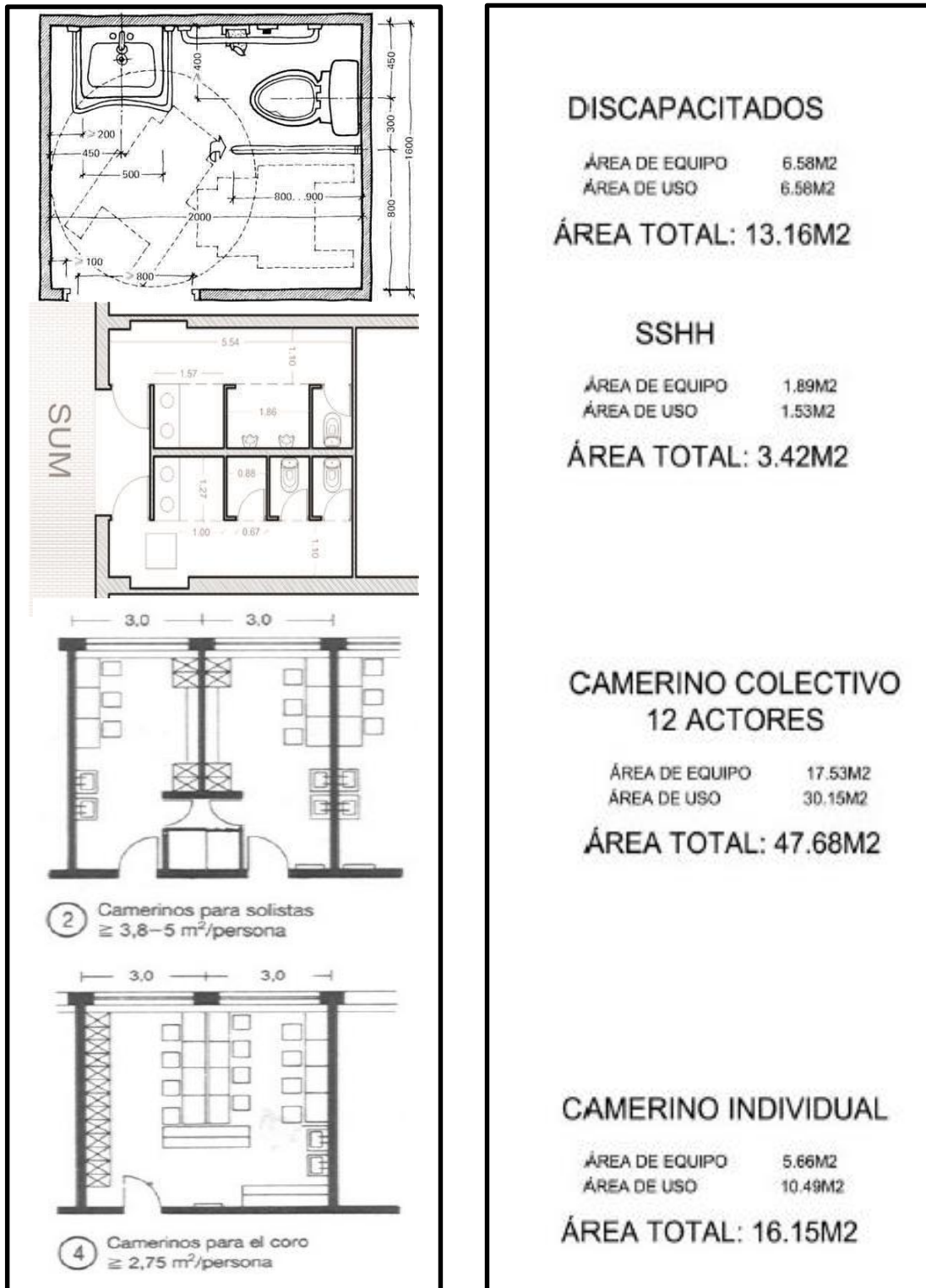


Figura 72. Estudio ergonómico 04
Fuente: Ernest Neufert-Auditorio 2014

RESTAURANTE

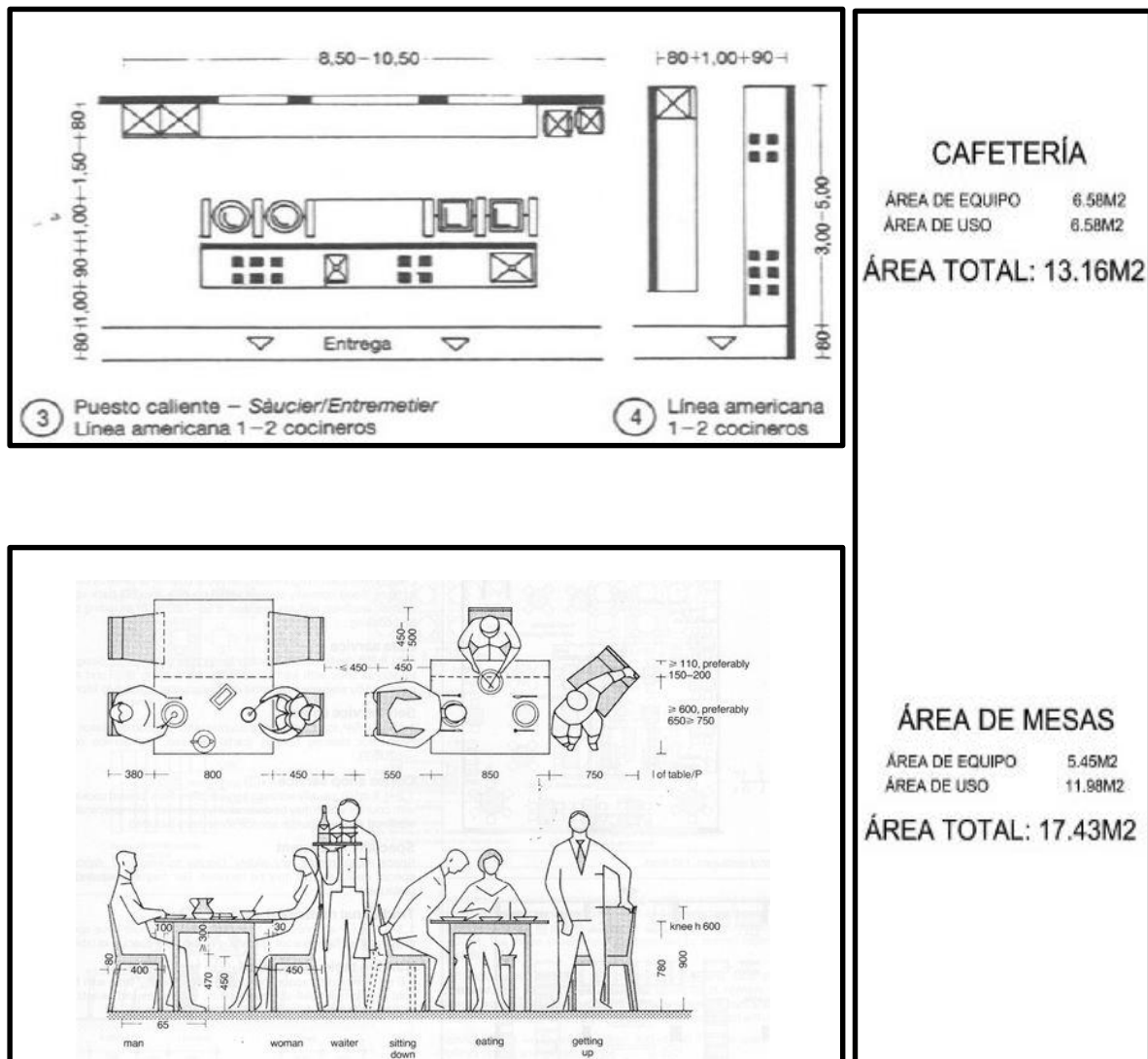
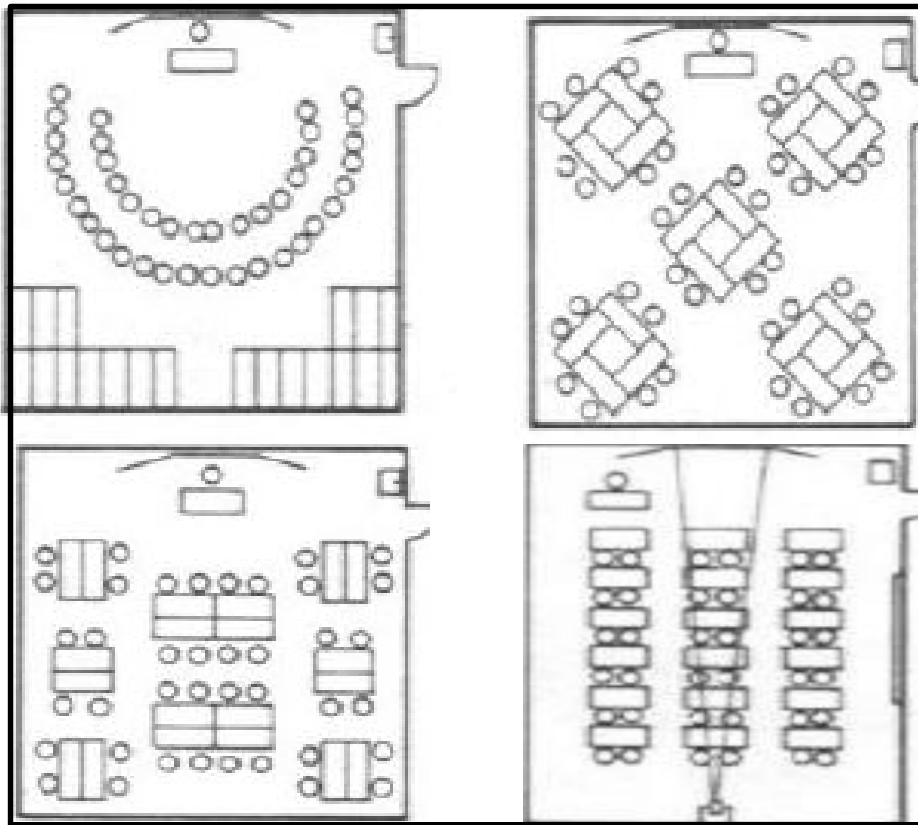


Figura 73. Estudio ergonómico 05
Fuente: Ernest Neufert-Auditorio 2014

TALLERES



ÁREA DE 112m²

Para 20 personas

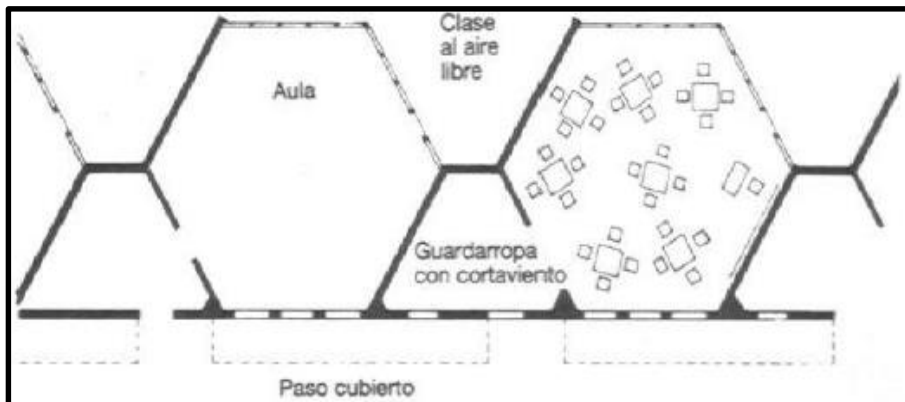


Figura 74. Estudio ergonómico 06
Fuente: Ernest Neufert-Auditorio 2014

5.5 Flujogramas

FLUJOGRAMA – CENTRO CULTURAL

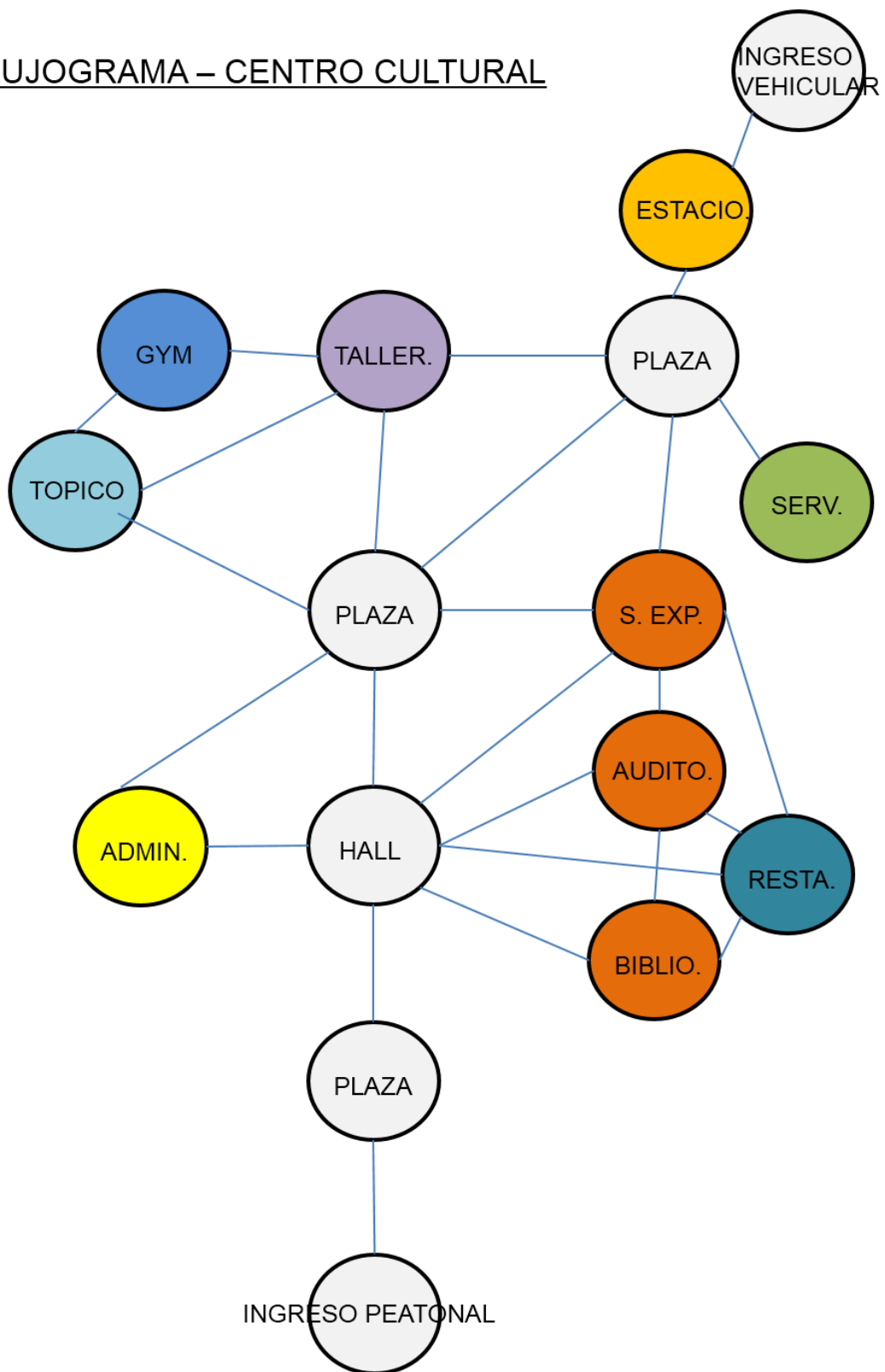


Figura 75. Flujograma del proyecto
Elaboración: el autor

CAPÍTULO VI
PLANOS CONTENIDOS EN EL EXPEDIENTE TÉCNICO



ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

**CENTRO CULTURAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES
EN EL DISTRITO DE ATE – LIMA, PERÚ**

EXPEDIENTE TÉCNICO

NOLE PACAHUALA, JOHN NOE

LIMA-PERÚ

2019

6.1 Índice de los planos

ÍNDICE DE PLANOS

PLAN MAESTRO URBANO	pág. 75
PLAN MAESTRO DEL PROYECTO	pág. 76
PLANO DE UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN	pág. 77
PLANO DE ZONIFICACIÓN	pág. 78
PLOT PLAN	pág. 79
PLANO TOPOGRÁFICO	pág. 80
PLANO PERIMÉTRICO	pág. 81
PLANO DE SÓTANO	pág. 82
PLANO DE LA PRIMERA PLANTA	pág. 83
PLANO DE LA SEGUNDA PLANTA	pág. 84
PLAN DE LA TERCERA PLANTA	pág. 85

6.3 Plan maestro del proyecto

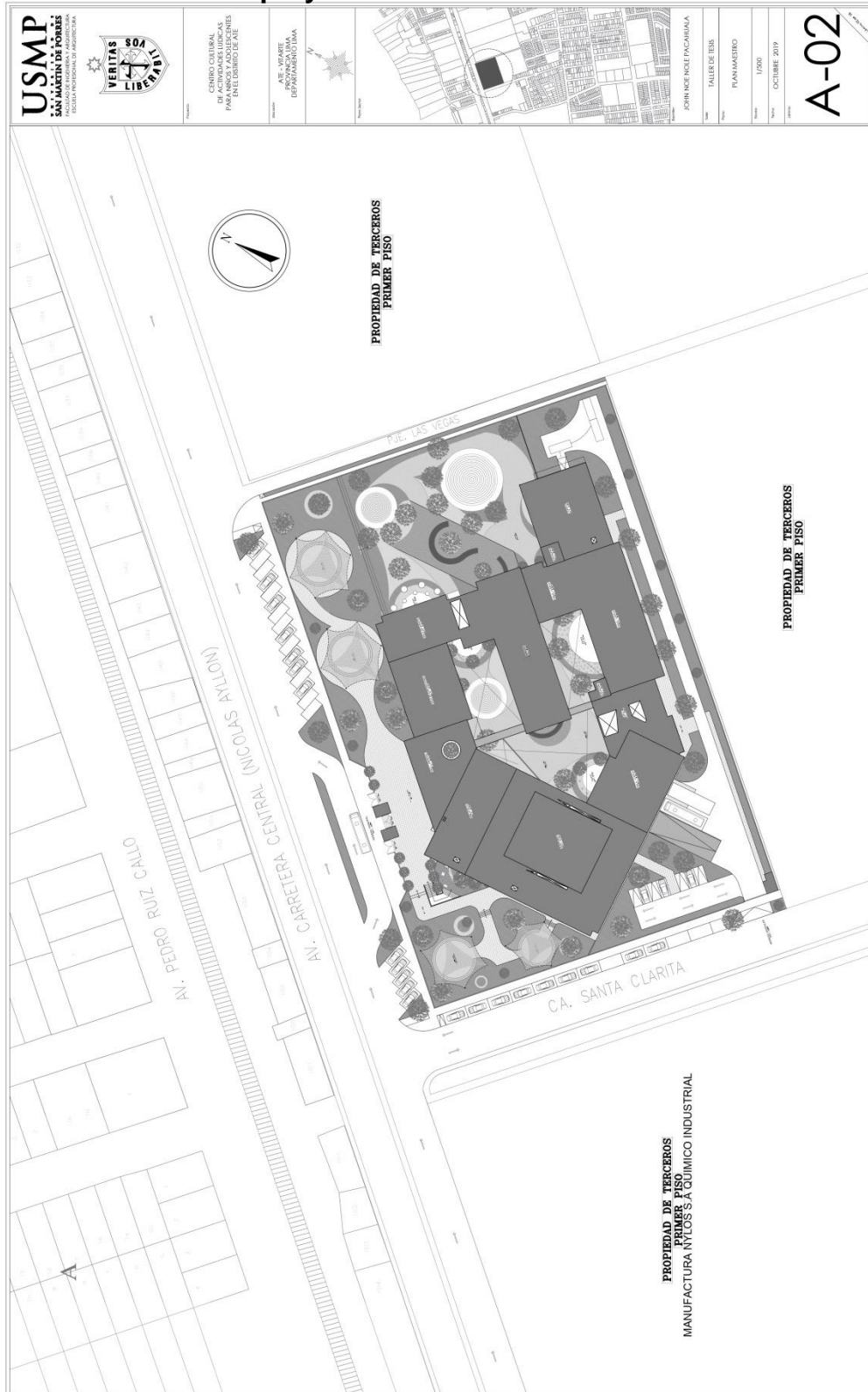


Figura 77. Plan Maestro del Proyecto
Elaboración: el autor

6.4 Plano de ubicación y localización

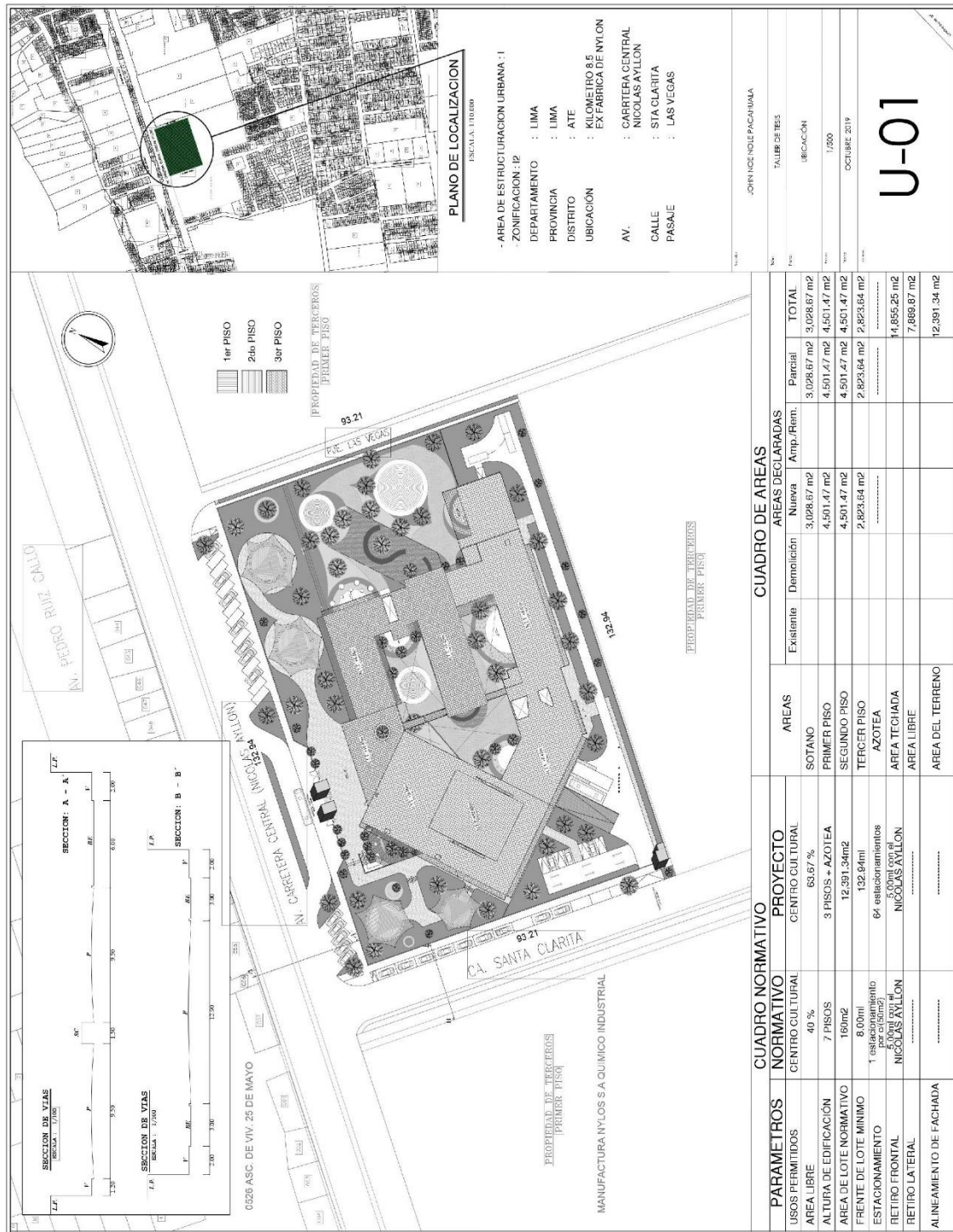


Figura 78. Plano de Ubicación y Localización
Elaboración: el autor

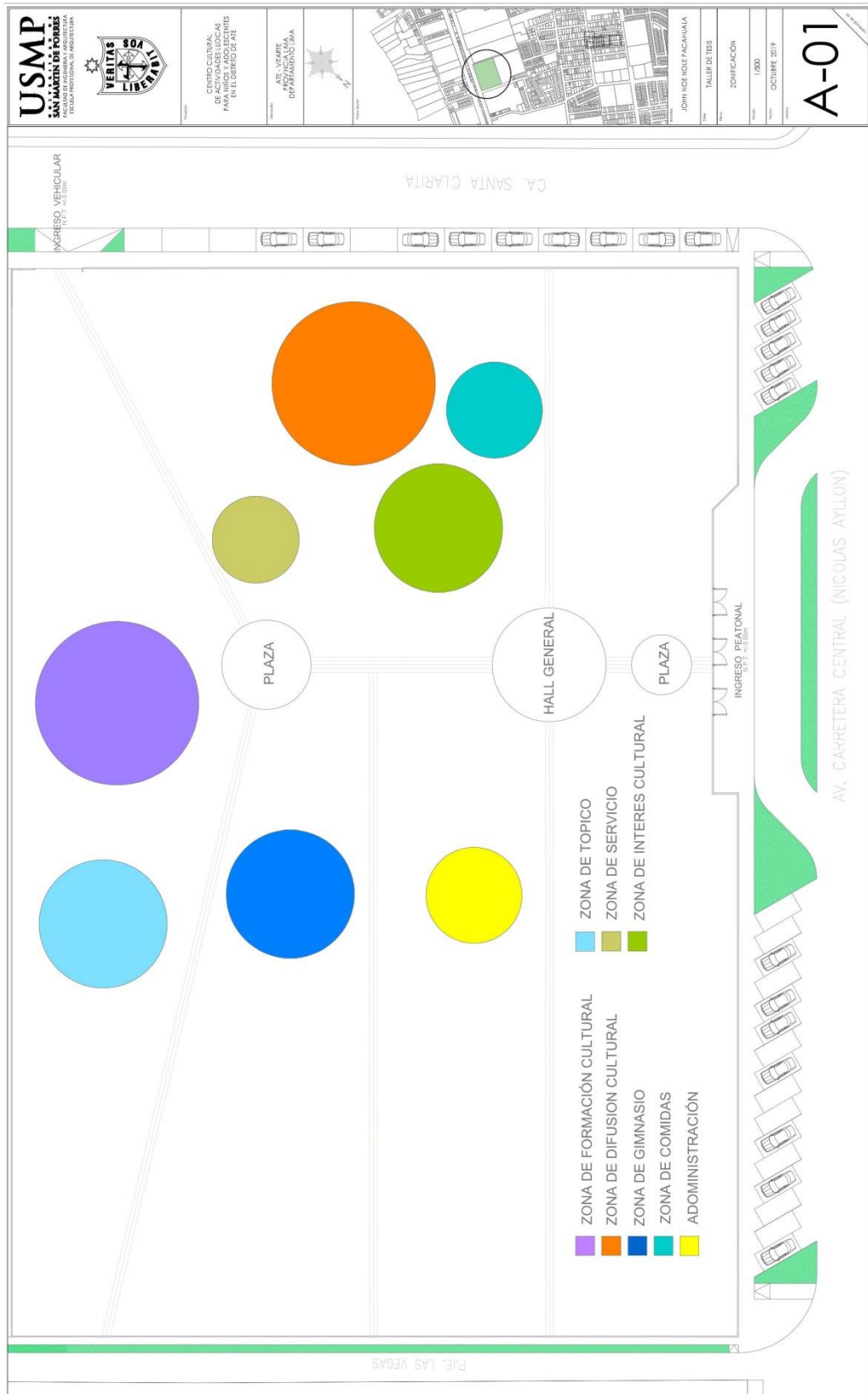


Figura 79. Plano de Zonificación
Elaboración: el autor

6.5 Plot plan

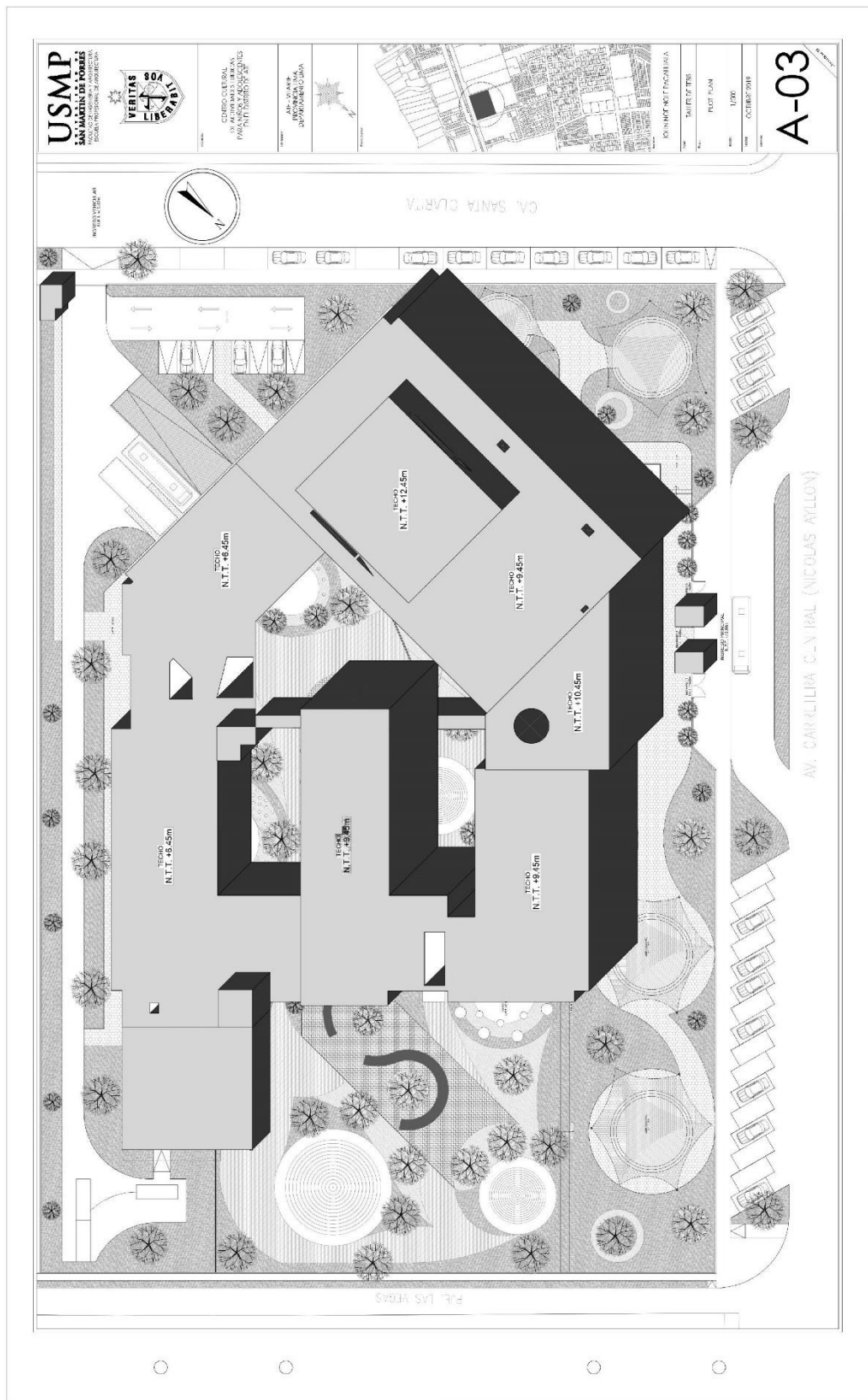


Figura 80. Plot Plan
Elaboración: el autor

6.7 Plano perimétrico

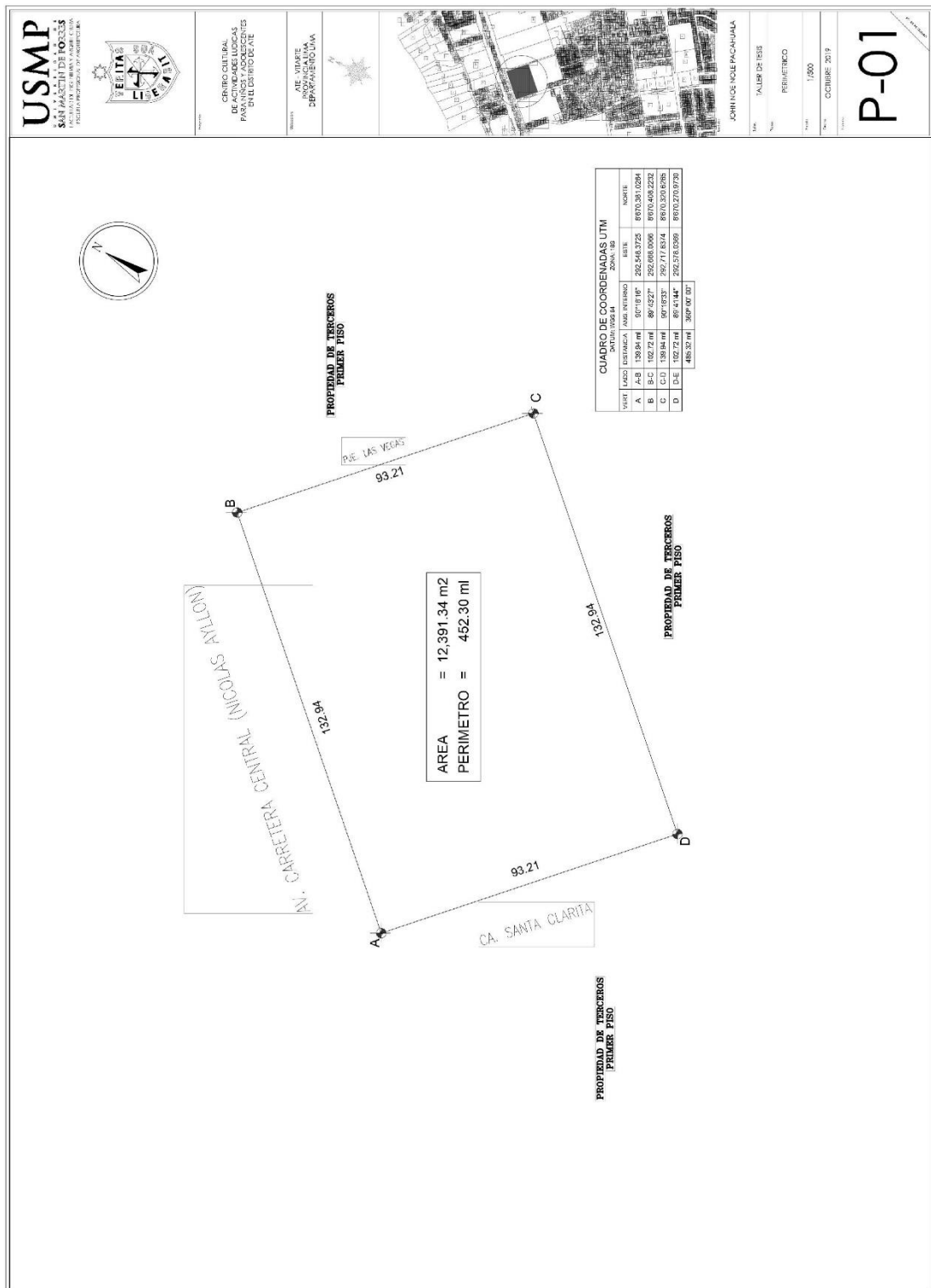


Figura 82. Plano Perimétrico
Elaboración: el autor

6.8 Planos del proyecto general

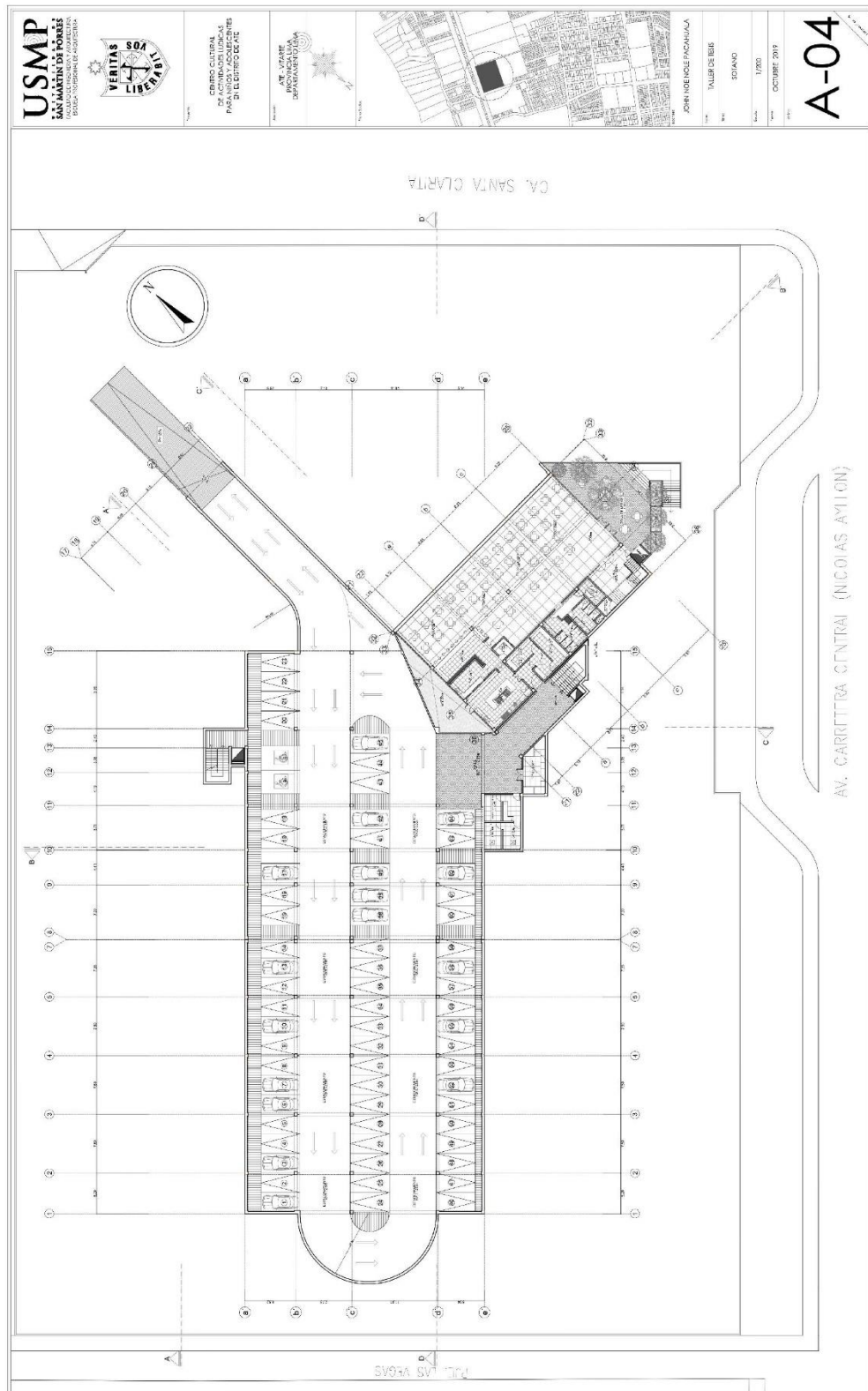
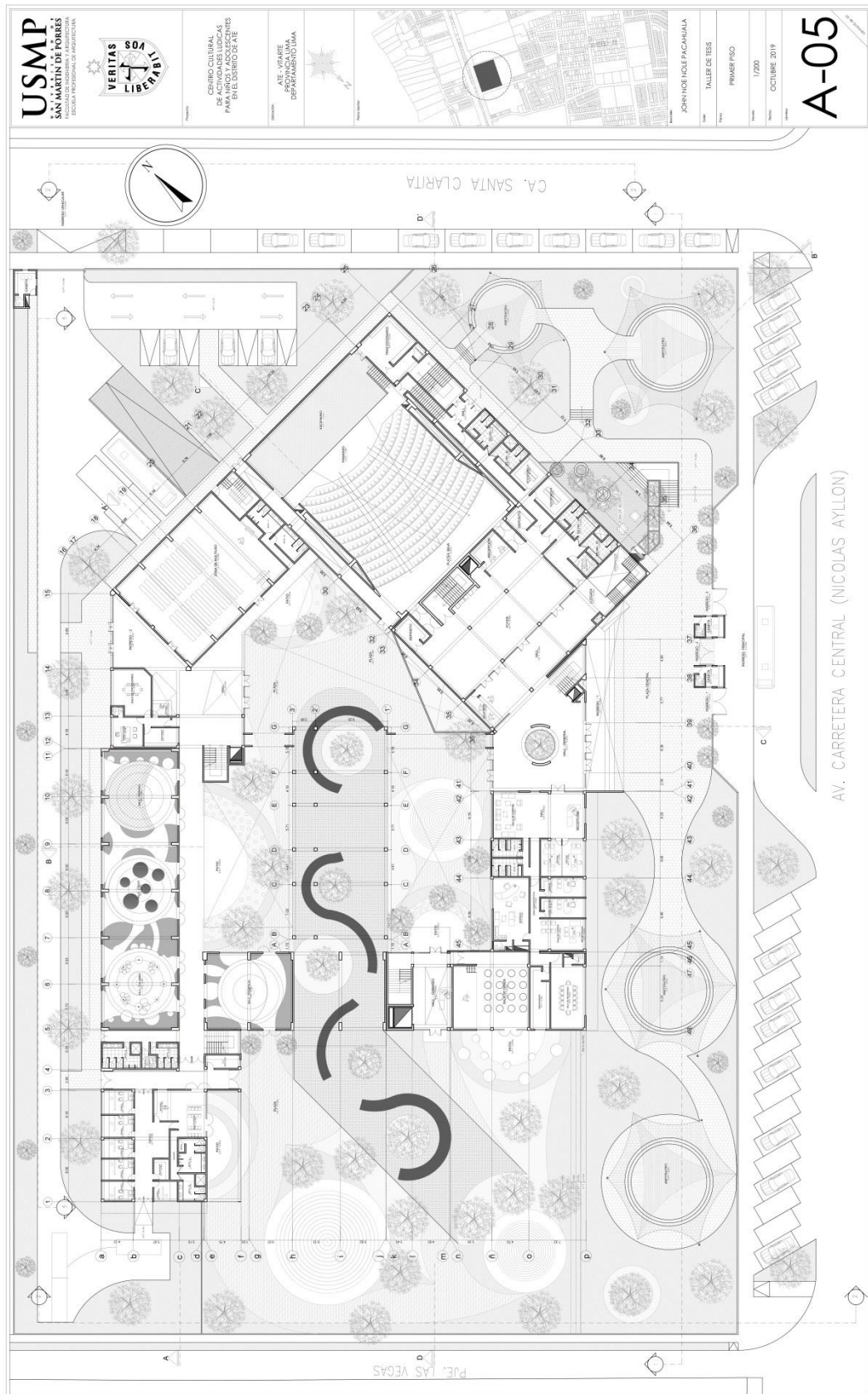


Figura 83. Plano del sótano
Elaboración: el autor

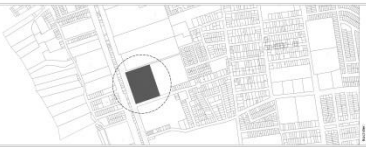


USMP
UNIVERSIDAD
SAN MARTIN DE PORRES
FACULTAD DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA



CENTRO CULTURAL
DE LAS ESCUELAS
PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES
EN EL DISTRITO DE ATE

ATE - VIARE
DEPARTAMENTO DE
LIMA



JOHN NOE PACAHUALA

TALLER DE TESIS

PRIMER PISO

1/200

OCTUBRE 2019

A-05

Figura 84. Plano del primer nivel
Elaboración: el autor



Figura 85. Plano del segundo nivel
Elaboración: el autor



Figura 86. Plano del tercer nivel
Elaboración: el autor

CAPÍTULO VII

MEMORIA DESCRIPTIVA DEL PROYECTO PRESENTADO

Premisas del diseño:

- La zonificación del terreno responde al ordenamiento territorial que se tiene proyectado ATE (Vitarte) así como también la resistencia de terreno para el desarrollo a la escala a proponer del proyecto.
- Se torna importante la orientación solar y la dirección del viento para realizar el respectivo confort a determinados espacios.
- Se tiene presente el tratamiento de los espacios públicos exteriores (distintos del terreno) para integrar al peatón con el proyecto.
- Se tienen definidos los ingresos tanto peatonales como vehiculares.
- Se consideran espacios para desarrollar actividades dinámicas físicas como intelectuales con espacios abiertos y techados.
- Se propone manejar el tema de sistema constructivo con albañilería confinada y también concreta armado para la buena definición de espacios y seguridad para el usuario.
- Se proyecta la avenida Santa Clarita para mejor el fluido peatonal y vehicular del proyecto.
- Se realiza un contenedor a través de la volumetría para espacios internos como externos.

- **PARTIDA ARQUITECTÓNICA**

Se toma como punto de partida la orientación solar para ubicar las direcciones de los volúmenes que respondan de manera contraria al nacer del sol para ubicar los espacios y tener un asolamiento adecuados para el confort de los usuarios. Seguidamente hacemos un levantamiento peatonal para verificar el comportamiento del usuario alrededor del proyecto e integrar el exterior con el interior.

La volumetría responde a un espacio de cobijo de la población infantil para el desarrollo de actividades lúdicas.



Proyección de calle Santa Clarita

Orientación Solar

Espacio contenido en otro.

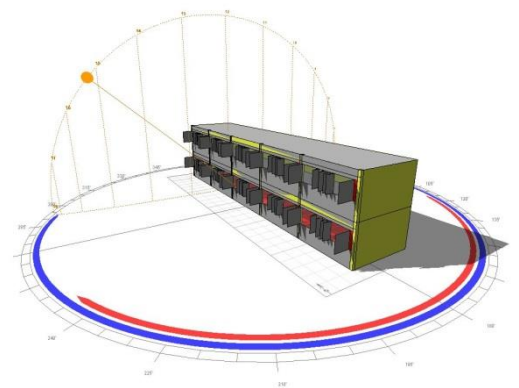
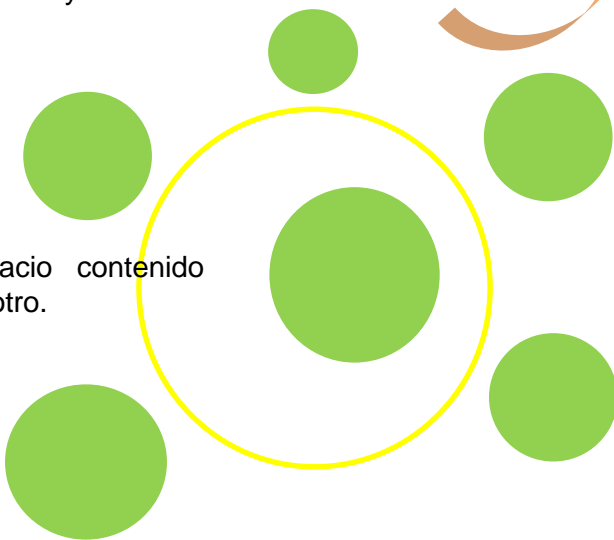


Figura 87. Partida arquitectónica
Fuente: Elaboración Propia

- Emplazamiento vehicular y peatonal



Figura 88. Emplazamiento peatonal y vehicular
Fuente: Elaboración Propia

- **Análisis peatonal**

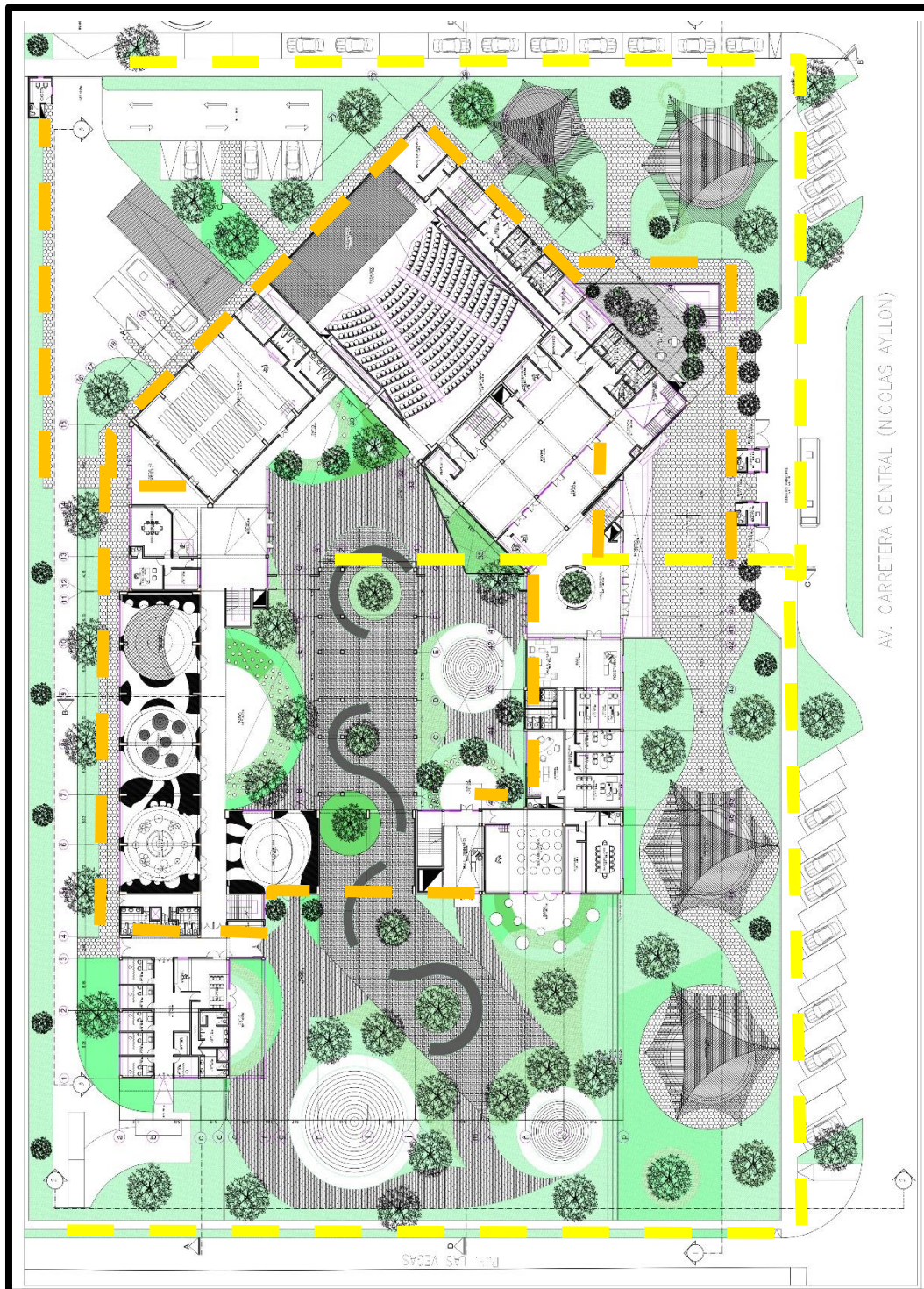


Figura 89. Análisis peatonal
Fuente: Elaboración Propia

- **Análisis vehicular**

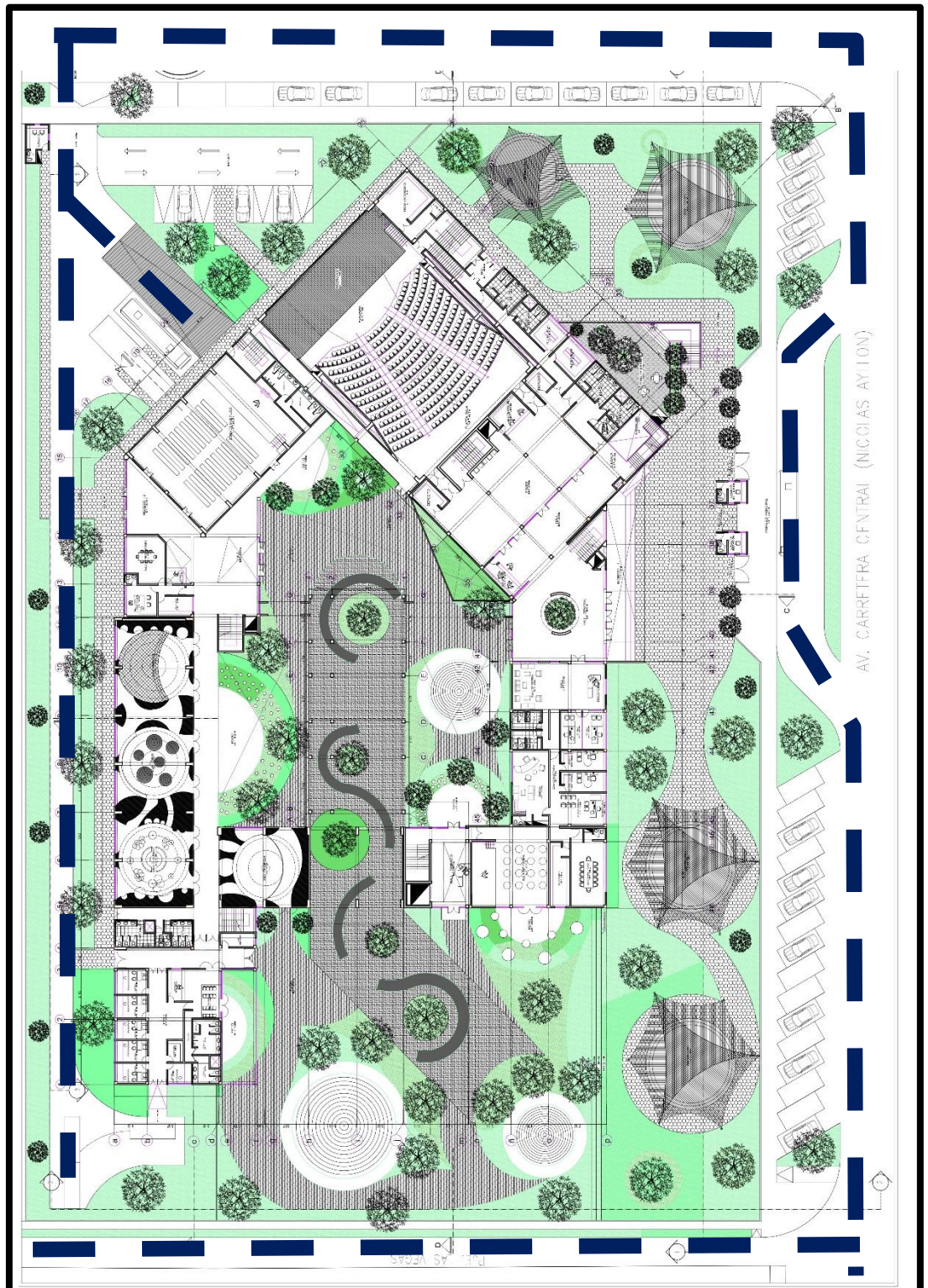


Figura 90. Análisis vehicular
Fuente: Elaboración Propia

- Zonificación

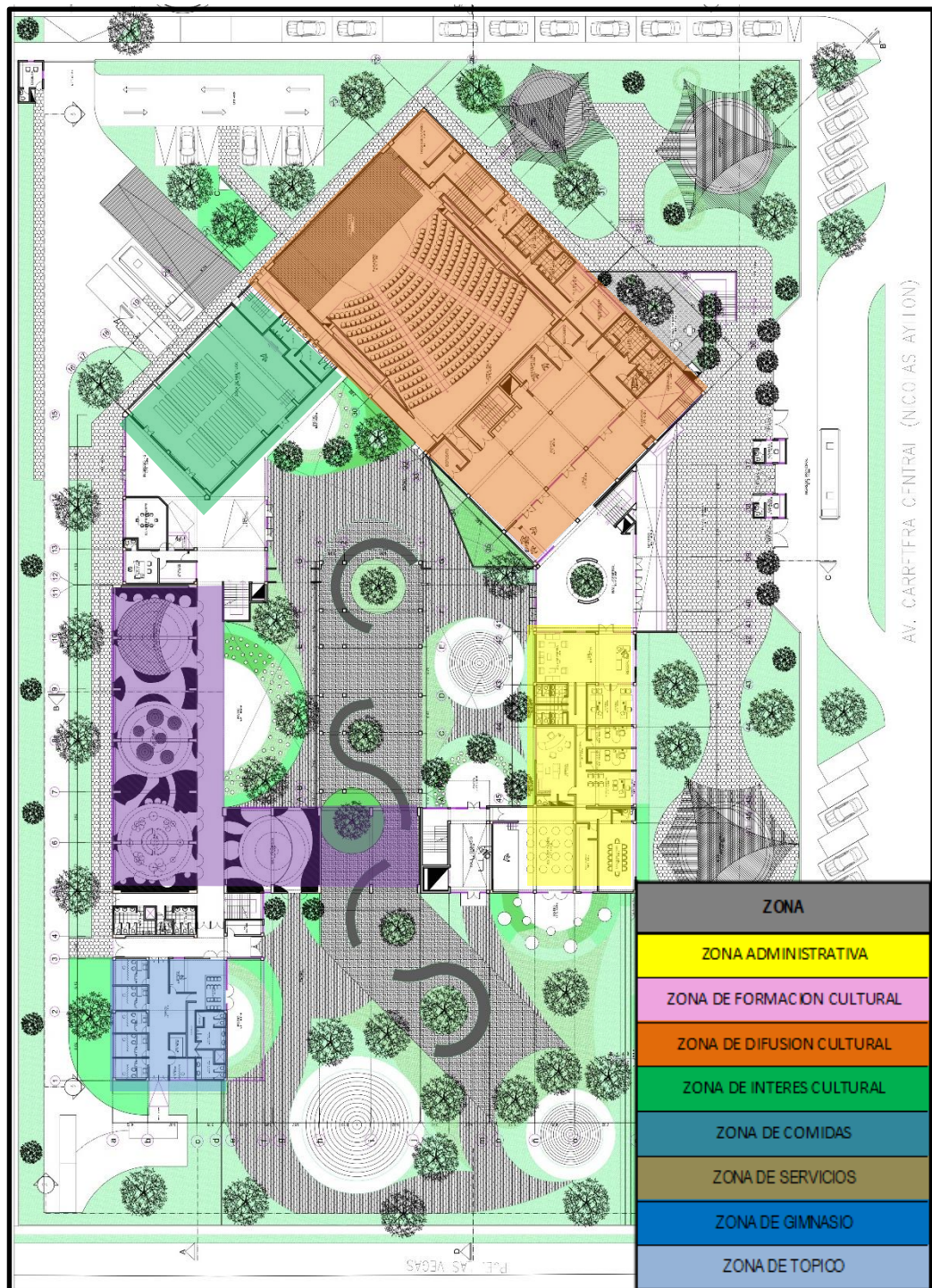


Figura 91. Zonificación
Fuente: Elaboración Propia

7.1 Memoria descriptiva

MEMORIA DESCRIPTIVA DE ARQUITECTURA

1. UBICACIÓN:

PROVINCIA : LIMA

DISTRITO : ATE

AVENIDA : KILÓMETRO 8.5 – CARRETERA CENTRAL (NICOLÁS AYLLÓN)

PASAJE : LAS VEGAS

CALLE : SANTA CLARITA

2. ANTECEDENTES:

- El inmueble objeto de la Licencia de obra para un centro cultural, figura inscrito en la Ficha N° 13451456 del Registro de Propiedad Inmueble de Lima.
- La presente solicitud de la Licencia de obra para un centro cultural de 3 pisos más Azotea. La lámina A-1 contiene las plantas correspondientes al primer piso, segundo piso, tercer piso más azotea y techo.
- Con fecha 12 de Mayo del 2019 se emitió el Certificado de Parámetros Urbanísticos y Edificatorios N° 1340-2015-SGHUE-GDU/MDA, vigente hasta el 12 de Mayo del 2022.

3. OBJETIVO:

El objetivo principal es obtener la **Licencia de obra para un CENTRO CULTURAL**, de tres pisos más azotea.

4. DEL USO PROPUESTO:

La construcción que se pretende ejecutar, para cuyo efecto se está solicitando la Licencia de obra, estará destinada a un Centro Cultural, que consta de tres pisos más azotea.

5. DE LA ZONIFICACIÓN:

El terreno se ubica en un área zonificada como **I2 (Zona de Industria Liviana)** y en un **Área de Tratamiento Normativo I**.

6. DEL TERRENO:

Los linderos y medidas perimétricas del terreno son las siguientes:

- ❖ **Frente.**- Línea recta de 132.94 ml , Carretera Central (Nicolás Ayllon)
- ❖ **Derecha, entrando.**- Línea recta de 93.21 ml, Calle Santa Clarita
- ❖ **Izquierda, entrando.**- Línea recta de 93.21 ml, Pasaje las Vegas
- ❖ **Fondo.**- Línea recta de 132.94, colinda con los Lotes de terceros.

7. DE LA DISTRIBUCIÓN:

La distribución del inmueble es la siguiente:

PRIMER PISO – PLANTA TÍPICA (N.P.T. + 0.45).- Hall, (3) talleres motrices, sala de conferencia servicios higiénicos (varones-mujeres), tópico, escalera y ascensor que sube al segundo piso.

SEGUNDO PISO - PLANTA TÍPICA (N.P.T. + 3.45).- Llegada de escalera, hall (3) talleres integradores, sala de conferencia servicios higiénicos (varones-mujeres), escalera y ascensor que sube al tercer piso.

TERCER PISO – PLANTA TÍPICA (N.P.T. + 6.45).- Llegada de escalera, hall (3) talleres integradores, sala de conferencia servicios higiénicos (varones-mujeres), escalera y ascensor que sube al tercer piso.

TECHO N.P.T. + 9.45.- Llegada de escalera, Tanque Elevado.

8. MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN:

Los materiales que se emplearan en la construcción del inmueble serán:

- ❖ **MUROS.**- De ladrillos King Kong de 18 huecos.
- ❖ **VIGAS Y COLUMNAS.**- De concreto armado, con concreto $f'c = 210 \text{ Kg/cm}^2$ y acero de $f_y = 4200 \text{ Kg/cm}^2$.
- ❖ **TECHO.**- De concreto aligerado horizontal, con concreto $f'c = 210 \text{ Kg/cm}^2$ y acero de $f_y = 4200 \text{ Kg/cm}^2$.
- ❖ **PISOS.**- De loseta cerámica de 30 x 30 cm.
- ❖ **PUERTAS.**- Marcos de madera de cedro y hojas forradas en triplay lupuna.
- ❖ **VENTANAS.**- De aluminio industrial y vidrios semidobles translucidos en ventanas interiores.

- ❖ **REVESTIMIENTOS.** - Los muros estarán revestidos con tarrajeo frotachado y pintura vinil látex.
- ❖ **INSTALACIONES ELÉCTRICAS.** - Con ductos de PVC – SAP y cables del tipo TW, corriente monofásica empotrada.
- ❖ **INSTALACIONES SANITARIAS.**- Con ductos de PVC–P para desagüe, ductos de PVC-C10 para agua fría. Uniones de PVC.

9. CATEGORÍAS:

Muros y columnas	: C
Techos	: C
Pisos	: F
Puertas y ventanas	: F
Revestimientos	: F
Baños	: D
Inst. eléctricas y sanitarias	: G

10. RELACION DE PLANOS:

Plano de Ubicación – Localización	Lámina N° U
Plano de Distribución	Lámina N° A-5
Plano de Cortes y Elevaciones	Lámina N° A-2

Ate, 12 de junio de 2,019.

- **Perspectivas**



Figura 92. Propuesta del ingreso principal hacia el hall general
Fuente: Elaboración Propia



Figura 93. Propuesta de los ambientes en la Edificación
Fuente: Elaboración Propia



Figura 94. Propuesta de la fachada de la edificación
Fuente: Elaboración Propia



Figura 95. Propuesta de las áreas comunes
Fuente: Elaboración Propia

CONCLUSIONES

La investigación responde a disminuir los problemas psicosociales de un sector del distrito de Ate (Vitarte) utilizando métodos de enseñanza a través de actividades de juego (lúdico).

De acuerdo con la premisa anterior, se busca desarrollar en el sector infantil los siguientes beneficios. Ampliar la expresión corporal, estimular la concentración y agilidad mental, aumentar la circulación sanguínea, ayudar que su cerebro libere endorfina y serotonina para generarles bienestar emocional, estimular la inclusión social.

El cognitivo, a través de la resolución de los problemas planteados.

El motriz, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.

El social, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.

El afectivo, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Se desarrolló una infraestructura con espacios adecuados tanto abiertos como cerrados con equipamientos necesarios para el desarrollo de las actividades lúdicas.

El uso del terreno elegido y el tratamiento de los espacios públicos aledaños a este, proporcionan y promueven un impulso social y económico para grupos de interés que al trabajo se relacionan, se logra que un determinado sector radial se pueda liberar la inseguridad y la contaminación ambiental ya que el proyecto dispone de una cierta cantidad de área verde considerable.

Se busca que el sector de la población infantil, de manera dinámica, encuentre en las actividades lúdicas una forma estratégica de reforzar su educación emocional y física para una adecuada integración a la sociedad.

RECOMENDACIONES

1. Es importante establecer como prioridad para la sociedad mejorar la calidad educativa de los niños a través de nuevas metodologías, para que así se destinen mayores esfuerzos para el desarrollo de infraestructuras óptimas con planes sólidos de ejecución, con el único objetivo de garantizar su correcta inserción en la sociedad, de una forma más justa e igualitaria.
2. Promover iniciativas públicas y privadas que logren materializar el proyecto presentado.
3. Ampliar las investigaciones realizadas, a nuevos distritos con la finalidad de llegar a determinar con mayor exactitud la proporción de la población que requieren de una propuesta de mejora en relación al problema identificado.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Electrónicas:

Ministerio de Educación (2014), *Los derechos y deberes de los niños, las niñas y adolescentes*, Perú. Descargado de: <http://www.minedu.gob.pe/agenda/pdf/deberes-y-derechos-de-los-ninos-y-adolescentes.pdf>

César Guadalupe, Juan León, José S. Rodríguez, Silvana Vargas (2017), *ESTADO DE LA EDUCACIÓN EN EL PERÚ - Análisis y perspectivas de la educación básica*, Lima. Descargado de: <http://www.grade.org.pe/forgedescargas/Estado%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20en%20el%20Per%C3%BA.pdf>

RPP Noticias (03 /11/ 2016), *INEI: Unos dos millones de niños y adolescentes trabajan en Perú*, Lima. Descargado de: <https://rpp.pe/economia/economia/inei-unos-dos-millones-de-ninos-y-adolescentes-trabajan-en-peru-noticia-1007354>

SHIRLEY AVILA (03/03/2018), *Hay más de 1,700 menores recluidos por robo, violación y homicidio [INFORME]*, Lima. Descargado de: <https://peru21.pe/peru/delincuencia-juvenil-peru-hay-1-700-menores-recluidos-robo-violacion-homicidio-398023>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2012), *Perú: Indicadores de Educación por Departamentos, 2001-2012*. Descargado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1150/cap06.pdf

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2014), *Una mirada a Lima Metropolitana, Lima*. Descargado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1168/libro.pdf

Unicef, Perú. Descargado de: https://www.unicef.org/peru/spanish/children_3789.htm