



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Arquitectura lúdica en parques para el envejecimiento activo del adulto
mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Arquitecto

AUTOR:

Mejia Montoro, Juan Alexis (orcid.org/0000-0003-3189-7634)

ASESOR:

Mg. Arq. Montañez Gonzales, Juan Ludovico (orcid.org/0000-0002-9101-3813)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Urbanismo Sostenible

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo sostenible y adaptación al cambio climático

HUARAZ - PERÚ

2022

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis padres y familiares que me apoyaron en todo momento para cumplir mis objetivos.

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme fuerza, sabiduría y perseverancia para lograr cada una de las metas trazadas en mi vida. Por guiar siempre mi camino.

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	9
3.1. Tipo y diseño de investigación	9
3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización	10
3.3. Escenario de estudio	13
3.4. Participantes	16
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	16
3.6. Procedimiento	17
3.7. Rigor científico	18
3.8. Método de análisis de datos	18
3.9. Aspectos éticos	18
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	19
4.1. Resultados	19
4.2. Discusión	31
V. CONCLUSIONES	36
VI. RECOMENDACIONES	37
Referencias	38
Anexos	46

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Categorías	10
Tabla 2 Subcategorías	11
Tabla 3 Matriz de categorización	12
Tabla 4 Cantidad de habitantes en el escenario de estudio	15
Tabla 5 Técnicas para la obtención de datos	16

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.	
Figura 1	Área delimitada de la ciudad de Carhuaz.	13
Figura 2	Área de ubicación del lugar de estudio	14
Figura 3	Género	19
Figura 4	Rango de edad	20
Figura 5	Grado de instrucción	20
Figura 6	Uso de áreas verdes	21
Figura 7	Espacio libre en los parques	22
Figura 8	Materiales de los parques	23
Figura 9	Colores que atraen su atención	24
Figura 10	Interacción social	25
Figura 11	Salud mental	26
Figura 12	Motricidad	27
Figura 13	Talleres productivos	28
Figura 14	Actividades que realiza en su tiempo libre	29
Figura 15	Desarrollo de actividades recreativas	30

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo principal describir de qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022. El enfoque fue cualitativo, tipo básico, diseño fenomenológico y nivel descriptivo. La muestra estuvo constituida por 107 adultos mayores de 60 años a más de la ciudad de Carhuaz; las técnicas e instrumentos de recolección de datos empleadas fueron entrevistas, observación y documentación. Los resultados evidencian que un 31% de adultos mayores consideran que los espacios libres de los parques fomentan la práctica de juegos lúdicos, pero no pueden realizar estas actividades porque estos espacios no incluyen a este grupo etario. Se concluye que, a falta de la aplicación de criterios de arquitectura lúdica en los parques el adulto mayor se siente excluido y abandonado por la sociedad.

Palabras clave: arquitectura lúdica, envejecimiento activo, juegos lúdicos, parques para el adulto mayor.

ABSTRACT

The main objective of this study was to describe how recreational architecture in parks contributes to the active aging of the elderly in the city of Carhuaz, 2022. The approach was qualitative, basic type, phenomenological design and descriptive level. The sample consisted of 107 adults over 60 years of age or more from the city of Carhuaz; The data collection techniques and instruments used were interviews, observation and documentation. The results show that 31% of older adults consider that the free spaces in the parks encourage the practice of playful games, but they cannot carry out these activities because these spaces do not include this age group. It is concluded that, in the absence of the application of recreational architecture criteria in parks, the elderly feel excluded and abandoned by society.

Key words: recreational architecture, active ageing, recreational games, parks for the elderly.

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, a nivel mundial, 142 millones de adultos mayores no logran satisfacer sus necesidades básicas, el 75% de los gobiernos ignoran la inversión en espacios públicos para favorecer el envejecimiento activo saludable de personas mayores, donde puedan contribuir a la sociedad e interactuar con su entorno (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2021, p. 10). El desarrollo de ciudades solo tiene en consideración a un sector de la población, pasando por alto las dificultades que afrontan usualmente gran parte de los adultos mayores, quienes representan el 25% de la población mundial, limitando su accesibilidad a servicios de participación social, cultural, física y emocional. Es complicado determinar cuántas personas adultas mayores son excluidas de los espacios urbanos, porque no se mide de manera adecuada las variaciones de las necesidades de dicha población (Banco Interamericano de Desarrollo [BID], 2021).

Así mismo, en África se generó una situación particular, donde los efectos demográficos se manifestaron con el incremento de los adultos mayores, siendo en el año 2015 aproximadamente 46 millones y en un futuro, en el año 2050 alrededor de 157 millones de personas adultas mayores. La esperanza de vida de los adultos mayores de 60 años, se verá incrementada de forma sostenible en un 81%, y el 42% superaran los 80 años de vida. En consecuencia, se apreciará una cifra alta de adultos mayores a comparación de los jóvenes, aun así, cuando los países con mayores habitantes reflejan la mayor parte de este incremento; además, el aumento proporcional también será relevante en los países más pequeños (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2015, p. 58). Es fundamental prevalecer la autonomía del adulto mayor el tiempo que sea necesario, para trabajar con solidez y accesibilidad en el entorno de los espacios urbanos y viviendas que son de vital importancia para el adulto mayor (García, 2017).

Además, el Caribe y América Latina, se prepara para un cambio sin precedentes, donde en el año 2037 el grupo etario de adultos mayores de 60 años a más, se incrementará a 147 millones de personas y en el año 2075 alcanzará la cifra de 264 millones, siendo superior a la población menor de 15 años. A raíz de esta

tendencia, al concluir el siglo, el desarrollo de la población representará casi la misma proporción del año 1950, equivalente al 6.8%; en tanto en el año 2030 el 8.4% de los adultos mayores vivirá en el territorio (Huenchuan, 2018)

Así también, Herrera (2020) refirió que, en Colombia, los adultos mayores enfrentan problemas de soledad, abandono y falta de atención. Esta condición se intensificó, puesto que, en el 2021 dentro de dicho territorio hubo 1 persona adulta de 60 años por cada 2 adolescentes, presentando deficiencias en la atención integral del adulto mayor, evidenciando omisión urbana, arquitectónica y social. El director de la Asociación Colombiana de Gerontología y Geriátrica (ACGG) informó que no existe un régimen de políticas transparentes que se encargue de dicho grupo etario, quienes serán los protagonistas en el futuro. Adicionalmente, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (2021) mencionó que, de cada 6 adultos mayores de 60 años, 1 fue víctima de violencia dentro de un ambiente comunitario, el abuso percibido por esta población puede generar lesiones físicas graves y problemas psicológicos a largo plazo.

De igual manera, en el Perú, de acuerdo al PLANPAM 2013-2017 se han suscitado diversos problemas que afectan a los adultos mayores, donde se puede mencionar la discriminación, violencia y escasos niveles de participación social urbana (Tirado y Mamani, 2018). Además, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022) mencionó que, el proceso de envejecimiento de los habitantes peruanos se incrementará del 5.7% en el año 1950 al 13.0% en el año 2021. De este modo, las estadísticas de salud del adulto mayor mostraron que, el 82.3% de mujeres y el 74.4% de varones padecen de alguna enfermedad severa. (p. 9).

Del mismo modo, en el diario El Peruano, aprobaron la Ley N° 30490, llamada “Ley de la persona adulta mayor”, la cual protege e integra al adulto mayor en el desarrollo cultural, económico, político y social; dicha ley establece su calidad de vida, influenciado por su salud psicológica y física. De acuerdo al artículo 10 de la ley antes mencionada, se generan los Centros Integrales de Atención al Adulto Mayor (CIAM), teniendo como fin proteger y brindar apoyo a los adultos mayores, pese a la existencia de dicha ley se percibe el incremento de maltrato y abandono

a dicha población, generando alarma y preocupación en la sociedad (Paz, 2016, julio 21). Aunado a esto, el Observatorio de Violencia Hacia las Personas Adultas Mayores (2019) refirió que el Programa Nacional Contra la Violencia Familiar y Sexual, atendió 8108 casos de adultos mayores de 60 años a más en el 2018, equivalente al 6.15%. Se denota un incremento en relación al año 2017 donde se atendió 5,594 equivalente al 5.9% de adultos mayores.

La región Ancash está conformada por 1,148.634 habitantes, donde la población adulta mayor está constituida por 77,837 mujeres y 69,424 hombres, equivalente al 12.8% (Defensoría del Pueblo, 2019). La evolución del envejecimiento demográfico genera exigencias y desafíos debido a enfermedades degenerativas-crónicas, exclusión social y pobreza. En tal sentido, el medio ambiente y la infraestructura fortalecen el envejecimiento activo del adulto mayor, siendo de vital importancia el diseño y la arquitectura, creando espacios confortables que ayudan a minimizar el deterioro mental o físico de las personas adultas (Coronel, 2016).

En efecto, en la ciudad de Carhuaz se evidencia el abandono y desinterés del adulto mayor por parte de la familia y del gobierno local, además, su planificación e infraestructura urbana-parques no brinda condiciones de vida, espacios amables y útiles que permitan desarrollar actividades básicas en beneficio de su salud. En la actualidad no se cuenta con un “Centro del Adulto Mayor” a pesar de que en el Plan de Desarrollo Concertado 2011-2021 se encuentra consignado dicho proyecto; las condiciones de los adultos vulnerables por discapacidad, edad o salud no poseen un apoyo positivo de acciones. La ciudad de Carhuaz cuenta con 5,246 adultos mayores (Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, 2015).

En ese marco, es notorio que la ciudad de Carhuaz carece de espacios urbanos para el adulto mayor, como parques de recreación, deportivos, de actividades físicas con elementos que propicien experiencias lúdicas que son de vital importancia para el adulto mayor, brindando mayor participación social, comunicación, aprendizaje e interacción con los demás usuarios o pobladores del sector.

En base a la problemática, se formuló la siguiente interrogante: ¿De qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022?; así mismo, se planteó las preguntas específicas: 1. ¿Qué características tienen los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz?; 2. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas aplicadas en parques para el envejecimiento activo del adulto mayor?; 3. ¿Qué actividades de recreación se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor?; 4. ¿Cuáles son las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz?

Esta investigación, se justificó desde el crecimiento progresivo de los adultos mayores, siendo un proceso del descenso de sus condiciones físicas y cognitivas, ocasionando dependencia y discapacidad. Frente a esta realidad se presentan diversos desafíos, tanto a nivel de espacios urbanos y edificación, puesto que, existen barreras arquitectónicas-urbanísticas del contexto actual, tales como espacios de recreación deficientes, accesos y mobiliarios inadecuados a las necesidades del adulto mayor (Chinchay y Gómez, 2021). Además, es importante mencionar que, la arquitectura lúdica en espacios urbanos-parques es un agente idóneo que enriquece la calidad de vida de las personas adultas y la comunidad donde residen. La falta de actividad en parques y mobiliarios inadecuados causan el deterioro de una ciudad; no obstante, un espacio activo contribuye en la integración lúdica del adulto mayor en el espacio público o privado y genera la participación e inclusión de actividades con la familia, vecinos y parte de la población (Torres, 2017).

Por ello, se planteó como objetivo general: Describir de qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022. A partir del cual se formularon los objetivos específicos: 1. Describir los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz. 2. Identificar las estrategias lúdicas aplicadas en los parques para el envejecimiento activo del adulto mayor. 3. Identificar actividades de recreación que se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del

adulto mayor. 4. Describir las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz.

II. MARCO TEÓRICO

El incremento de los adultos mayores conlleva a una gran preocupación en la sociedad por falta de atención o prioridad de los mismos. La presente investigación contó con investigaciones nacionales e internacionales, con el fin de buscar soluciones ante esta problemática, que conlleva a la dependencia y envejecimiento, generado por la carencia de espacios urbanos-parques acorde a la necesidad del adulto.

Dentro de las investigaciones nacionales se ubicó a Jara (2019) con su estudio titulado “Criterios arquitectónicos para espacios de esparcimiento del adulto mayor en Chimbote”, teniendo como finalidad explicar los criterios arquitectónicos de los espacios para el adulto mayor. Se empleó el enfoque cualitativo, con diseño descriptivo simple; teniendo como participantes a 23 000 adultos mayores, utilizando un instrumento de 13 ítems y una breve encuesta. Esta investigación se fundó en los aportes de Lynch (2008), quien menciona que al usuario se le debe brindar un espacio favorable para causar una experiencia positiva; siempre y cuando sea evaluado para descubrir sus necesidades. Se concluyó que el 79.41% de los participantes menciona que no se tomó en cuenta los criterios arquitectónicos de los espacios destinados para el adulto mayor.

A su vez, Carrasco y Pinedo (2018) en su investigación “Espacios saludables para una salud integral, Centro Integral de Atención Preventiva (CIAP), Ñaña-Lima, donde tuvo como finalidad reconocer la influencia del espacio urbano-arquitectónico en el bienestar del adulto mayor. El nivel de la investigación fue correlacional, con enfoque cualitativo; constituido por los centros integrales de atención. Se concluyó que, los espacios pueden ser considerados instrumentos para sanar, puesto que, se evidencia el impacto del entorno como un proceso adecuado de recuperación. De igual manera, Sánchez (2017) ejecutó su investigación en Lambayeque, titulada “Centro integral del adulto mayor para un envejecimiento activo en Ferreñafe”, con el propósito de presentar un contexto

armonioso de la arquitectura, donde se difunda la participación activa del adulto mayor. Fue de enfoque cualitativo, empleando entrevistas y observación directa; los participantes fueron adultos mayores que no poseen algún seguro. Los resultados refieren que la calidad de vida se adecua a la necesidad personal, por medio de un envejecimiento activo, utilizando talleres motrices. Se concluyó que, la finalidad es lograr la calidad de vida, autonomía personal y física del adulto mayor.

A nivel Internacional, Baquero (2021) en España, realizó su tesis doctoral titulada “Confort térmico y acústico para la tercera edad, en espacios públicos de la ciudad consolidada del clima mediterráneo continental” tuvo como objetivo instaurar la calidad de confort térmico y acústico para personas adultas del sector, consolidados en un clima alto mediterráneo continental. Se basó en un estudio observacional, analítico, prospectivo y transversal de caso, de metodología mixta que involucra mayor información cualitativa; mediante la medición de parámetros ambientales. Así mismo, se efectuaron encuestas a 413 personas de 65 años a más en parques, plazas y calles de Madrid, teniendo como resultado una afluencia del 26.35% de adultos mayores en dichos espacios. Se constató la vulnerabilidad de varios puntos críticos, como la contaminación ambiental y accesibilidad de los espacios públicos. El estudio concluyó que, el diseño de espacios públicos saludables y adecuados fortalecerá su calidad de vida de los adultos mayores. Además, Coll (2018) en su estudio titulado “Estudio de un Centro de Atención Integral para adultos mayores, en Cantón Zamborondón, Provincia del Guayas” tuvo como objetivo plantear un centro integral que vele por las necesidades biológicas, psicológicas y sociales del adulto mayor. Es decir, que proporcionen una atención integral a los adultos, teniendo en cuenta su estado de vulnerabilidad, proponiendo ideas arquitectónicas innovadoras dirigidas al desarrollo individual y grupal del adulto mayor; espacios multifuncionales para el desempeño de diversas actividades y así potenciar sus habilidades físico-espaciales. Fue de nivel correlacional, tipo básico; su población estuvo constituida por 13.962 pobladores del Cantón Zamborondón y con una muestra de 374 individuos. Se concluyó un vínculo equivalente al 95% entre los

espacios de atención médica, recreación y residencia con las necesidades del adulto mayor, ya que son un factor indispensable para fortalecer las capacidades de un envejecimiento activo. En Costa Rica, Núñez (2018) en su investigación titulada “Centro de atención integral para adultos mayores de Paquera”, tuvo como finalidad establecer un proyecto dentro de su localidad para efectuar un centro integral del adulto mayor; conforme al déficit en la salud, vínculo social y estancia para un envejecimiento activo del adulto mayor. Fue de enfoque cualitativo; procedimiento y método como entrevistas, exploración del sector y encuestas para ver la situación actual del adulto mayor. Se concluyó que existe una carencia de infraestructura, de modo que, se efectuó un proyecto integral para el beneficio de las personas adultas, mediante programas en el sector salud y espacios públicos; parques para el vínculo social entre la población del sector. También se presenta en Colombia a Torres (2017) con su artículo científico titulado “La lúdica, como núcleo espacial en la arquitectura social” refiriendo a la arquitectura como intercesora para renovar o agravar la calidad de vida de los adultos mayores. Esta investigación tuvo como fin mejorar el nivel de vida del adulto mayor. Mostró un enfoque cualitativo, que analizó a los habitantes de las calles de Bogotá, los datos fueron obtenidos por medio de 5 técnicas acerca de las actividades diarias: alimentación, educación, salud, vivienda y laboral. Se concluyó que, la eficacia del proyecto lúdico implica en la transformación positiva actual del adulto mayor.

Prosiguiendo con la recolección de bases teóricas, se definió a la arquitectura lúdica como primera categoría; teniendo el libro *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games* (Walz, 2010. p.120-130) donde define a la arquitectura lúdica como un juego mediante los paradigmas arquitectónicos; además, refiere al juego como práctica humana en el espacio público, si lo requiere. Señaló que los espacios de juego van más allá del escondite, caza y tesoro. El libro refiere que una inspiración para esta organización anecdótica son los manuscritos del poeta-teórico Georges Bataille, quien analizó la representación arquitectónica como recurso para determinar un orden real social (Leach, 1997, p20). En consecuencia, se nombra la teoría de Neil Leach (1997) contempla que Bataille

es un teórico opositor de la arquitectura de una sociedad dada en un tipo de espacio, teniendo como propósito, debatir las características lúdicas de los espacios urbanos que analizan los ambientes de juego. Seguidamente Capitel (2005) en su libro "Arquitectura y el patio", estableció a la arquitectura lúdica como espacios ecológicos, sostenibles y soportables, mediante áreas o zonas que disminuyen la contaminación y el ruido, además considerados espacios donde interactúen con la sociedad. En tal sentido, es crucial la instauración de espacios longitudinales, con el fin de asegurar la recuperación e inclusión del adulto con la ayuda de la naturaleza. Es ese mismo contexto, Abad (2011) en el libro "La ciudad lúdica", refiere el desarrollo creativo de los espacios urbanos por medio del juego, en donde, de manera prioritaria, recalcó que los espacios lúdicos permiten y posibilitan las actividades creativas a través del juego. Del mismo modo, menciona que las áreas lúdicas brindan bienestar y seguridad a las personas, alberga tipologías de diseños que pretenden atribuir en la escasez colectiva, para incrementar la imaginación, creatividad, dinamismo colaborativo ciudadano y construcción de una cultura lúdica. La instauración de juegos lúdicos se puede considerar como educación y arte, en referencia al juego y la cultura que manifiesta belleza y bondad. Por ende, la arquitectura lúdica debe ser libre y práctica, permitiendo una adecuada socialización (Herrera et al., 2013).

Por consiguiente, se tiene al envejecimiento activo como segunda categoría; donde López et. al. (2019) estima como proceso natural a las características del envejecimiento del adulto mayor, que inicia al nacer, se enfatiza con el pasar de los años, generando diversas limitaciones y el deterioro de los órganos. Además, Flores et al. (2018) menciona que, el envejecimiento activo aumenta las condiciones psicosociales y físicas del adulto mayor. Se amplían los anhelos de vida por medio de salud, ocupación, productividad y cultura; así concebir una vida plena y digna en base a su participación activa e independencia. Acotando al tema en desarrollo, Valverdi (2009), refiere que, para perdurar las condiciones de vida del adulto mayor, es necesario enfocarse en el estímulo físico-cognitivo, y desarrollo social del individuo. Rodríguez (2009) analizó diversas terapias como: ludoterapia, validación, reminiscencia y musicoterapia. Así mismo, García y

Miranda (2016), mencionaron que, se debe promover empleos voluntarios, adaptación de edificaciones, capacitaciones integrales, transporte y tecnología para un envejecimiento activo del adulto mayor, de acuerdo a su realidad y necesidad; previniendo el declive de sus rutinas físicas diarias, que generan un bienestar psicológico, social y físico. Además, Martínez et al. (2020) aludió que hay varios prejuicios sobre el envejecimiento, pero hay que comprender este proceso como natural, que responde a cambios culturales, psicoactivos y biológicos; varios individuos ignoran el hecho de que llegarán a la edad adulta, de acuerdo al Libro Blanco del Envejecimiento Activo, se debe enmarcar las siguientes pautas con el objetivo de: conservar un adecuado funcionamiento físico y mental, gozar de buena salud, conseguir la máxima autonomía e independencia y participación activa social. Estas técnicas deben retrasar el avance del envejecimiento al máximo, disminuyendo enfermedades y la tasa de mortalidad. Entre otros procedimientos, debe aumentar las dimensiones físicas y cognitivas, para fortalecer la velocidad de respuesta, fluidez mental y asociación (p. 36).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

El estudio fue tipo básico, puesto que, exploró conocimientos relacionados con los problemas de la sociedad, para enriquecer el desarrollo cultural y científico (CONCYTEC, 2018).

Diseño de investigación

Presentó un diseño fenomenológico, porque, son realidades y acciones que se dan en los parques de la ciudad de Carhuaz para fortalecer el envejecimiento activo del adulto mayor; este diseño se enfocó en la interpretación y descripción de diversas circunstancias vividas por el individuo (Fuster, 2019).

Además, fue de enfoque cualitativo, según Blasco y Pérez (2007), examinó el contexto real tal y como se suscita, por medio de la interpretación de fenómenos. Se emplearon diversos instrumentos para recolectar datos, como situaciones problemáticas, historias de vida, observación, entrevistas e imágenes, significativos en la vida de los individuos. Por tanto, el enfoque cualitativo hace énfasis al proceso interpretativo y descriptivo a través de diversos métodos para obtener los datos de la situación actual que viven los adultos mayores de la ciudad de Carhuaz.

Finalmente, el estudio mostró un nivel descriptivo, ya que, pretende detallar el perfil de los adultos mayores, y analizar sus diferentes características. Dicho nivel, ayudó a precisar el estado externo e interno de la realidad en un tiempo dado (Hernández y Mendoza, 2018).

3.2. Categorías, subcategorías y matriz de categorización

Las categorías se manifestaron con el fin de dar reparo a un problema. Conforme a Romero (2005), es la manera de recopilar información de forma precisa sobre características en común de un grupo determinado, que sirve para precisar la investigación. Se determinó a la Arquitectura Lúdica como primera categoría, y al Envejecimiento Activo como segunda categoría.

Tabla 1

Categorías

Número	Categorías
C1	Arquitectura lúdica
C2	Envejecimiento activo

Nota: C1 = categoría 1. C2 = categoría 2

Por otra parte, luego de describir las categorías de estudio, se delimitaron las subcategorías. Considerados como cualidades de las categorías, determinado de forma precisa mediante los datos de estudio recopilados

(Cisterna, 2007). Seguidamente, se presentó la tabla sobre la clasificación de subcategorías:

Tabla 2

Subcategorías

Categorías	Subcategorías
Arquitectura lúdica	Espacios lúdicos
	Diseño de espacios
	Estrategias Lúdicas
Envejecimiento activo	Recreación
	Salud
	Producción

Finalmente, la matriz de categorización, fue realizada por el investigador, detallando los fragmentos del estudio. Es un material útil e indispensable para la presentación del problema y los objetivos de forma precisa y ordenada (Marroquín, 2012). A continuación, se muestra la tabla de categorización:

Tabla 3

Matriz de categorización

TÍTULO: Arquitectura lúdica en parques para el envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022										
PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	CONSTRUCCIÓN TEÓRICA	SUB CATEGORÍAS	TERMINOS				
<p>General</p> <p>¿De qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022?</p>	<p>General</p> <p>Describir de qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022.</p>	Arquitectura lúdica	<p>Abad (2011, p.37)</p> <p>Un espacio activo por intermedio del juego. Esto permite sentarse, pasear, conversar, estar en paz, patinar, ir en bicicleta, deambular, escuchar música, etc.</p>	<p>Es un espacio activo, que a través de la creación de estos mismos, potencializa el acto creativo. Aportan al desarrollo y construcción del desarrollo de los aprendizajes.</p>	Espacios lúdicos	<p>Áreas verdes</p> <p>Áreas libres</p> <p>Formas</p> <p>Materialidad</p> <p>Color</p> <p>Actividades lúdicas</p>				
<p>Específicos</p> <p>1. ¿Qué características tienen los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz?</p>	<p>Específicos</p> <p>1. Describir los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz.</p>						Envejecimiento activo	<p>“El envejecimiento activo como proceso que genera participación, oportunidades de salud y seguridad, para mejorar la calidad de vida de los adultos mayores” (Organización Mundial de la salud-OMS 2013 p. 79).</p>	<p>Se suministra de manera individual y grupal a un sector de la población. Posibilita a los individuos el desarrollo de su salud, potencial y cualidades personales, de acuerdo a la condición que presenta</p>	Diseño de espacios
<p>2. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas aplicadas en parques para el envejecimiento activo del adulto mayor?</p>	<p>2. Identificar las estrategias lúdicas aplicadas en los parques para el envejecimiento activo del adulto mayor.</p>	Recreación	Salud	Estrategias Lúdicas	<p>Habilidad de juego</p>					
<p>3. ¿Qué actividades de recreación se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor?</p>	<p>3. Identificar actividades de recreación que se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor.</p>					Producción				
<p>4. ¿Cuáles son las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz?</p>	<p>4. Describir las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz.</p>									

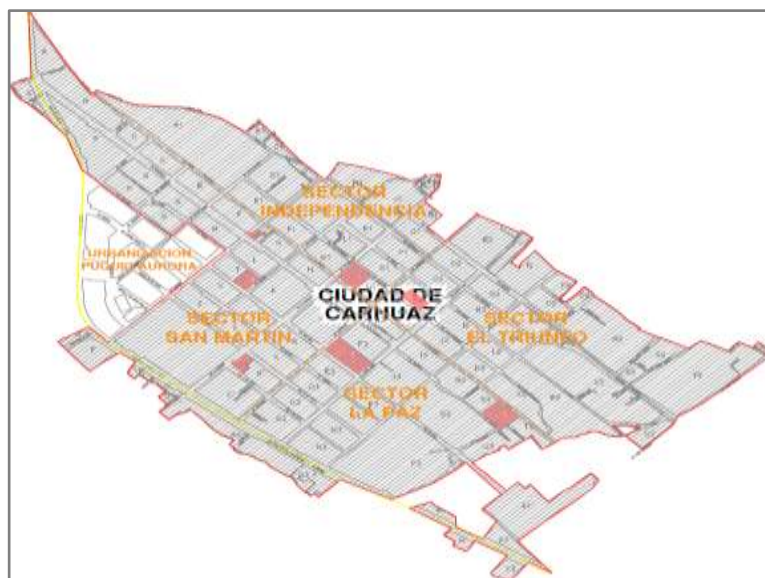
3.3. Escenario de estudio

Comprende el fortalecimiento activo del adulto mayor en parques de la ciudad de Carhuaz, para determinar diversas cualidades en el entorno social y cultural. El escenario de estudio estuvo basado en la observación de diversas circunstancias en las que se halla una determinada población. Se determinó a la ciudad de Carhuaz como el escenario donde se desarrolló dicha investigación, obteniendo una perspectiva de la zona determinada, su realidad y vínculo con los datos de estudio para el desarrollo progresivo del proyecto (Quintana, 2006).

En ese sentido, el escenario de estudio fue la ciudad de Carhuaz, donde según la Municipalidad Provincial de Carhuaz (2016) fue creado el 14 de diciembre de 1934, de acuerdo a la Ley N°7951. Se ubica en el departamento de Ancash, limitando por el sur con la provincia de Huaraz, por el norte con la provincia de Yungay, por el este con las provincias de Huari y Asunción y por el oeste con las provincias de Yungay y Huaraz. Posee una extensión superficial de 194.62 km² y una altitud de 2,638 m.s.n.m. La población está conformada por 46,231 habitantes, una densidad poblacional de 57.5 hab/km² y un crecimiento de 2.4%.

Figura 1

Área delimitada de la ciudad de Carhuaz.



La unidad de análisis que se intervendrá es a consecuencia del deficiente espacio lúdico en parques para el fortalecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz. En tal sentido, los adultos mayores se ven obligados a no socializar, mantenerse inactivos y envejecer más rápido. Por tal motivo, los factores al problema actual se reflejan principalmente en 02 ejes viales de la ciudad, Jr. Comercio y Jr. Unión; que delimitan los sectores o barrios de Carhuaz. Además, se aprecian 04 vías adyacentes con mayor flujo peatonal, social y comercial, que determinan el escenario de estudio: Por el Norte con el Jr. Tumbes, por el Este con el Jr. Amazonas, por el Sur con el Jr. Santa Rosa y por el Oeste con el Jr. 28 de Julio; así mismo, el sector está compuesto por espacios públicos verdes para el envejecimiento activo del adulto mayor.

Figura 2

Área de ubicación del lugar de estudio.



- | | |
|---|---|
| ■ Parques | — Jr. Tumbes |
| Radio de Influencia
seleccionado: 04 cuadras
máximo de llegada a la
Plaza de Armas de Carhuaz. | — Jr. Santa rosa |
| | — Jr. Amazonas |
| | — Jr. 28 de julio |
| | — Delimitación de sectores |

Criterios de inclusión:

- Vivir en la ciudad de Carhuaz.
- Tener de 60 años de edad a más.

Criterios de exclusión:

- Adultos mayores que no quieran participar voluntariamente.
- Adultos mayores que vivan fuera de la ciudad de Carhuaz.

Tabla 4

Cantidad de habitantes en el escenario de estudio

Escenario de estudio	Lotes de vivienda	Adultos M. / cd 100 viviendas	Total de Adultos M.
Zona central de la ciudad de Carhuaz	244	2.27	107

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática, 2020.

Conforme al Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020), refirió que por cada 100 hogares existen 44 adultos mayores de 60 años a más, esto equivale al 2.27 por unidad de vivienda. Se tomó como referencia las áreas verdes que se ubican en un radio máximo de 04 cuadras de llegada, teniendo como punto central la plaza de armas de Carhuaz.

Muestra:

Extracto de la población de estudio, para recolectar los datos requeridos (Hernández y Mendoza, 2018, p. 196). La muestra fue elegida de manera no probabilística, debido a que los participantes se eligieron acorde a los criterios de inclusión y exclusión. La muestra estuvo compuesta por 107 adultos mayores de 60 años a más de la ciudad de Carhuaz.

3.4. Participantes

Estuvo constituida por adultos mayores de 60 años a más de la ciudad de Carhuaz, quienes no poseen un parque lúdico para fortalecer su envejecimiento activo; dichos participantes estarán constituidos por 107 adultos mayores. Según Arias et al. (2016) es el conjunto de casos de un determinado escenario de estudio, con la finalidad de responder a diversos objetivos propuestos y descubrir de modo preciso los sucesos que se aportan a la investigación.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Tabla 5

Técnicas para la obtención de datos

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Entrevista	<u>Guía de preguntas:</u> Se ejecutaron dos modelos, que fueron aplicados a los expertos y a la población adulta mayor en el centro de la ciudad de Carhuaz (mayores de 60 años), donde se empleó una escala de medición con preguntas abiertas. Se utilizó una escala de medición de preguntas abiertas. Es así como Bennett (2011) define a la entrevista individual como una herramienta con la que se tiene que excavar para adquirir conocimientos necesarios sobre los adultos mayores. Para ello se aplicó un cuestionario dirigido a adultos con lo que se obtuvo experiencias y situaciones; así también, se empleó un cuestionario dirigido al experto quien brindó información para esclarecer los temas emergentes referidos a la arquitectura lúdica y envejecimiento activo, todo ello con el fin de recopilar mayor información.
Observación	<u>Bitácora de observación:</u>

El instrumento fue adaptado al problema actual, facilitando un registro exacto de los datos que se obtengan. Asimismo, Alva (2015) define a la bitácora como un cuaderno para incluir datos, observaciones, entre otros; dicho material será completado durante el trabajo de campo. Se debe observar el entorno social e interacciones de los participantes. Es así que esta investigación utilizó la bitácora de observación para anotar observaciones de los adultos mayores de 65 años a más, respecto al déficit de espacios verdes lúdicos para fortalecer su envejecimiento activo en la ciudad de Carhuaz.

Documentación Normatividad – Análisis de casos:

Se examinó los documentos, normas, materiales, casos, y otros; que son importantes para obtener datos cualitativos que contribuyen con la investigación de acuerdo a los objetivos planteados. Según Castillo (2004) se debe realizar un proceso que está constituido por la comunicación, análisis e interpretación de la información con el fin de ordenar los datos de forma informativa. Para ello el estudio utilizó una ficha documental, donde se determinó las normas y documentos claves, al mismo tiempo, se debe analizar los casos de donde se obtuvo la información ya sean diseños, materiales, beneficios, entre otros.

3.6. Procedimiento

El presente estudio se desempeñó por medio de los datos obtenidos para validar los instrumentos, fomentando la importancia de una validación eficaz, respecto a la investigación que se aplicó a los adultos mayores para fortalecer su envejecimiento activo mediante los parques lúdicos, de este modo, hallar resultados favorables en cuanto a la arquitectura lúdica y envejecimiento activo. Katayama (2014), refirió que los datos obtenidos se

agrupan en categorías de manera recurrente, ascendente e integrada; con el fin de obtener información precisa. Es decir, para efectuar una investigación correcta se deberá realizar las pautas ordenadamente y guiarse con las bases teóricas.

3.7. Rigor científico

Se comprobó el rigor a emplear, basándose en fuentes de datos con argumentos adquiridos por medio de autores, donde brindaran, definirán y explicaran información sobre la arquitectura lúdica y el envejecimiento activo. Arias et al. (2016), refirieron que se deberá ilustrar la calidad de la investigación cualitativa, con los siguientes criterios: Confortabilidad, transferibilidad y credibilidad. Además, se evaluará la integridad del investigador, el deber que cumple con el estudio para establecer la validez y fiabilidad. Se examinó este estudio a través del rigor científico para establecer si la investigación se ha efectuado de acuerdo al tema propuesto.

3.8. Método de análisis de datos

Una vez procesada la información obtenida, se dio apertura a una de las partes esenciales de la investigación, que es el método de análisis de datos. San Martín (2014) refiere que, es el estudio de las categorías como la arquitectura lúdica y el envejecimiento activo; todo ello con el fin de alcanzar los objetivos propuestos, siendo estos analizados y descritos de manera minuciosa.

3.9. Aspectos éticos

El estudio acató fundamentos éticos empleados por las normas APA, considerando las citas de los autores que fueron salvaguardados por las fuentes y así evitar el plagio. Además, los fines de esta investigación fueron académicos y no lucrativos. Según Parra y Briceño (2013), la calidad de una investigación cualitativa hace énfasis al rigor metodológico de la que es

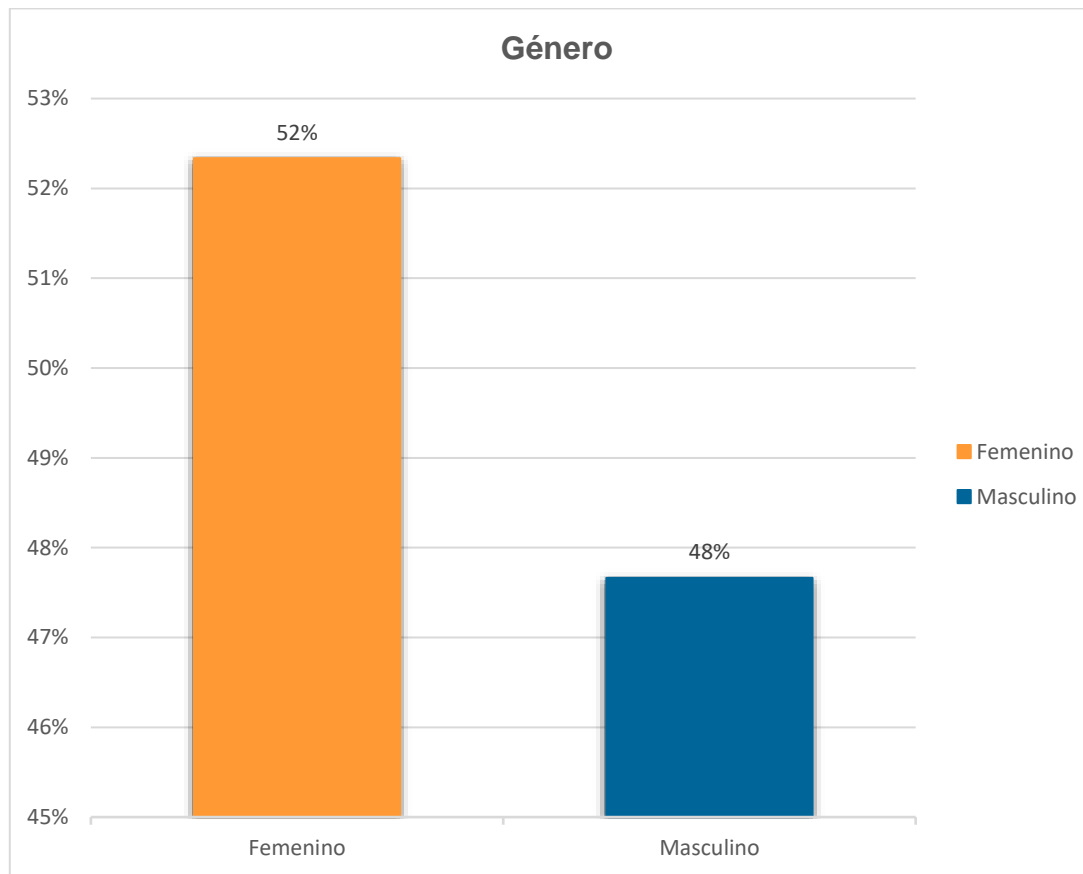
procesada y analizada, fundamentalmente la fiabilidad del estudio donde será comprobada mediante los resultados obtenidos.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Objeto de estudio: Adultos mayores de la ciudad de Carhuaz.

Figura 3: Género.



Interpretación: En la figura 3, se observa que el género que prevalece en los entrevistados es el femenino, equivalente a un 52% y el masculino equivalente a un 48%.

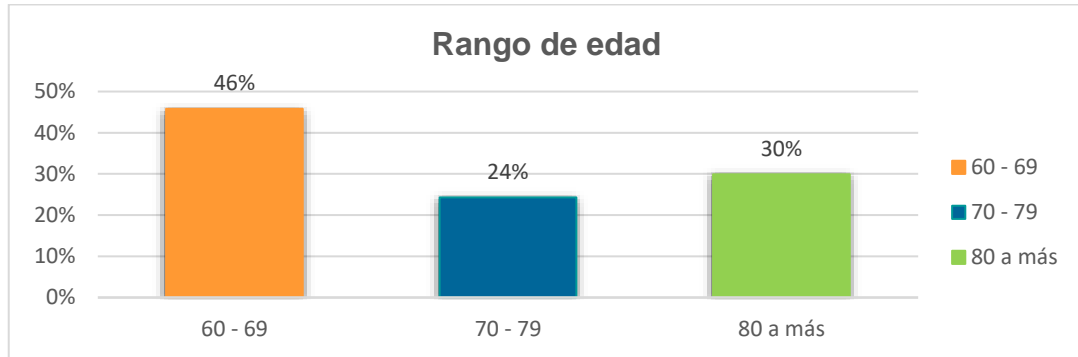


Autor: Mejia Montoro Juan Alexis.
Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan

Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
Semestre: 2022-II

Objeto de estudio: Adultos mayores de la ciudad de Carhuaz.

Figura 4: Rango de edad.



Interpretación: En la figura 4, el 46 % de adultos mayores entrevistados, representa al rango de edad de 60 a 69 años, el 30% pertenece al rango de edad de 80 a más y el 24% pertenece al rango de edad de 70 a 79 años.

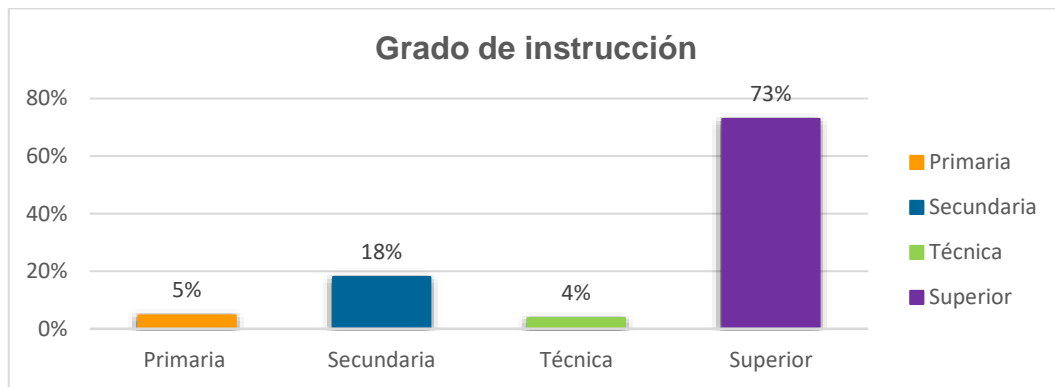


Autor: Mejia Montoro Juan Alexis.
Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan

Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
Semestre: 2022-II

Objeto de estudio: Adultos mayores de la ciudad de Carhuaz.

Figura 5: Grado de instrucción



Interpretación: En la figura 5, el 73 % de los participantes encuestados representa el grado de instrucción superior, el 18% el grado de instrucción secundaria, el 5% el grado de instrucción primaria y el 4% el grado de instrucción técnica.



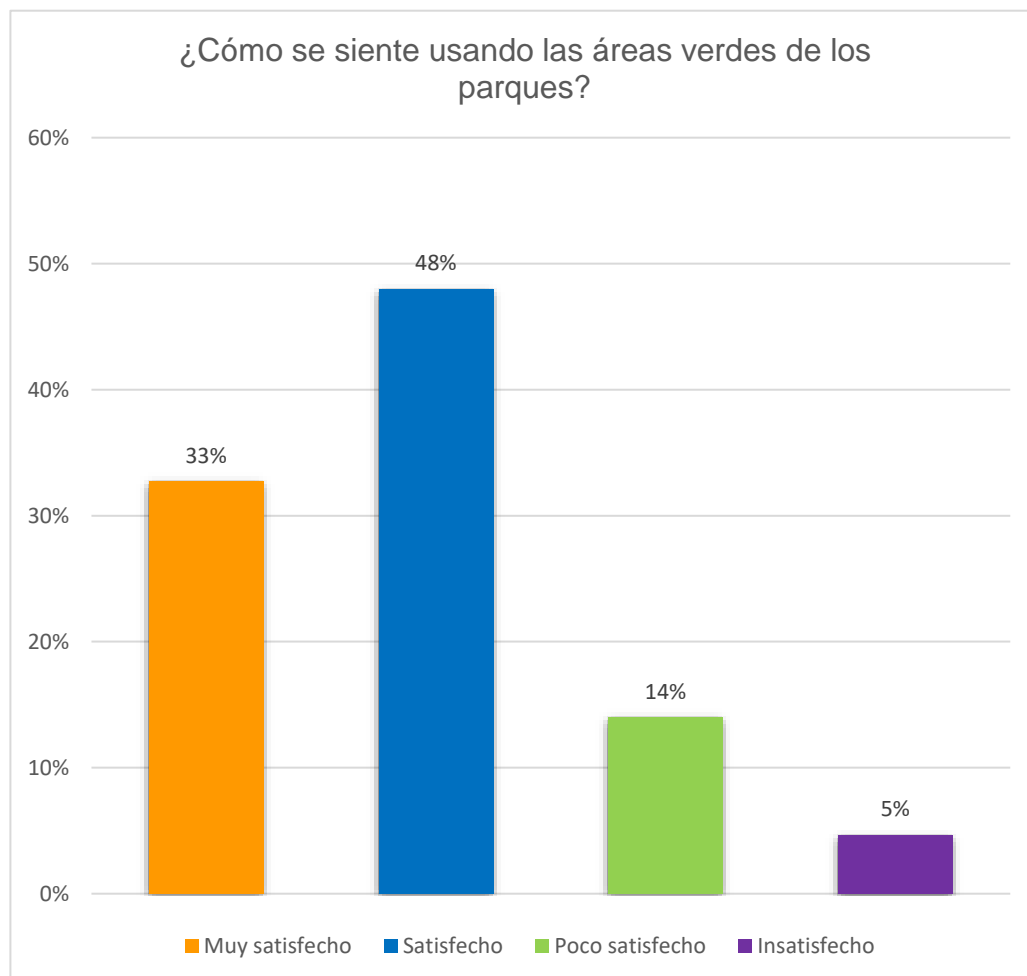
Autor: Mejia Montoro Juan Alexis.
Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan

Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
Semestre: 2022-II


Objetivo específico 1: Describir los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz.	Categoría: Arquitectura lúdica.	
	Sub categoría: Espacios lúdicos.	Términos: Áreas verdes.

Pregunta 2: ¿Cómo se siente usando las áreas verdes de los parques?

Figura 6: *Uso de áreas verdes*



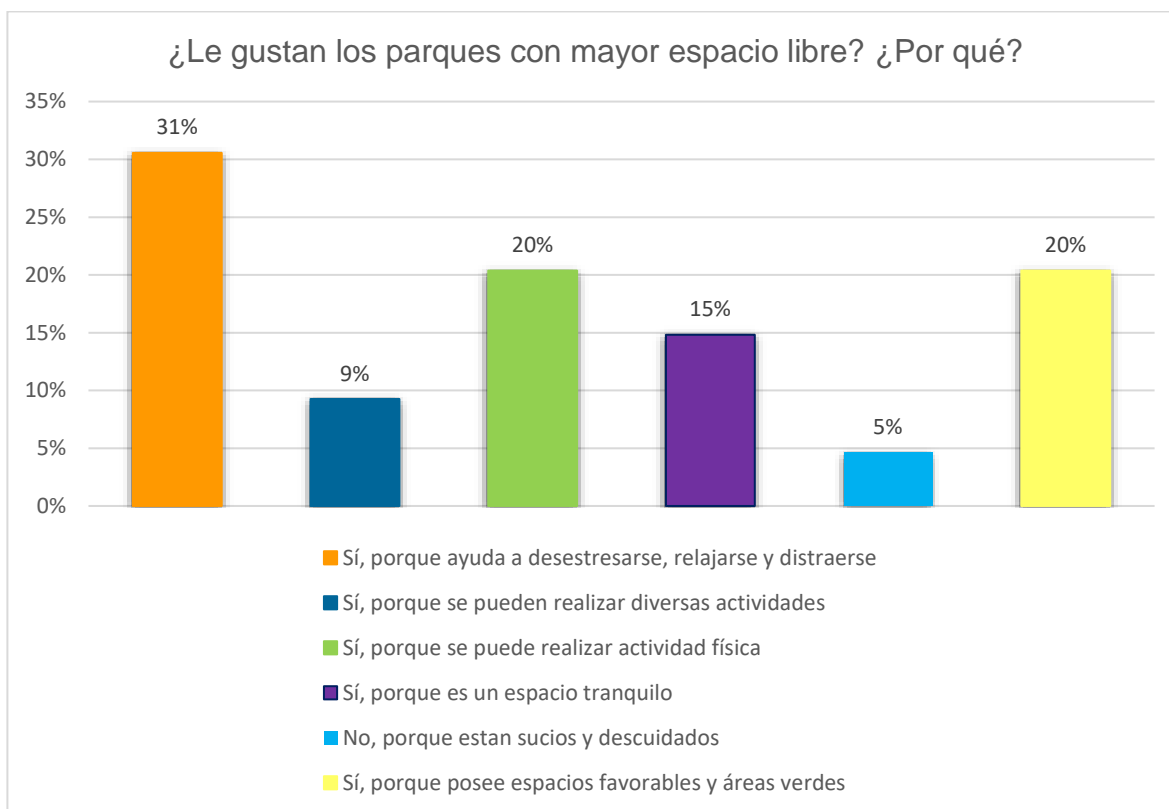
Interpretación: En la figura 6, se observa que el 48% de adultos mayores se siente satisfecho con las áreas verdes, el 33% muy satisfecho con las áreas verdes, el 14% poco satisfecho y el 5% insatisfecho de dichas áreas.

	Autor: Mejía Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación. Semestre: 2022-II
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	


Objetivo específico 1: Describir los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz.	Categoría: Arquitectura lúdica.	
	Sub categoría: Espacios lúdicos.	Términos: Áreas libres

Pregunta 3: ¿Le gustan los parques con mayor espacio libre? ¿Por qué?

Figura 7: *Espacio libre en los parques.*



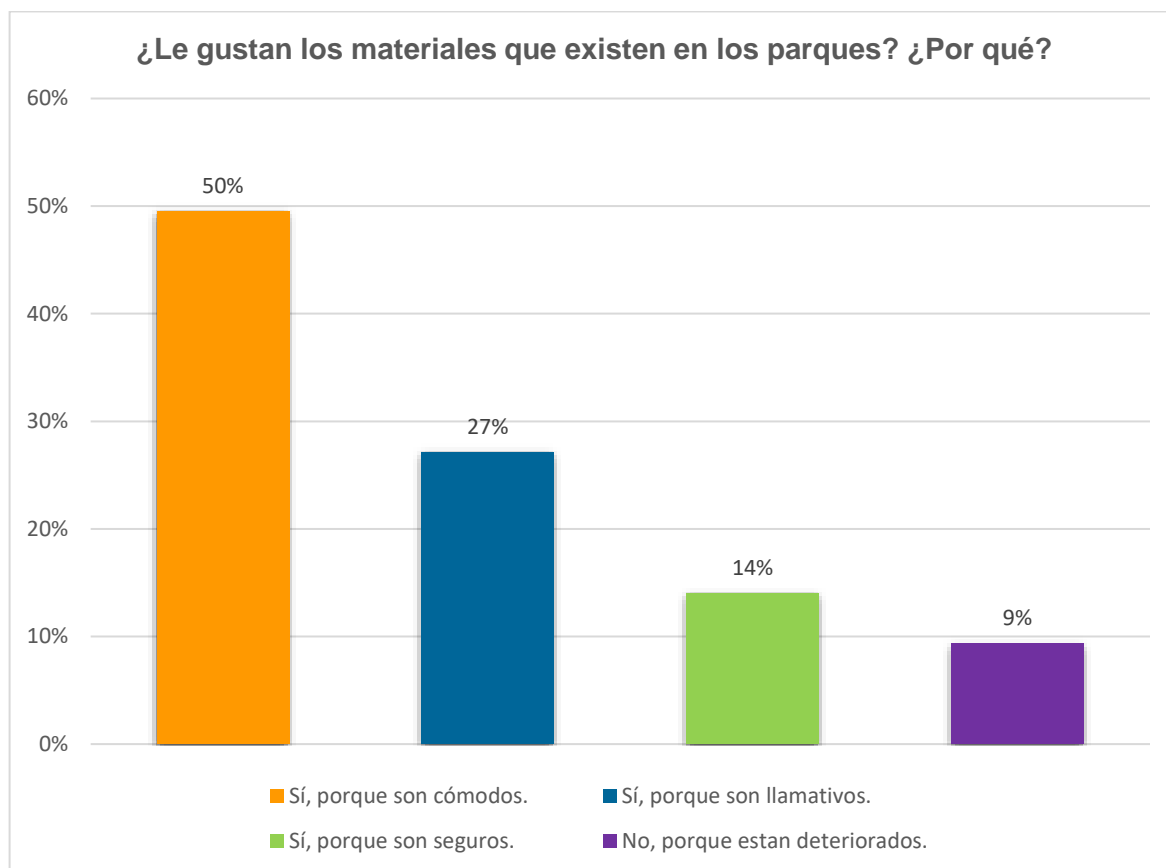
Interpretación: En la figura 7, el 31% de adultos mayores consideran que los espacios libres fomentan la práctica de juegos lúdicos porque ayudan a desestresarse, relajarse y distraerse. El 20% menciona que en los espacios libres pueden realizar actividad física, de igual modo con el mismo porcentaje un grupo de adultos mayores refieren que los espacios libres son favorables por las áreas verdes.

	Autor: Mejía Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	Semestre: 2022-II


Objetivo específico 1: Describir los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz.	Categoría: Arquitectura lúdica.	
	Sub categoría: Diseño de espacios.	Términos: Materialidad.

Pregunta 4: ¿Le gustan los materiales que existen en los parques? ¿Por qué?

Figura 8: *Materiales de los parques*



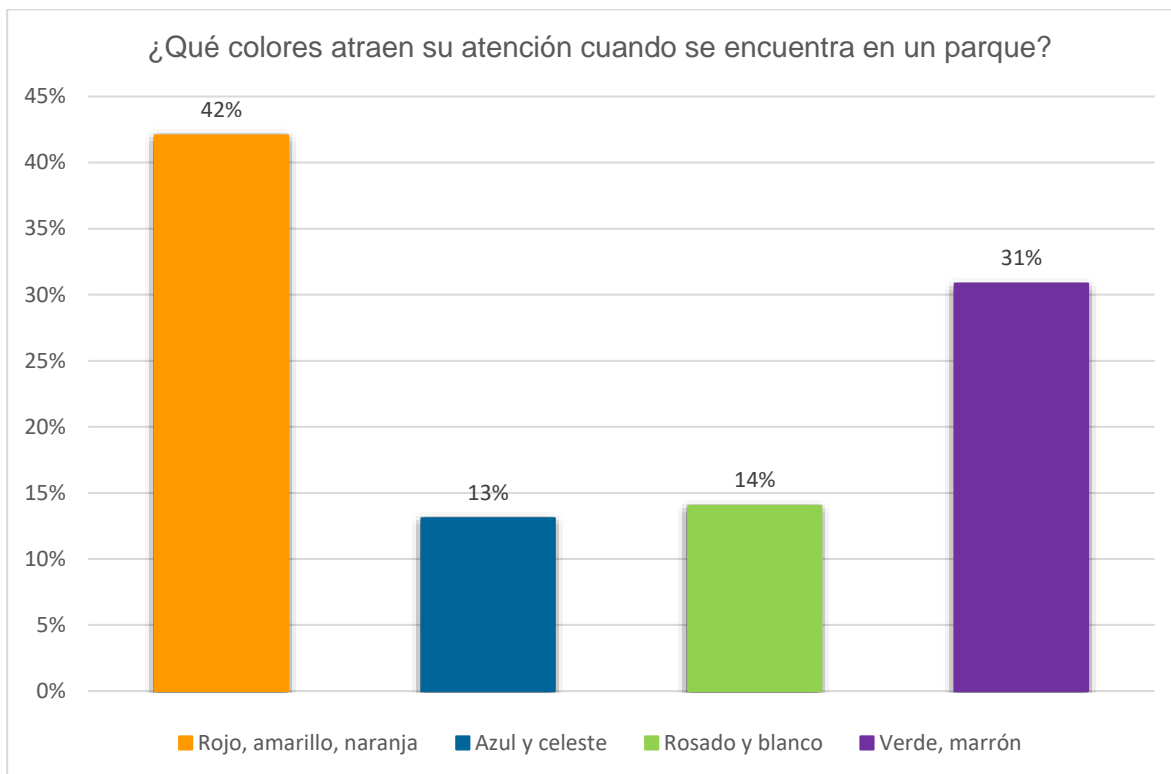
Interpretación: En la figura 8, se observa que la mitad, equivalente al 50%, de los adultos mayores refieren que les gustan los materiales que existen en los parques, porque son cómodos; el 27% porque son llamativos; el 14% porque son seguros; y el 9% mencionan que no les gustan los materiales, porque están deteriorados.

	Autor: Mejia Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	Semestre: 2022-II


Objetivo específico 1: Describir los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz.	Categoría: Arquitectura lúdica.	
	Sub categoría: Diseño de espacios.	Términos: Color.

Pregunta 5: ¿Qué colores atraen su atención cuando se encuentra en un parque?

Figura 9: Colores que atraen su atención.



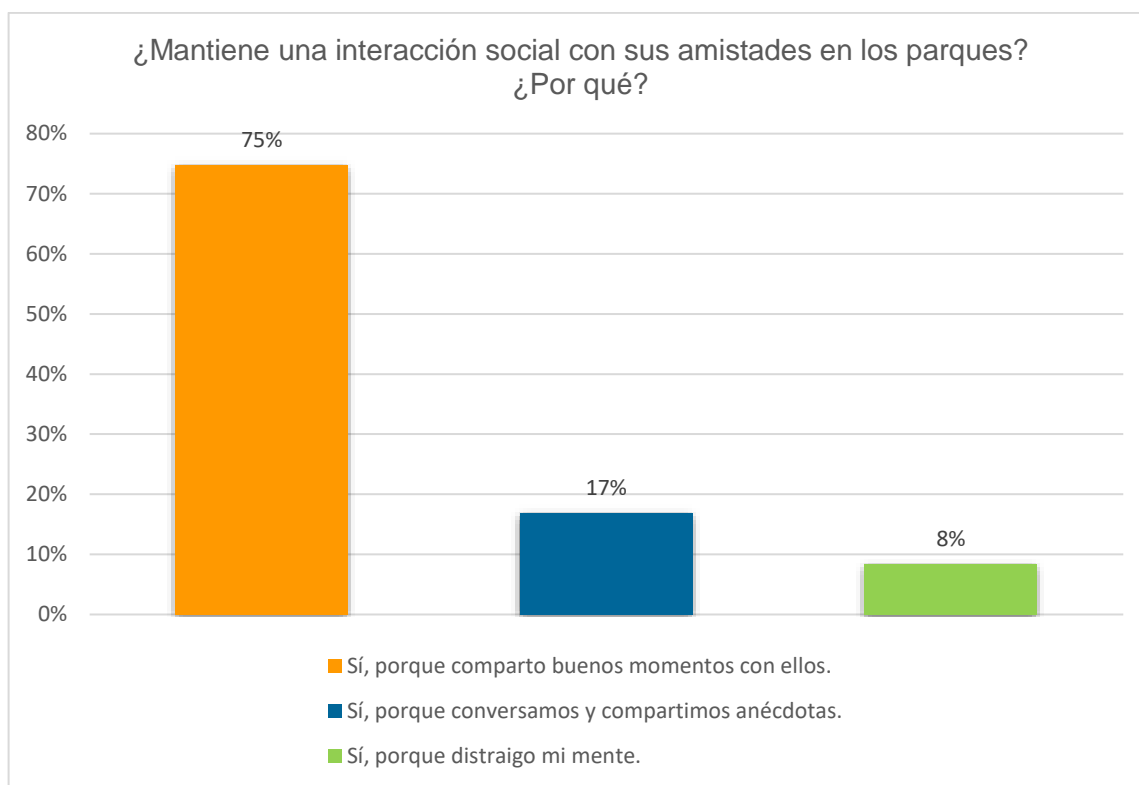
Interpretación: En la figura 9, el 42% de los adultos mayores mencionan que prefieren los colores rojo, amarillo y naranja. Además, el 31% se inclina por el color verde y marrón, al 14% le atrae el rosado y blanco; y el 13% enfoca su atención en el azul y celeste.

	Autor: Mejia Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	


Objetivo específico 2: Identificar las estrategias lúdicas aplicadas en los parques para el envejecimiento activo del adulto mayor.	Categoría: Arquitectura lúdica.	
	Sub categoría: Estrategias lúdicas	Términos: Actividades lúdicas.

Pregunta 7: ¿Mantiene una interacción social con sus amistades en los parques?
¿Por qué?

Figura 10: *Interacción social.*



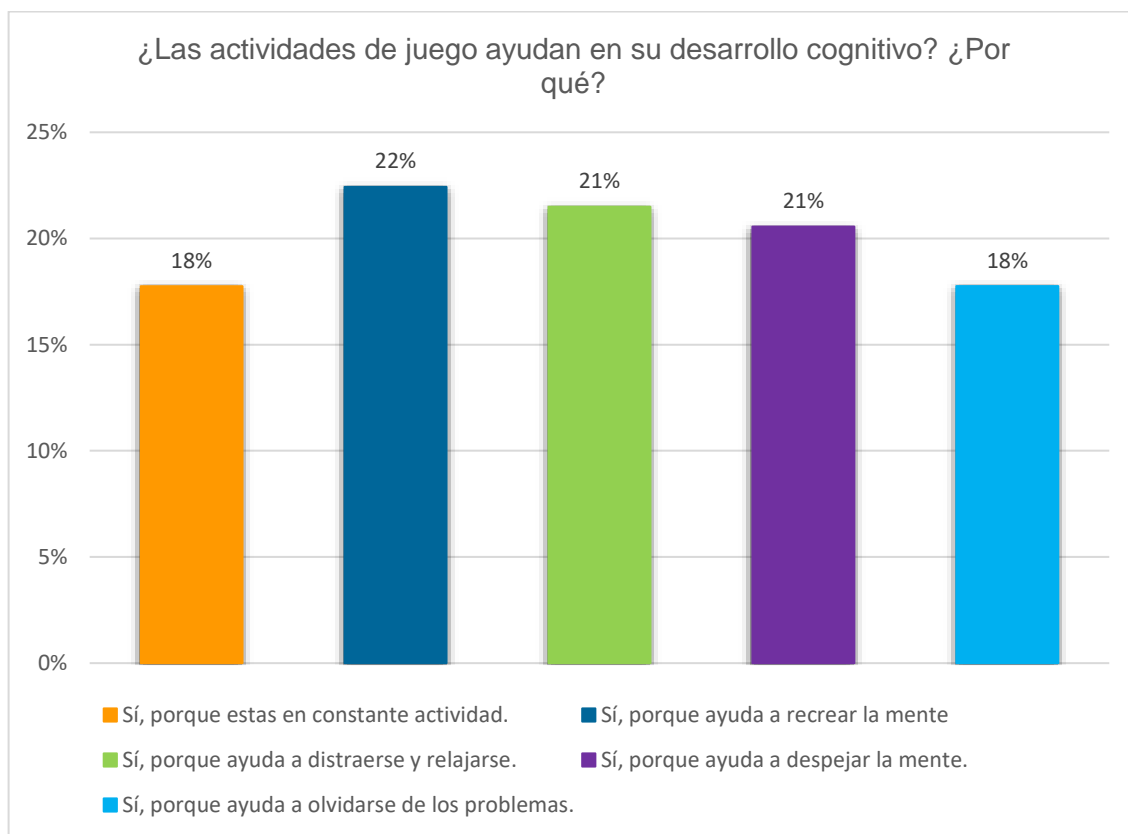
Interpretación: En la figura 10, más de la tercera parte, equivalente a un 75% menciona que mantienen una interacción social con sus amistades porque comparten buenos momentos; el 17% aluden que conversa y comparte anécdotas; y por último, el 8% refieren que distrae su mente.

	Autor: Mejía Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	Semestre: 2022-II


Objetivo específico 3: Identificar actividades de recreación que se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor.	Categoría: Envejecimiento activo.	
	Sub categoría: Salud.	Términos: Mental.

Pregunta 8: ¿Las actividades de juego ayudan en su desarrollo cognitivo? ¿Por qué?

Figura 11: Salud mental.



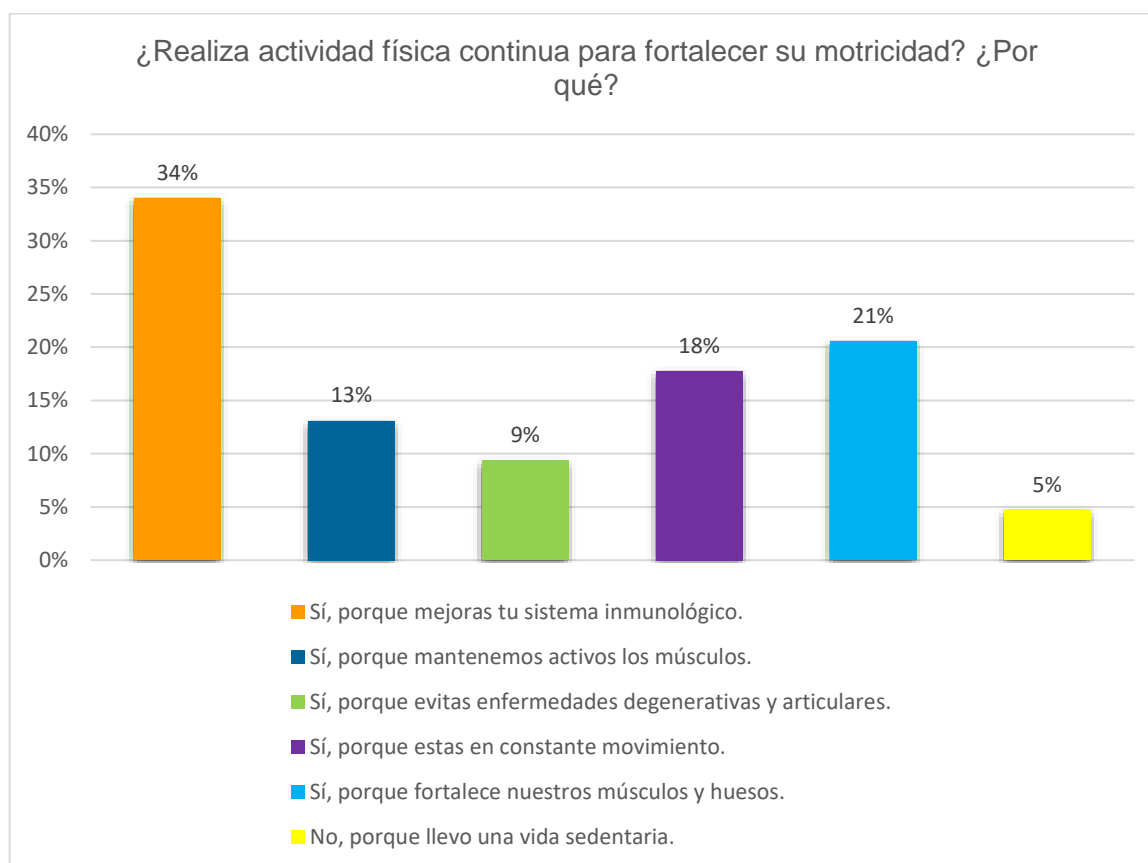
Interpretación: En la figura 11, el 22% refiere que las actividades de juego ayudan a su desarrollo cognitivo, porque recrean su mente; con 21% existen dos grupos que mencionan que les ayuda a distraerse y relajarse, además, ayuda a despejar su mente.

	Autor: Mejía Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	Semestre: 2022-II

Objetivo específico 3: Identificar actividades de recreación que se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor.	Categoría: Envejecimiento activo.	
	Sub categoría: Salud.	Términos: Físico.

Pregunta 9: ¿Realiza actividad física continua para fortalecer su motricidad? ¿Por qué?

Figura 12: Motricidad.



Interpretación: En la figura 12, el 34% de adultos mayores considera que las actividades lúdicas fortalecen sus habilidades motrices porque mejora su sistema inmunológico; el 21% refieren que fortalece sus músculos y huesos; además, el 18% menciona que los fortalece porque están en constante movimiento.



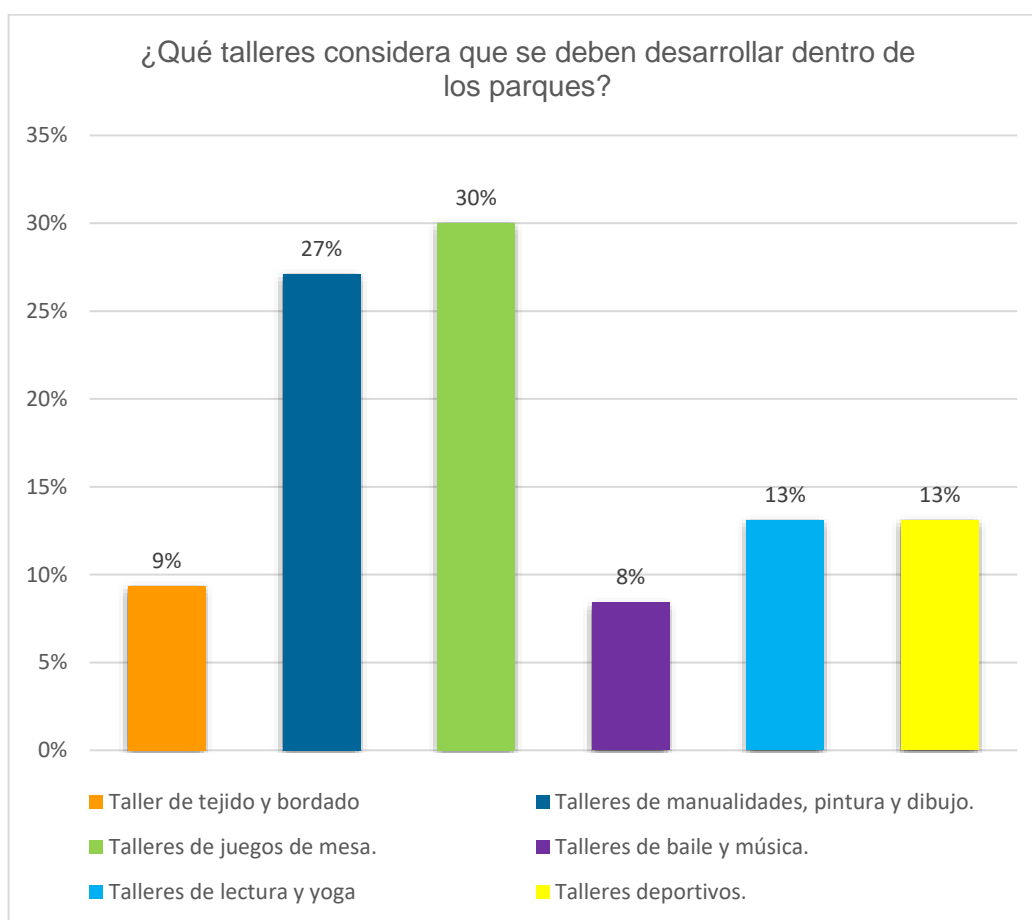
Autor: Mejía Montoro Juan Alexis.
Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan

Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
Semestre: 2022-II


Objetivo específico 3: Identificar actividades de recreación que se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor.	Categoría: Envejecimiento activo.	
	Sub categoría: Producción.	Términos: Talleres productivos.

Pregunta 10: ¿Qué talleres prefiere desarrollar dentro de los parques?

Figura 13: *Talleres productivos*



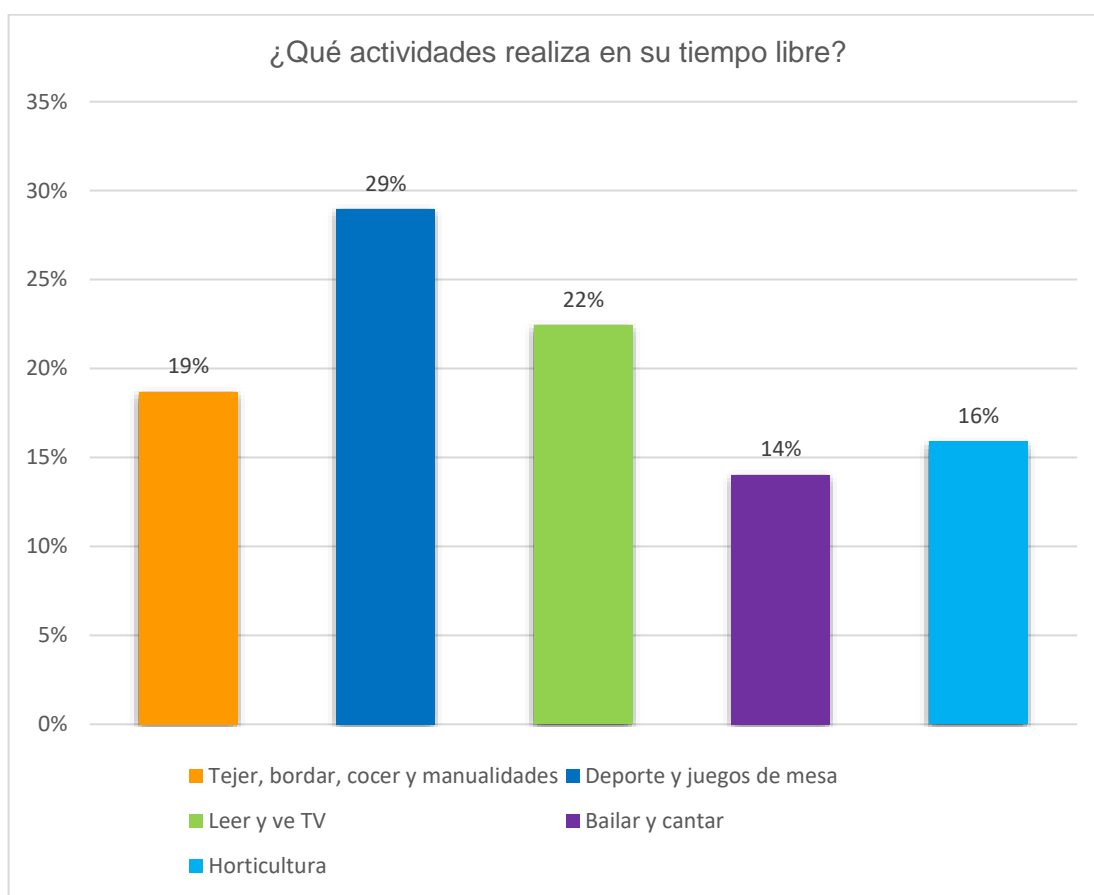
Interpretación: En la figura 13, el 30% de adultos mayores prefieren talleres de juegos de mesa; el 27% se inclinan por los talleres de manualidades, pintura y dibujo; además se observa dos grupos con el 13% que eligen talleres de lectura, yoga y deportivos.

	Autor: Mejía Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	Semestre: 2022-II


Objetivo específico 4: Describir las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz.	Categoría: Envejecimiento activo.	
	Sub categoría: Recreación.	Términos: Actividades pasivas.

Pregunta 1: ¿Qué actividades realiza en su tiempo libre?

Figura 14: Actividades que realiza en su tiempo libre



Interpretación: En la figura 14, se observa que el 29% de adultos mayores realizan deporte y juegos de mesa; el 22% en su tiempo libre lee y ve TV; el 19% prefiere tejer, bordar, cocer y realizar manualidades; además, el 16% practica la horticultura y por último el 14% opta por bailar y cantar.

	Autor: Mejia Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	Semestre: 2022-II


Objetivo específico 4: Describir las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz.	Categoría: Envejecimiento activo.	
	Sub categoría: Recreación.	Términos: Actividades activas.

Pregunta 6: ¿Con qué frecuencia desarrolla actividades recreativas?

Figura 15: *Desarrollo de actividades recreativas.*



Interpretación: En la figura 15, se observa que el 55% de los adultos mayores siempre desarrolla actividades recreativas, el 30% regularmente, el 10% algunas veces y el 5% no realiza dichas actividades.

	Autor: Mejía Montoro Juan Alexis.	Curso: Desarrollo del Proyecto de Investigación.
	Asesor: Mg. Arq. Montañez Gonzales Juan	Semestre: 2022-II

4.2. Discusión

Objetivo específico 1:

A partir de las respuestas obtenidas en las entrevistas realizadas a los adultos mayores de la ciudad de Carhuaz, se halló que un 48% se siente satisfecho usando las áreas verdes de los parques y un 33% se siente muy satisfecho. Además, se observó que el 31% de adultos mayores consideran que los espacios libres fomentan la práctica de juegos lúdicos porque ayudan a desestresarse, relajarse y distraerse y el 20% menciona que pueden realizar actividad física, de igual modo un grupo de adultos mayores refieren que los espacios libres son favorables por las áreas verdes. De igual forma, se encontró que un 50% de adultos mayores tienen un gusto por los materiales que poseen los parques, porque son cómodos. Este grupo etario refiere que los colores que más atraen su atención en los parques son el rojo, amarillo, naranja, verde y marrón; esto evidencia la influencia de los espacios lúdicos en los parques para fortalecer el envejecimiento activo del adulto mayor.

Es así, que los resultados de las entrevistas efectuadas en campo, se relacionan con Jara (2019) con su estudio denominado “Criterios arquitectónicos para espacios de esparcimiento del adulto mayor en Chimbote”, quien determinó que al adulto mayor se le debe brindar un espacio favorable para causar una experiencia positiva; siempre y cuando sea evaluado para descubrir sus necesidades. De igual forma, se encuentra similitud con el trabajo de Baquero (2021), “Confort térmico y acústico para la tercera edad, en espacios públicos de la ciudad consolidada del clima mediterráneo continental”, tuvo como resultado que el 26.35% de adultos mayores asisten a parques; por tanto, concluye que el diseño de espacios públicos saludables y adecuados fortalecerá su calidad de vida de los adultos mayores.

En ese sentido es importante mencionar la teoría de Walz (2010) “Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games”, puesto que, guarda relación con lo citado, donde define a la arquitectura lúdica como un juego

mediante los paradigmas arquitectónicos; además, refiere al juego como práctica humana en los espacios públicos. De la misma manera, Capitel (2005) en su libro “Arquitectura y el patio”, estableció a la arquitectura lúdica como espacios ecológicos, sostenibles y soportables, mediante áreas o zonas que disminuyen la contaminación y el ruido, además considerados espacios donde interactúen con la sociedad. En tal sentido, es crucial la instauración de espacios longitudinales, con el fin de asegurar la recuperación e inclusión del adulto con la ayuda de la naturaleza.

Objetivo específico 2:

Respecto al objetivo 2, se halló que, más de la tercera parte, equivalente a un 75% menciona que mantienen una interacción social con sus amistades porque comparten buenos momentos; el 17% aluden que conversa y comparte anécdotas; y por último, el 8% refieren que distrae su mente.

De este modo, los resultados de las entrevistas realizadas, mantienen un vínculo con lo que menciona Torres (2017) en su estudio “La lúdica, como núcleo espacial en la arquitectura social” quien concluyó que, la eficacia del proyecto lúdico implica en la transformación positiva actual del adulto mayor, siendo las estrategias lúdicas indispensables para el fortalecimiento de este grupo de personas. Además, se encuentra relación con el estudio de Nuñez (2018), “Centro de atención integral para adultos mayores de Paquera”, quien concluyó que existe carencia de infraestructura para desarrollar estrategias lúdicas, de modo que, se efectuó un proyecto integral para el beneficio de las personas adultas, mediante programas en el sector salud y espacios públicos; parques para el vínculo social entre este grupo etario.

De igual modo, la teoría de Abad (2011) “La ciudad lúdica” mantiene relación con lo antes citado, dado que, menciona el desarrollo creativo de los espacios urbanos por medio del juego, en donde, de manera prioritaria, recalcó que los espacios lúdicos permiten y posibilitan las actividades creativas a través del

juego. Del mismo modo, menciona que las áreas lúdicas brindan bienestar y seguridad a las personas, alberga tipologías de diseños que pretenden atribuir en la escasez colectiva, para incrementar la imaginación, creatividad, dinamismo colaborativo ciudadano y construcción de una cultura lúdica. Por lo tanto, la instauración de juegos lúdicos se puede considerar como educación y arte, en referencia al juego y la cultura que manifiesta belleza y bondad. En tal sentido, la arquitectura lúdica debe ser libre y práctica, permitiendo una adecuada socialización (Herrera et al., 2013).

Objetivo específico 3:

En cuanto al objetivo 3, se halló que, el 22% de los participantes refieren que las actividades lúdicas ayudan a mejorar su desarrollo cognitivo porque ayudan a recrear la mente; además, se observa dos grupos equivalentes al 21% indicando que les ayuda a distraerse, relajarse y despejar la mente; de igual manera se contempla dos grupos equivalentes al 18% mencionando que están en constante actividad y ayuda a olvidar los problemas. Así también, el 34% de adultos mayores considera que las actividades lúdicas fortalecen sus habilidades motrices porque mejora su sistema inmunológico; el 21% refieren que fortalece sus músculos y huesos; además, el 18% menciona que los fortalece porque están en constante movimiento. Por otra parte, el 30% de adultos mayores prefieren talleres de juegos de mesa; el 27% se inclinan por los talleres de manualidades, pintura y dibujo; además se observa dos grupos con el 13% que eligen talleres de lectura, yoga y deportivos.

Dichos resultados de las entrevistas efectuadas, se asemejan al estudio de Carrasco y Pinedo (2018) "Espacios saludables para una salud integral, Centro integral de atención preventiva (CIAP), Ñaña-Lima", quienes refieren que los espacios pueden ser considerados instrumentos para sanar, puesto que, se evidencia el impacto del entorno como un proceso adecuado de recuperación. Así mismo, Sánchez (2017) "Centro integral del adulto mayor para un envejecimiento activo en Ferreñafe", quien determinó que la calidad

de vida se adecua a la necesidad personal, por medio de un envejecimiento activo, empleando actividades motrices; la finalidad es lograr la calidad de vida, autonomía personal y física del adulto mayor.

De igual modo, se encuentra similitud con lo que refiere Valverdi (2009), que para perdurar las condiciones de vida del adulto mayor, es necesario enfocarse en el estímulo físico-cognitivo, y desarrollo social del individuo. Además, con el comentario de Rodríguez (2009) quien analizó diversas terapias como: ludoterapia, validación, reminiscencia y musicoterapia. Asimismo, se vincula con el estudio de Martínez et al. (2020), quien aludió que hay varios prejuicios sobre el envejecimiento, pero hay que comprender este proceso como natural, que responde a cambios culturales, psicoactivos y biológicos; varios individuos ignoran el hecho de que llegaran a la edad adulta, de acuerdo al Libro Blanco del Envejecimiento Activo, se debe enmarcar las siguientes pautas con el objetivo de: conservar un adecuado funcionamiento físico y mental, gozar de buena salud, conseguir la máxima autonomía e independencia y participación activa social.

Objetivo específico 4:

Respecto al objetivo 4, se encontró que, más de un cuarto de los adultos mayores, equivalentes a un 29% de adultos mayores realizan deporte y juegos de mesa; el 22% en su tiempo libre lee y ve TV; el 19% prefiere tejer, bordar, cocer y realizar manualidades; además, el 16% practica la horticultura y por último el 14% opta por bailar y cantar. Del mismo modo, el 55% de los adultos mayores siempre desarrolla actividades recreativas, el 30% regularmente, el 10% algunas veces y el 5% no realiza dichas actividades.

Así mismo, se mantiene relación con el estudio de Coll (2018) “Estudio de un Centro de atención integral para adultos mayores, en Cantón Zamborondón, Provincia del Guayas”, quien determinó que los espacios de atención médica, recreación y residencia son importantes para las necesidades del adulto

mayor, ya que son un factor que fortalecen las capacidades de un envejecimiento activo.

Así también, la teoría de López et. al. (2019) "El Envejecimiento" mantiene relación con lo citado, dado que, refieren como proceso natural a las características del envejecimiento del adulto mayor, que inicia al nacer, se enfatiza con el pasar de los años, generando diversas limitaciones y el deterioro de los órganos. Además, guarda relación con lo que menciona Flores et al. (2018), que el envejecimiento activo aumenta las condiciones psicosociales y físicas del adulto mayor. Se amplían los anhelos de vida por medio de salud, ocupación, productividad y cultura; así concebir una vida plena y digna en base a su participación activa e independencia. Igualmente, con García y Miranda (2016), quienes mencionaron que, se debe promover empleos voluntarios, adaptación de edificaciones, capacitaciones integrales, transporte y tecnología para un envejecimiento activo del adulto mayor, de acuerdo a su realidad y necesidad; previniendo el declive de sus rutinas físicas diarias, que generan un bienestar psicológico, social y físico.

V. CONCLUSIONES

1. En cuanto a los espacios lúdicos observados en los parques “Uchcu Pedro” y “Jardín 70”, se concluye que estos espacios están conformados por: áreas de juego, áreas verdes, áreas libres, áreas de descanso y circulación; donde, dichas áreas no ofrecen espacios inclusivos y amigables para el uso idóneo por parte de los adultos mayores. Además, se identificó la predominancia de áreas de juego para los infantes, por lo tanto, es evidente la carencia de espacios lúdicos destinados para el adulto mayor.
2. En lo referente a las estrategias lúdicas empleadas en los parques, se identificó únicamente estrategias como: organización de espacios, materiales y colores; determinándose así que dichas estrategias percibidas en el parque “Uchcu Pedro” influyen en el desarrollo óptimo del infante, mas no del adulto mayor porque se encuentran excluidos. Por tanto, esta realidad disminuye notablemente las posibilidades y multiplicidad del adulto mayor sobre estas estrategias para un envejecimiento activo.
3. Conforme a las actividades recreativas desarrolladas por los adultos mayores en los parques, se identificó la falta de actividad por parte de este grupo etario en los parques “Uchcu Pedro” y “Jardín 70”, puesto que, estas áreas están predeterminadas para los infantes; evidenciando la tendencia al aislamiento de los adultos, una vida rutinaria en sus hogares, la inexistencia de un lugar identificado para la recreación y el esparcimiento que propicie el desarrollo individual del adulto mayor.
4. Finalmente se concluye que las actividades cotidianas del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz están inmersas en actividades rutinarias como, leer, ver Tv, trasladarse a comprar pan, bordar, cantar, etc. Dado que, no existen áreas destinadas para realizar actividades de intercambio por los adultos mayores según sus vivencias. Por tal motivo, tienden a adaptarse a estos hábitos o quehaceres.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a la Municipalidad Provincial de Carhuaz y especialistas encargados promover la implementación de un equipamiento lúdico para los parques, pensado especialmente en el adulto mayor, haciendo énfasis en las áreas de juego y áreas verdes, con la intención de transmitir al adulto mayor, comodidad y confianza.
2. Se recomienda para futuras investigaciones, efectuar más evaluaciones que permitan obtener mayor información colectiva, favoreciendo un amplio coeficiente de observación en las falencias y necesidades del adulto mayor.
3. Se recomienda enfocarse en estrategias lúdicas que vayan de la mano con la opinión de los adultos mayores, creando un trabajo en conjunto interdisciplinario, a través de talleres y programas con especialistas como arquitectos, sociólogos, psicólogos y asistentes sociales que se aboquen a este grupo etario.

REFERENCIAS

Libros:

- Bennett, R. (2011). *Formative assessment: A critical review*. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*. 2011; 18:5p
- Blasco, J. y Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en las ciencias de la actividad física y el deporte: ampliando horizontes*. Editorial Club Universitario. España. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12270/1/blasco.pdf>
- Capitel, A. (2005). *La arquitectura del patio*. Gustavo Gill, Barcelona. <https://oa.upm.es/35270/>
- Cisterna, F. (2007). *Manual de metodología de la investigación cualitativa para educación y ciencias sociales*. http://www.educacionpersonal.com/moodle/pluginfile.php/9125/mod_resource/content/2/Francisco_Cisterna_Cabrera_-_UBB_-_Manual_metodologia_investigacion_cualitativa.pdf
- Fuster, D. (2019). *Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201–229. <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cualitativa, cuantitativa y mixta*. (1a ed., Vol. 73). McGraw-Hill INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>
- Huenchuan, S. (Ed.). (2018). *Envejecimiento, personas mayores y agenda 2030 para el desarrollo sostenible*. Libros de la CEPAL. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/44369/1/S1800629_es.pdf

- Katayama, A. (2014). *Introducción a la Investigación Cualitativa*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega. <http://repositorio.uigv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.11818/559/INTRODUCCI%D3N%20A%20LA%20INVESTIGACI%D3N%20CUALITATIVA.pdf;jsessionid=46D3D9ECD3CC0CFFC35D67783A1E3DB3?sequence=1>
- López, C., Parra, A. y Sánchez, A. (2019). *El Envejecimiento*. ISBN Libro: 978-84-695-8917-5. <https://www.bubok.es/libros/228791/EL-ENVEJECIMIENTO>
- Lynch, K. (2008). *La imagen de la Ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. <https://taller1smcr.files.wordpress.com/2015/06/kevin-lynch-la-imagen-de-la-ciudad.pdf>
- Martínez, J., González, M. y Cárdenas, C. (2020) *Adulto mayor, actividad física y envejecimiento activo*. ISBN eBook: 978-84-686-7115-4. <https://www.bubok.es/libros/262363/Adulto-mayor-actividad-fisica-y-envejecimientoactivo>
- Romero, C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. *Rom J Morphol Embryol*, 46(2), (Neurofibroma, schwannoma or a hybrid tumor of the peripheral nerve sheath), 113-116.
- Tirado, E y Mamani, F. (2018). *La situación de la población adulta mayor en el Perú: Camino a una nueva política*. Universidad Católica del Perú. <https://cdn01.pucp.education/idehpucp/wp-content/uploads/2018/11/23160106/publicacion-virtual-pam.pdf>
- Walz, S. (2010) *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. Library of Congress, Design & composition by John J. Dessler Copyediting & Proofreading: Jenna Krumminga, Samantha Ferrell.

Tesis:

Baquero, M. (2021). *Confort térmico y acústico para la tercera edad en espacios públicos de la ciudad consolidada del clima mediterráneo continental* [Tesis de doctorado, Escuela Técnica Superior de Arquitectura en Madrid]. https://oa.upm.es/67079/1/MARIA_TERESA_BAQUERO_LARRIVA.pdf

Carrasco, M. y Pinedo, J. (2018). *Espacios saludables para una salud integral, Centro Integral de Atención Preventiva (CIAP), Ñaña* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/1032>

Chinchay, L. y Gómez, Y. (2021). *Arquitectura geronto-geriátrica para reforzar el envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Huaraz* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/68814/Chinchay_FLA-G%c3%b3mez_GYDC-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Coll (2018). *Estudio de un centro de atención integral para el adulto mayor, en el cantón Zamborondón, provincia del Guayas* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/33538>

Coronel, P. (2016). *Diseño arquitectónico de un centro ocupacional y recreacional para el adulto mayor en Loja* [Tesis de licenciatura, Universidad Internacional de Ecuador]. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/1018/1/T-UIDE-0558.pdf>

García, D. (2017). *Equipamiento como articulador urbano para el mejoramiento de un hábitat* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Colombia]. <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/15560/1/DIANA%20GARCIA%20-%20TRABAJO%20FINAL%20DE%20GRADO%20.pdf>

Herrera, C. (2020). *Arquitectura inclusiva para la tercera edad* [Tesis de licenciatura, Universidad Piloto de Colombia]. <http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/9878>

Jara, S. (2019). *Criterios arquitectónicos para espacios de esparcimiento del adulto mayor en Chimbote* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43558/Jara_ASA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Núñez, C. (2018). *Centro de atención integral para el adulto mayor de Paquera* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/handle/123456789/6557>

Sánchez, K. (2017). *Centro integral adulto mayor para un envejecimiento activo en la ciudad de Ferreñafe, Lambayeque* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/1109>

Torres, J. (2017). *La lúdica como núcleos espaciales en la arquitectura social* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Colombia]. <https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/14065/1/Articulo%2c%20La%20ludica%2c%20como%20nucleos%20espaiales%20en%20la%20arquitectura%20social.pdf>

Ley:

Paz (21 de julio de 2016). Ley de la persona adulta mayor. El peruano. <https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/ley-de-la-persona-adulta-mayor-ley-n-30490-1407242-1/>

Revistas:

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

Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. *Revista Alergia México*, 63(2), 201. .
<https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>

Banco Interamericano de Desarrollo (2021). *Las ciudades como espacios de oportunidades para todos: Cómo construir espacios públicos para personas con discapacidad, niños y mayores*. América Latina: Nora Libertun de Duren.
<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Las-ciudades-como-espacios-de-oportunidades-para-todos-Como-construir-espacios-publicos-para-personas-con-discapacidad-ninos-y-mayores.pdf>

Castillo, D. (2004). *La importancia de la documentación*. Instituto Nacional de Ciencias Agrícolas, Cuba. <https://www.redalyc.org/pdf/1932/193217916011.pdf>

Flores, B., Castillo, Y., Ponce, D., Miranda, C., Peralta, E. y Duran, T. (2018). Percepción de los adultos mayores acerca de su calidad de vida. Una perspectiva desde el contexto familiar. *Rev Enferm Inst Mex Seguro Soc*. 2018; 26(2):83-8.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/enfermeriaimss/eim-2018/eim182d.pdf>

García, M., y Miranda, R. (2016) *El envejecimiento activo: importancia de su promoción para sociedades envejecidas*. AMC [online]. 2016, vol.20, n.3, pp.330-337. ISSN 1025-0255.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1025-02552016000300014&script=sci_abstract&tlng=es

Herrera, El., Bonilla, H. y Molina, L. (2013). Ciudades creativas ¿*Paradigma económico para el diseño y planeación urbana?* *Bitácora Urbana Territorial*.
https://revistas.unal.edu.co/index.php/bitacora/article/view/11-20/pdf_465

Parra, M. L., & Briceño, I. (2013). *Aspectos éticos en la investigación cualitativa*.
<https://revenferneuroenlinea.org.mx/index.php/enfermeria/article/view/167>

Rodríguez, O. (2009). Rehabilitación funcional del anciano. *Medisan*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192009000500014

San Martín, D. (2014). Teoría fundamentada y Atlas.ti: recursos metodológicos para la investigación educativa. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16(1), 104–122. <https://www.redalyc.org/pdf/155/15530561008.pdf>

Informes:

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (11 de enero de 2021). El decenio del envejecimiento saludable (2020-2030) en el contexto de la pandemia de COVID-19: Las pandemias deberán cambiar la manera de ver la edad y el envejecimiento. <https://www.cepal.org/es/enfoques/decenio-envejecimiento-saludable-2020-2030-contexto-la-pandemia-covid-19-pandemias-deberan#:~:text=El%20Decenio%20del%20Envejecimiento%20Saludable%202020%2D2030%20es%20un%20movimiento,lecciones%20aprendidas%20durante%20la%20pandemia.>

Defensoría del Pueblo (2019). Envejecer en el Perú: Hacia el fortalecimiento de las políticas para personas adultas mayores. Biblioteca Nacional del Perú.
<https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2019/08/DEFENSOR%20DEL-PUEBLO-INFORME-ENVEJECER-EN-EL-PER%20.pdf>

Quintana, A. (2006). Metodología de investigación científica cualitativa. <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/3634305-Metodologia-de-Investigacion-Cualitativa-A-Quintana.pdf>

Valverdi, J. (2009). La estimulación cognitiva en los adultos mayores: De la mente al objeto. Argentina: Ministerio de Salud de la Ciudad de Santa Fe. <https://www.buenastareas.com/ensayos/Terapia-Cognitiva-Para-Adultos-Mayores/6720479.html>

Páginas web:

Alva, A. (2015). Bitácora de investigación. <https://amandacrondonb.wordpress.com/bitacoradeinvestigacion/>

Celin, D. (2020). Diagrama de Gantt: recurso fundamental para los tesisistas. <https://www.lamalditatis.org/post/diagrama-de-gantt-recurso-para-los-tesisistas>

CONCYTEC (2018). Tipos de investigación. UNISDG-Institucional. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNIS_5b55a9811d9ab27b8e45c193546b0187

Instituto Nacional de Estadística e Informática (marzo de 2022). Situación de la población adulta mayor. <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/boletines/01-informe-tecnico-poblacion-adulta-mayor-oct-nov-dic-2021.pdf>

Instituto Nacional de Estadística e Informática (2020). En el Perú existen más de cuatro millones de adultos mayores. <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/en-el-peru-existen-mas-de-cuatro-millones-de-adultos-mayores-12356/>

Marroquín, R. (2012). Matriz Operacional De La Variable Y Matriz De Consistencia. Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán Y Valle Programa De

Titulación 2012. <http://www.une.edu.pe/Titulacion/2013/exposicion/SESION-3-DE%20LA%20METODOLOGIA.pdf>

Ministerio de Economía y Finanzas (2021). Clasificador económico de gastos para el año fiscal 2021. https://www.mef.gob.pe/contenidos/presu_publ/anexos/Clasificador_economico_gastos_RD0034_2020EF5001.pdf

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (2015). Estadísticas PAM. <https://www.mimp.gob.pe/adultomayor/regiones/Ancash2.html>

Municipalidad Provincial de Carhuaz (2016). Exposición de motivos año fiscal. <https://www.municarhuaz.gob.pe/documentos/ppto/pia2016.pdf>

Observatorio de Violencia Hacia las Personas Adultas Mayores (11 de marzo de 2019). Violencia hacia las personas adultas mayores. <https://observatoriovioencia.pe/violencia-hacia-las-personas-adultas-mayores/?print=pdf>

Organización Mundial de la Salud (2021). Decade of healthy ageing: Baseline report. Ginebra. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/338677>

Organización Mundial de la Salud (2015). Informe mundial sobre el envejecimiento y la salud. Suiza. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/186466/9789240694873_spa.pdf?sequence=1

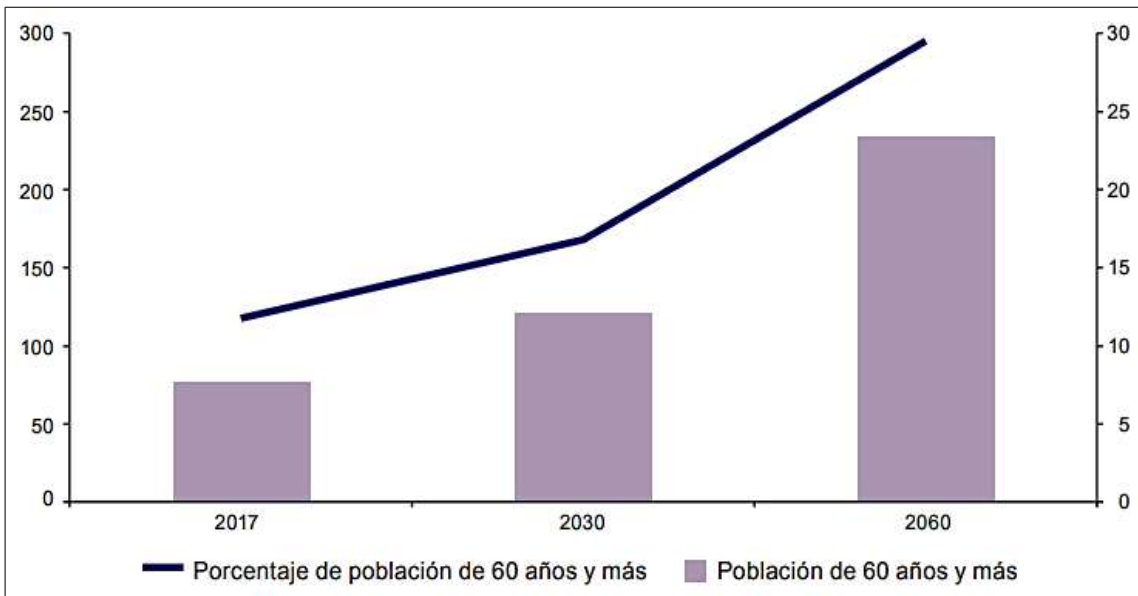
Organización Mundial de la Salud (2013). Plan de acción sobre salud mental. Suiza. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/97488/9789243506029_spa.pdf

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

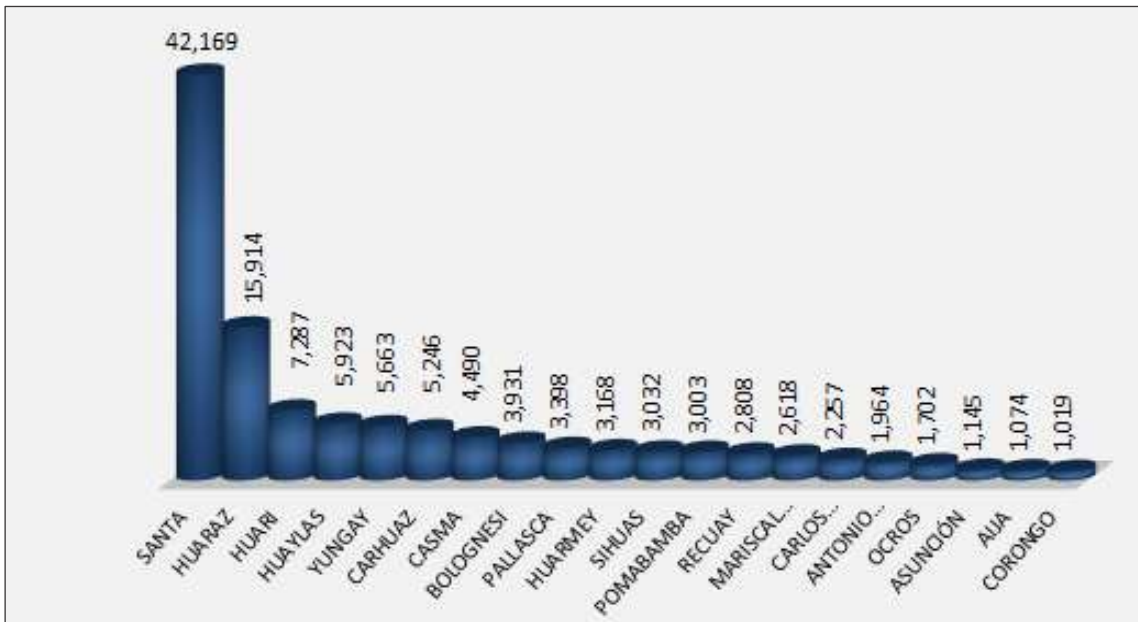
Título: Arquitectura lúdica en parques para el envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022			
PROBLEMA	OBJETIVOS	CATEGORÍAS	MÉTODO
General	General	Arquitectura lúdica	Enfoque: Cualitativo Tipo: Descriptivo Alcance: Básico Diseño: Fenomenológico Escenario de estudio: Ciudad de Carhuaz Participantes: 107 Adultos mayores Técnicas: Entrevista, observación y análisis documental. Instrumentos: Guía de preguntas, bitácora de observación y ficha documental
¿De qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022?	Describir de qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022.		
Específicos	Específicos	Envejecimiento activo	
1. ¿Qué características tienen los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz?	1. Describir los espacios lúdicos de los parques de la ciudad de Carhuaz.		
2. ¿Cuáles son las estrategias lúdicas aplicadas en parques para el envejecimiento activo del adulto mayor?	2. Identificar las estrategias lúdicas aplicadas en los parques para el envejecimiento activo del adulto mayor.		
3. ¿Qué actividades de recreación se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor?	3. Identificar actividades de recreación que se realizan en los parques de Carhuaz para el envejecimiento activo del adulto mayor.		
4. ¿Cuáles son las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz?	4. Describir las actividades cotidianas que realiza el adulto mayor residente en la ciudad de Carhuaz.		

Anexo 2. Crecimiento poblacional del Adulto mayor (América latina)



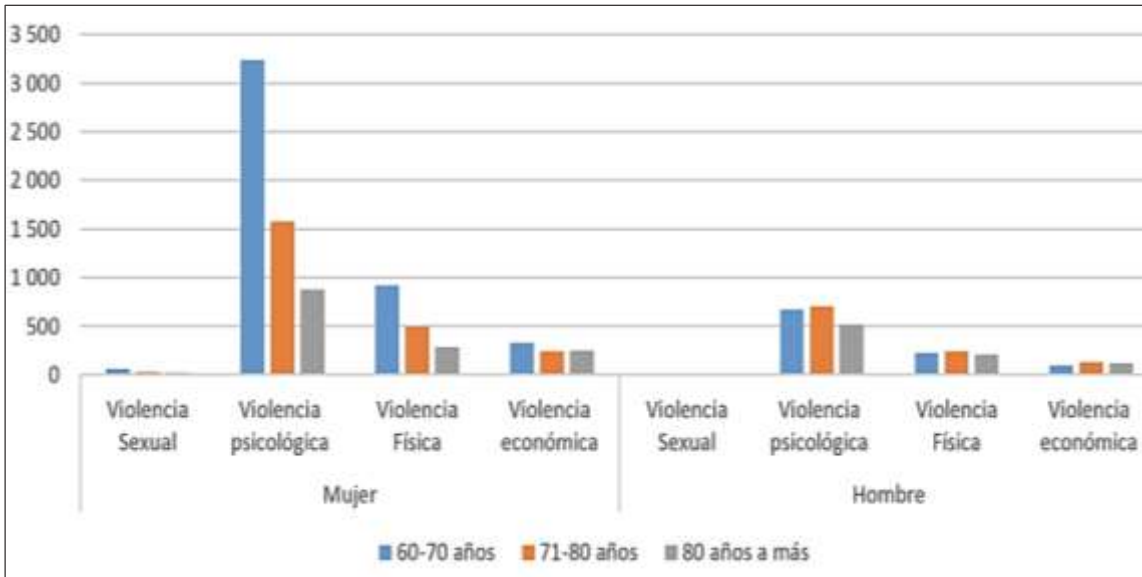
Fuente: Comisión Económica para América Latina y el Caribe, 2018

Anexo 3. Adultos mayores por provincia (Ancash)



Fuente: Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables, 2015

Anexo 4. Violencia a personas mayores de 60 años a más



Fuente: Observatorio de Violencia hacia las personas Adultas mayores, 2019

Anexo 5. Plan de seguridad de Carhuaz - Área de intervención



Fuente: Municipalidad Provincial de Carhuaz, 2016

ANEXO 6: Entrevista a los adultos mayores de la ciudad de Carhuaz

“Arquitectura lúdica en parques para el envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022”

INTRODUCCIÓN

Reciba un cordial saludo, el presente cuestionario va dirigido a los adultos mayores de 60 años a más que viven en la ciudad de Carhuaz, la información recabada tiene como objetivo de describir de qué manera la arquitectura lúdica en parques contribuye al envejecimiento activo del adulto mayor. Se agradece de antemano su participación y el tiempo brindado para responder el cuestionario.

INSTRUCCIONES

En el siguiente cuestionario, se formula una serie de preguntas. Lea detenidamente cada uno de los ítems y responda lo que más se ajuste a su respuesta.

INFORMACIÓN GENERAL

Genero:	Masculino: ()	Femenino: ()	Edad: 60-70 () 70-80 () 80 a más ()
Hijos:	Si: ()	No: ()	Número:
Estado civil:	Soltero(a): () Casado(a): () Divorciado(a): () Viudo(a): ()		
Grado de instrucción:	Sin instrucción: () Primaria: () Secundaria: () Técnica () Superior: ()		

1. ¿Qué actividades realiza en su tiempo libre?

2. ¿Cómo se siente usando las áreas verdes de los parques?

<input type="checkbox"/>	Muy Satisfecho
<input type="checkbox"/>	Satisfecho
<input type="checkbox"/>	Poco Satisfecho
<input type="checkbox"/>	Insatisfecho

3. ¿Le gustan los parques con mayor espacio libre? ¿Por qué?

4. ¿Le gustan los materiales que existen en los parques? ¿Por qué?

5. ¿Qué colores atraen su atención cuando se encuentra en un parque?

6. ¿Con que frecuencia desarrolla actividades recreativas?

<input type="checkbox"/>	Siempre
<input type="checkbox"/>	Regularmente
<input type="checkbox"/>	Algunas veces
<input type="checkbox"/>	Nunca

7. ¿Mantiene una interacción social con sus amistades en los parques?

8. ¿Las actividades de juego ayudan su desarrollo cognitivo? ¿Por qué?

9. ¿Realiza actividad física continua para fortalecer su motricidad? ¿Por qué?

10. ¿Qué talleres prefiere desarrollar dentro de los parques?

ANEXO 7: Entrevista al especialista.

“Arquitectura lúdica en parques para el envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz, 2022”

INTRODUCCIÓN

Reciba usted un cordial saludo, soy estudiante de la escuela profesional de Arquitectura. A continuación, se formula la siguiente entrevista que tiene como finalidad, conocer su opinión y punto de vista sobre el impacto de la arquitectura lúdica en parques para fortalecer el envejecimiento activo del adulto mayor en la ciudad de Carhuaz.

DATOS GENERALES

Nombres y Apellidos	:	
Especialidad	:	
Experiencia Profesional	:	
Institución de Labores	:	
Cargo Desempeñado	:	
Fecha	:	

1. Según su experiencia, ¿Qué opinión tiene acerca de las características que presentan las áreas libres en los parques?

2. ¿Qué beneficios brinda la implementación de áreas verdes en los parques?

3. Según su opinión, ¿Qué características debe tener las áreas verdes, para promover el envejecimiento activo del adulto mayor? ¿Por qué?

4. ¿Cuál es el tipo de infraestructura que el adulto mayor necesita en los parques?

5. Según su criterio ¿Considera usted que los parques poseen el mobiliario y equipo necesario para adecuarse a la necesidad del adulto mayor?

6. ¿Qué aspectos formales y/o formas deben predominar en el diseño de los parques? ¿Por qué?




7. ¿Qué materiales, color, textura son las más adecuadas en los parques para el adulto mayor? ¿Por qué?

8. ¿Considera usted que, los espacios donde transcurren las actividades lúdicas benefician el desarrollo mental, cognitivo, social del adulto mayor? ¿Por qué?

9. ¿De qué manera las actividades lúdicas influyen en la salud del adulto mayor?

10. ¿Cuáles son las actividades que realiza un adulto mayor para desarrollar sus capacidades?

ANEXO 8: Bitácora de observación.

	BITÁCORA DE OBSERVACIÓN			
	CATEGORÍA: Arquitectura Lúdica	SUB CATEGORÍA: Espacios Lúdicos	TERMINO: Áreas Verdes	
	PARQUE: Uchcu Pedro	CARACTERÍSTICAS		
	UBICACIÓN	ÁREAS VERDES	ÁREAS VERDES	ÁREAS VERDES
ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA FORTALECER EL ENVEJECIMIENTO ACTIVO DEL ADULTO MAYOR EN LA CIUDAD DE CARHUAZ, 2022				
	<p> Frente (norte): Av. La Merced. Derecha (este): Jr. 28 de Julio. Izquierda (oeste): Lote 1, sub lote 1b-1 y 1b-2. Fondo (sur): Lote 13. </p>	<p>Se aprecia el pino canario, fastuoso y elegante, de gran valor ornamental. Zona de juego sube y baja.</p>	<p>Se observa Ficus, de copa redonda, sombra densa, ideal para parques, distribuido ampliamente como planta ornamental. Zona de juego pasamanos.</p>	<p>Se aprecia área verde en la parte superior curva, ficus y pino canario. Zona de descanso, monumento.</p>
	<p>AUTOR: Juan Alexis Mejia Montoro</p>	<p>Se identificó un 25% aproximado de áreas verdes.</p>		<p>ASESOR: Mg. Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales</p>
<p>LÁMINA N°: 01</p>				

BITÁCORA DE OBSERVACIÓN





ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA FORTALECER EL ENVEJECIMIENTO ACTIVO DEL ADULTO MAYOR EN LA CIUDAD DE CARHUAZ, 2022	CATEGORÍA: Arquitectura Lúdica			SUB CATEGORÍA: Espacios Lúdicos		TERMINO: Áreas Libres		
	PARQUE: Uchcu Pedro			CARACTERÍSTICAS				
	UBICACIÓN			ÁREAS LIBRES		ÁREAS LIBRES		ÁREAS LIBRES
								
	Frente (norte): Av. La Merced. Derecha (este): Jr. 28 de Julio. Izquierda (oeste): Lote 1, sub lote 1b-1 y 1b-2. Fondo (sur): Lote 13.			Se aprecia espacio libre en el sector de juego sube y baja.		Se observa espacio libre en el sector de juego pasamanos.		Se aprecia espacio libre en el sector de juego pasamanos y tobogán.
	AUTOR: Juan Alexis Mejia Montoro			Se identificó mas del 80% aproximado de áreas libres.				ASESOR: Mg. Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales

BITÁCORA DE OBSERVACIÓN

ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA FORTALECER EL ENVEJECIMIENTO ACTIVO DEL ADULTO MAYOR EN LA CIUDAD DE CARHUAZ, 2022

BITÁCORA DE OBSERVACIÓN

ARQUITECTURA LÚDICA EN PARQUES PARA FORTALECER EL ENVEJECIMIENTO ACTIVO DEL ADULTO MAYOR EN LA CIUDAD DE CARHUAZ, 2022

CATEGORÍA: Arquitectura Lúdica	SUB CATEGORÍA: Espacios Lúdicos	TERMINO: Áreas Libres	
PARQUE: Jardín 70	CARACTERÍSTICAS		
UBICACIÓN	ÁREAS LIBRES	ÁREAS LIBRES	ÁREAS LIBRES
 <p>Frente (sur): Av. La Merced. Derecha (oeste): Lote 1. Izquierda (este): Lote 3, 5 y 6. Fondo (norte): Lote 6 y Jr. Brasil S/N.</p>	 <p>Se aprecia espacio libre de circulación y descanso. Zona sur del parque.</p>	 <p>Se aprecia espacio libre de circulación y descanso. Zona oeste del parque.</p>	 <p>Se aprecia espacio libre de circulación. Zona norte del parque.</p>
Se identificó mas del 20% aproximado de áreas libres.			
AUTOR: Juan Alexis Mejia Montoro	ASESOR: Mg. Arq. Juan Ludovico Montañez Gonzales		LÁMINA N°: 04



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MONTAÑEZ GONZALES JUAN LUDOVICO, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de ARQUITECTURA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - HUARAZ, asesor de Tesis titulada: "Arquitectura Lúdica En Parques Para El Envejecimiento Activo Del Adulto Mayor En La Ciudad De Carhuaz, 2022", cuyo autor es MEJIA MONTORO JUAN ALEXIS, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

HUARAZ, 01 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MONTAÑEZ GONZALES JUAN LUDOVICO DNI: 06509496 ORCID: 0000-0002-9101-3813	Firmado electrónicamente por: JLUDOVICOMG el 20-12-2022 16:47:12

Código documento Trilce: TRI - 0466358