



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

**Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica
urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022**

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Arquitecta

AUTORA:

Yamo Calle, Yudith Guisela (orcid.org/0000-0001-6149-927X)

ASESOR:

Mg. Gutiérrez Castro, Jorge Luis (orcid.org/0000-0002-9763-1065)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arquitectura

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Enfoque de género, inclusión social y diversidad cultural

PIURA – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Este trabajo está principalmente a Dios por darme salud, sabiduría y fortaleza en cada etapa de mi vida. A mis padres por su apoyo y el amor incondicional en todo momento y por motivarme día a día; a través de su ejemplo y acciones, a no desistir en esta etapa de mi vida.

A mis hermanas por ser una fuente valiosa de cariño y motivación, también por la paciencia y la motivación que me brindaron para lograr cada meta que me propongo, Además, a los profesores que me acompañaron y brindaron sus conocimientos durante este periodo universitario, finalmente a mis amigos cercanos, quienes con el pasar del tiempo no solo ha demostrado ser incondicionales, sino que se han convertido en parte de mi familia.

AGRADECIMIENTO

A Dios por acompañarme y darme la fortaleza necesaria para no rendirme y poder lograr este gran sueño.

A mis padres por darme las herramientas que necesitaba para poder llegar hasta aquí, por apoyarme incondicionalmente y brindarme la confianza para poder escoger mi propio camino, a mis hermanas por ser mis modelos a seguir y por confiar en mí

A mis asesores de mi investigación y a cada uno de mis docentes, por su apoyo, paciencia y valiosos conocimientos que cada día comparten con nosotros. A todos mis amigos que con su ayuda hicieron posible este proyecto de investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS.....	v
ÍNDICE DE FIGURAS Y GRÁFICOS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	10
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	10
3.2 VARIABLE Y OPERACIONALIZACIÓN.....	11
3.3 POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO.....	13
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	14
3.5 PROCEDIMIENTOS.....	16
3.6 MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS	16
3.7. ASPECTOS ÉTICOS.....	16
IV. RESULTADOS:.....	17
V. DISCUSIÓN.....	27
VI. CONCLUSIONES.....	31
VII. RECOMENDACIONES	32
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Población encuestada.....	14
Tabla N° 02: Entrevista.....	14
Tabla N° 03: Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	15
Tabla N° 04: Prueba de normalidad de Kolmogoroy-Smirnoy de la dinámica urbana y del espacio lúdico de la ciudad de Ayabaca, 2022.....	17
Tabla N° 05: La dinámica urbana y la relación con el espacio urbano en la ciudad de Ayabaca,2022.....	18
Tabla N° 06: repuesta a la pregunta: ¿Cree usted que los espacios lúdicos en una ciudad influyen en la dinámica urbana?.....	19
Tabla N° 07: La influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022.....	20
Tabla N° 08: Respuesta de la pregunta ¿De qué manera contribuye la arquitectura lúdica en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca-2022?.....	21
Tabla N° 09: El área lúdica y su influencia en el factor social en la ciudad de Ayabaca, 2022.....	22
Tabla N° 10: Respuesta a la pregunta ¿De qué manera influye el área lúdica en el factor social en la ciudad de Ayabaca-2022?.....	23
Tabla N° 11: El factor cultural y el desarrollo integral en la ciudad de Ayabaca, 2022.....	24
Tabla N° 12: Respuesta de la pregunta ¿De qué forma influye el desarrollo integral en el factor cultural de la ciudad de Ayabaca-2022?.....	25

ÍNDICE DE FIGURAS Y GRÁFICOS

Gráfico N° 01: Dispersión de puntaje del espacio lúdico y la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022.....	18
Gráfico N° 02: Dispersión de la puntuación de la dimensión de los espacios urbanos y la dimensión de la arquitectura lúdica en la ciudad de Ayabaca, 2022...20	
Gráfico N° 03: Dispersión de la puntuación de la dimensión del factor social y la dimensión del área lúdica en la ciudad de Ayabaca, 2022.....	23
Gráfico N° 04: Dispersión de la puntuación de la dimensión del factor cultural y la dimensión del desarrollo integral en la ciudad de Ayabaca, 2022.....	25

RESUMEN

La presente investigación se desarrolló con el principal objetivo analizar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022. El enfoque de investigación es Mixto, por ser de tipo no experimental, exploratoria, descriptiva y explicativa correlacional, puesto que ayuda a investigar sobre los espacios lúdicos permitiendo detallar los beneficios y aplicaciones, explicando cómo se relacionan con la dinámica urbana. La muestra la conforman 96 personas que habitan en la ciudad de Ayabaca, y 4 profesionales que tienen conocimientos en el diseño espacios lúdicos, el desarrollo integral, espacio público y área urbana de una ciudad; se elaboraron dos instrumentos, un cuestionario y una entrevista para recolectar los datos y consiguiente se llegó a los resultados mediante la correlación de Spearman, donde existe una influencia positiva de los espacios lúdicos con la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca. Llegando a la conclusión que; para la población de la ciudad de Ayabaca la implementación de espacios lúdicos ayudará a obtener mejores resultados para mejorar la dinámica urbana.

Palabras clave: espacios lúdicos, dinámica urbana, espacio público y desarrollo integral.

ABSTRACT

This research was developed with the main objective of analyzing the influence of recreational spaces on the urban dynamics of the city of Ayabaca-2022. The research approach is Mixed, due to its non-experimental, exploratory, descriptive and explanatory correlational type, since it helps to investigate recreational spaces allowing to detail the benefits and applications, explaining how they are related to urban dynamics. The sample is made up of 96 people who live in the city of Ayabaca, and 4 professionals who have knowledge in the design of recreational spaces, child development, motivation of minors, their tastes and preferences; Two instruments, a questionnaire and an interview were elaborated to collect the data and consequently the results were obtained through the Spearman correlation, where there is a positive influence of the recreational spaces with the urban dynamics of the city of Ayabaca. Coming to the conclusion that; For the population of the city of Ayabaca, the implementation of recreational spaces will help to obtain better results to improve urban dynamics.

Keywords: recreational spaces, urban dynamics, public space and comprehensive development.

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años la dinámica urbana, la educación y la cultura no han sido ajenas a los cambios. Regresando un poco al pasado, la educación en las antiguas civilizaciones se realizaba en espacios urbanos, como por ejemplo parques, plazas, mercados, entre otros lugares abiertos; ya con el pasar del tiempo las personas fueron desarrollando nuevas necesidades, lo cual les conllevó a crear las primeras academias con actividades lúdicas. Fue en Roma donde se dio la creación de los espacios lúdicos, definiendo a estos como la plástica animada y creativa, teniendo como referencia que la lúdica forma parte del crecimiento integral del ser humano, lo mencionan los autores Alhuay, C. y Vargas, F. (2021). Según Huiza, W. y Vasquez, E. (2021), mencionan que Brasil está atravesando diferentes problemas a nivel de república que debilitan lo social como cultura, siendo esto la falta de identidad y el desinterés, los principales factores que perjudican al desarrollo de las actividades, ocasionando un abandono social hacia el área que los rodea. Por otra parte, tenemos a Catillo, A. (2021) quien nos menciona que las ciudades son parte importante del mundo en el que habitamos, puesto que involucran parte de nuestra interacción social, ya que estas concentran un número de actividades, convirtiéndose en una fuente de desafío y oportunidad porque ayudan a la planificación de un territorio, por eso es importante entender su planificación para que nos permita utilizar al máximo los beneficios que esta nos aporta y hacernos cargo de las pruebas que estas nos plantean.

En ese orden de ideas, Ascher, F. (2017) menciona que la globalización neoliberal ha traído diferentes procesos que se reconocen tanto en las ciudades de los países que son desarrollados, como también en los que están en un transcurso de desarrollo, ocasionando así una auténtica revolución urbana, teniendo efectos en la organización, la morfología de las ciudades y el contexto urbano. En el caso de México, se dice que existe una mala planificación de la dinámica urbana, ya que se evidencia una débil organización por la expansión poblacional de la sociedad, teniendo como consecuencia mucha deficiencia y problemas que perjudican a toda la ciudadanía referente a los espacios públicos, siendo estos los más perjudicados por la saturación del área. El Perú no es ajeno

es este tipo de problemas que afectan a la sociedad a causa de la inexistencia de espacios lúdicos y públicos, siendo estos muy importantes para el desarrollo de las habilidades en los seres humanos, teniendo en cuenta que es muy necesario que exista una relación entre la ciudad y las personas; para ello, el Arq. Pablo Vega Centero, especialista en temas urbanos, señala que los peruanos no perciben al espacio público como espacio propio, ya que no cumple con las necesidades que el usuario busca. Evidentemente el desarrollo de los países ha ocasionado una demanda de servicio, la cual se está resolviendo de una forma desordenada. Camagni, R. (2018) menciona que la ciudad tiene un valor importante en lo social, económico y cultural, por lo que no se debe dejar de lado por factores negativos que son generados por el desarrollo espontáneo y de la prevalencia de señales y decisiones de corto plazo. Según Flores, O. (2018), en uno de los distritos de la capital del Perú, San Juan de Miraflores, existen instituciones de tipo Básica Regular las cuales han sido edificadas con una mala planificación urbana y escolar, ya que se ha podido observar que muchos espacios como los parques, colegios, plazas, etc. no son los adecuados, teniendo como consecuencia un nivel bajo de aprendizaje, crianza y formación de los ciudadanos.

Arevalo, L. (2021) menciona que el distrito 26 de Octubre- Piura, tiene varios espacios destinados a la recreación, pero en la actualidad estos lugares están en un total deterioro y abandono, ya que la gestión municipal no le hace mantenimiento y a la vez, la población no cuida de estos. A través de los años, se ha observado que el crecimiento demográfico, acelerado y sin ninguna medida que ayude a su ordenamiento, ha generado que la expansión en la ciudad cree el caos y el desorden en todo el territorio. En Ayabaca, se puede percibir que las áreas lúdicas no son tomados en cuenta, ya que los lugares existentes destinados al descanso o recreo de las personas no cumplen con sus necesidades, gustos e intereses, generando inconvenientes en interrelación, ausencia en la solución de conflictos, uso inadecuado de tiempo, falta de interrelaciones favorables y senderismo en algunas personas; además de un ambiente y clima hostil y rutinario que impide el desarrollo de sus actividades y destrezas individuales y relaciones sociales. En este estudio se planteó como problema general ¿De qué manera influyen los espacios lúdicos en la dinámica

urbana de la ciudad de Ayabaca-2022? Con respecto a los problemas específicos tenemos: ¿De qué manera contribuye la arquitectura lúdica en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca-2022?, ¿De qué manera influye el área lúdica en el factor social en la ciudad de Ayabaca-2022? y, por último, ¿De qué forma influye el desarrollo integral en el factor cultural de la ciudad de Ayabaca-2022?, La investigación se justifica a nivel social, ya que actualmente no existen espacios lúdicos donde la población pueda desarrollar diferentes actividades, buscando así que la influencia de estos espacios lúdicos mejore la dinámica urbana de la ciudad, esta justificación se realizará de manera práctica, ya que se busca dar aportes arquitectónicos con enfoque urbano, económico, ambiental y de paisaje que beneficien de manera positiva en la dinámica urbana de la ciudad, y que también contribuya al medio ambiente ayudando al mejoramiento de la competencia y dando una mejor calidad de servicio hacia los usuarios. También se justificará teóricamente, ya que nos ayudará a analizar la importancia de las diferentes áreas, infraestructura y función de espacios lúdicos, para mejorar la dinámica urbana de la ciudad, teniendo en cuenta que servirá para investigaciones futuras paralelas a nuestra investigación. A partir de estas justificaciones se ha podido establecer el objetivo general, el cual es analizar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022. Y como objetivos específicos tenemos, primeramente: determinar la contribución de la arquitectura lúdica en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca- 2022; segundo objetivo específico: demostrar la influencia del área lúdica en el factor social de la ciudad de Ayabaca- 2022 y como último objetivo: determinar la influencia del desarrollo integral en el factor cultural de la ciudad de Ayabaca- 2022. De acuerdo con el planteamiento del problema general se llegó a la hipótesis general de que los espacios lúdicos influyen de manera positiva en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca-2022. Planteándose las siguientes hipótesis como específicas la primera que es la arquitectura lúdica contribuye significativamente en el espacio urbano de la ciudad de ayabaca-2022, como segunda hipótesis específica el área lúdica influye de manera positiva en el factor social de la ciudad de Ayabaca- 2022 y como última hipótesis específica el desarrollo integral influye significativamente en el factor cultura de la ciudad de Ayabaca- 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Romero, C. (2016) en el Colegio de la Frontera Norte, en el Ciudad Juárez, Chihuahua- México, el autor obtuvo el grado de Magíster, teniendo como objetivo estudiar el lazo que existe en el espacio público, en el cual se analizó dos casos específicos, una es calidad de vida urbana de los usuarios, para determinar cómo el espacio público influye para mejorar, reducir o conservar, en un ambiente de violencia y seguridad; el utilizó una investigación con enfoque cualitativo, en la cual obtuvo como conclusión que los usuarios usan el espacio público de forma pasiva, es decir que las personas van a observar las diferentes deportes o actividades que realizan los usuarios, o de forma activa ya que estos espacios los utilizan para realizar diferentes actividades.

Colcha, E. (2017) en la Universidad técnica de Ambato, en el país de Ecuador, realizó su investigación para conseguir la titulación de arquitectura, en la cual su objetivo se enfocó en facilitar el uso del espacio para promover el aprendizaje de la "Gran Muralla" para niños en edad escolar, potenciando la habilidad y creatividad en todos los ámbitos de diversos ejercicios de aprendizaje. En este estudio, el autor utilizó el método científico descriptivo, explicativo y exploratorio, llegando a la conclusión de que los espacios lúdicos son elementos importantes, ya que estos lugares generan una característica fundamental en los niños, ayudando en el desarrollo del aprendizaje y generando una serie de actividades que puedan ser agradables, divertidas, relajantes y motivadoras en su aprendizaje.

Liévano, F. (2016) en la Universidad Nacional de Colombia, realizó la investigación para obtener el grado de maestría, manteniendo como objeto el crecimiento urbano mediante la determinación de las relaciones dinámicas y la templanza en el transcurso de tomar decisiones, con el fin de entenderlas y poderlas aplicar. En este análisis se usó el método descriptivo, obteniendo como conclusión que los estudios de dinámica para el manejo y división de recursos naturales son complicados, ya que la interacción de los humanos con los ecosistemas genera interacción múltiple variable; asimismo se entendió el uso del recurso que afecta a la ciudad, señalando que se debe conocer los procesos fundamentales para el contexto socio-económico y espacial.

Ya a nivel nacional, también se realizaron diferentes estudios referentes a los espacios lúdicos y dinámica urbana, en los cuales mencionamos a:

En la Universidad Continental de la ciudad de Huancayo, Ramírez, K. y Solano, S. (2020). realizaron su investigación para conseguir su titulación de arquitectos, en la cual tuvieron como objetivo determinar el uso de áreas lúdicas en los establecimientos de educación primaria, en la provincia. En esta investigación se emplea un método de investigación explicativa y descriptiva, un diseño no experimental; concluyendo que mediante las teorías del marco de referencia se evalúa la manera en la cual se aplica los espacios lúdicos en la formación arquitectónica de las edificaciones edificativas de categoría primaria del distrito San Agustín de Cajas, Huancayo - Junín. Aquí se aplicaron las seis dimensiones: el dinamismo, proporción, flexibilidad espacial, luz natural, color y materialidad, obteniendo como resultado la formación de espacios lúdicos en instituciones educativas mediante modelos renovados y enfocados en el aprendizaje.

De la misma manera, Alhuay, C. y Vargas, F. (2021) realizaron su investigación para obtener el grado de arquitectos en la universidad César Vallejo, en la cual determinaron que la función de las características arquitectónicas de las áreas educativas lúdicas influyen en el diseño de la I.E.B.R., en ese sentido, las autoras, utilizan un diseño de investigación no experimental- descriptivo, llegando a la conclusión que en las instituciones educativas se puede romper la educación convencional y así innovar áreas o espacios que se puedan interactuar entre los alumnos.

Por su parte, Peralta, C. (2019), realizó su investigación para obtener el grado de maestría en la Universidad César Vallejo en la ciudad de Chiclayo, este autor desarrolló un proyecto de renovación urbana integrada como una solución de la reducción de la dinámica urbana entre el parque principal y plazuela Elías Aguirre – Chiclayo. Esta investigación es de carácter cualitativa, teniendo como método exploratoria, descriptiva y propositiva; aquí se llegó a la conclusión de identificar las realidades problemáticas del área de estudio que fueron identificadas a través de un análisis, las cuales se asemejan a la falta de dinamismo urbano que su versatilidad en el modelo de regeneración urbana integrada.

Por último, tenemos como antecedentes locales, a los siguientes autores:

Arevalo, L. (2021) en la Universidad César Vallejo, en el distrito de 26 de Octubre, realizó su investigación para obtener el título de arquitecto, en la cual estableció al área lúdica como una estrategia de restauración del área pública en el Distrito 26 de Octubre – Piura, en la tesis se utilizó una metodología de investigación tipo aplicada y transversal con un diseño no experimental, en la cual llegó a la conclusión que en el parque San José, existe una área dedicada a la diversión, donde se encuentra una cancha deportiva de arena y una reducida área para los juegos infantiles, las cuales están en mal estado.

Córdova, C. (2019) realizó su investigación para obtener el grado de licenciatura en la Universidad César Vallejo, en la cual tiene como objetivo es determinar, analizar y describir impacto urbanístico de espacios públicos de recreación infantil en zonas circundantes para mejorar la imagen urbana, teniendo como tipo de investigación, por su enfoque cualitativa y por su alcance es descriptiva, aquí se llegó a la conclusión que los espacios públicos tienen un impacto positivo en la recreación de los niños, ya que no solo generan la identidad del sitio del proyecto o protegen el entorno creado por las plantaciones de árboles; sino que también es fomentar la calidad del medio ambiente con el efecto amortiguador de los paisajes, la calidad del aire y el ruido que pueden ocasionar las vías transitadas, así como ambientes y áreas apropiadas para el crecimiento psicomotor de los niños, que puede desarrollarse mediante juegos al aire libre o en espacios cubiertos; teniendo en cuenta que los espacios públicos ayudan a regular de manera positiva el comportamiento de los niños. Además, los talleres de integración aplicados al patio de recreo acercan a la comunidad para lograr una mejor convivencia de todas las personas.

Figuroa, L. (2017) en la universidad César Vallejo en la ciudad de Piura, realizó su investigación para tener el grado de licenciatura y él propone como objetivo la evaluación e identificación de las estrategias de participación en los espacios públicos sobre la calidad de vida urbana de los habitantes de la Urbanización Santa Margarita 2017, el autor propone un tipo de investigación correlacional y un diseño de investigación Cuasiexperimental de corte transversal y enfoque mixto, concluyendo que al mover las estrategias de territorio e infraestructuras

con las que tiene la urbanización la alborada, ayuda a tener una mejor condición de vida para los ciudadanos de esta urbanización.

Entrando más al tema, Evangelista, K. (2018) menciona que los espacios lúdicos son aquellas áreas arquitectónicas que están creadas para el uso de recreación, entretenimiento y descanso, tanto para los niños, jóvenes y adultos. Espacios lúdicos, según Abad, J. (2011), son como una forma distinta de manifestar actos de comportamientos y expresiones de la persona, influyendo de forma positiva al área (espacio), por lo cual este se transforma en un área simbólica. Por su parte, Abad (2011), en su investigación titulada Ciudad Lúdica, manifiesta que las ciudades son el lugar donde se realizan diferentes actividades tanto sociales, recreativas, educativas y culturales, ocasionando, una mejor interacción entre la población, para el autor es importante promover la relación entre la población de la ciudad mediante el juego, porque este ocasiona las diversas actividades de comunicación, por eso la ciudad lúdica es el espacio donde las personas de diferentes edades, desarrollan habilidades propias, tanto la imaginación como también la creatividad, ocasionando diversos espacios que ayudan a crecer y fortalecer una ciudad. Según el autor Sánchez, C. (2016) define a la arquitectura lúdica como la creación de ambientes interactivos que sean divertidos, teniendo en cuenta las diferentes necesidades básicas tanto de los niños, adolescentes, como también de los adultos, fundando así espacios empleando el color, diversidad de materiales y texturas, y sobre todo manteniendo la escala adecuada de las diferentes edades, pudiendo el ser humano desarrollar las diversas actividades de entretenimiento y sobre todo el aprender jugando.

Según Vigo, M. (2017), al Confort se le llama al bienestar físico, mental y social, dependiendo de diversas circunstancias tanto personales y parámetros físicos que ayudan o no a que las personas estén a gusto, las comodidades cambian dependiendo del sexo, estado físico, edad, modos de vida, aspectos culturales, prácticas cotidianas, actividades que realizan, etc. de modo que, es difícil establecer patrones ya que para calificar satisfactoriamente necesita de esas variables reuniendo las condiciones en la zona urbana; sin embargo, se puede establecer criterios, que al no cumplirse alteran al desarrollo y bienestar humano, por lo tanto, confort viene hacer la comodidad o placer que nos da algo en

especial, ya sea de manera material como por ejemplo, un auto, una cama, un móvil, etc. O un aspecto ambiental, por ejemplo, la temperatura, el espacio; teniendo en cuenta que los seres humanos siempre buscarán el confort. Herrera, Y. (2011), define a la función como un criterio importante para el diseño ya que utilizándolo nos ayuda a que los espacios arquitectónicos se relacionen de una manera racional y lógica abasteciendo las necesidades tanto exteriores como interiores, asociándose entre sí, ayudando a que tengan una relación. Ceupe Maganize (2017), nos dice que la función principal de la actividad lúdica es el desarrollo del ser humano, el orientar el comportamiento tanto creativo y experimental, este nos ayuda y enseña a recuperar la estabilidad dando un impulso vital y emocional, las funciones de los juegos lúdicos están conectadas, definiéndose como el entretenimiento para desarrollar habilidades y cualidades básicas del ser humano. Sarmiento, A., Arrieta. Y & Escobar, S. (s.f), mencionan que la función básica es ayudar no solo al desarrollo intelectual, sino también a la exploración de las diferentes capacidades creativas y motrices, generando oportunidades al ser humano para que pueda expresar lo que piensan y sienten, produciendo una aportación en su desarrollo intelectual. Santayana, G. (2018) define a la estética como la ciencia de la expresión, que viene hacer la percepción, intuición y la imaginación, es una teoría filosófica que tiene que ver con la belleza formal y del sentimiento que despierta en la persona.

Respecto al mobiliario lúdico, Shutter, L. (2013), nos dice que este ayuda a adaptarse y a relacionarse, permitiendo la conexión entre los ciudadanos ejecutando diferentes actividades. Por otra parte, Perman, J. (2019), señala que el mobiliario lúdico está directamente vinculado al entorno en el que la persona se desenvuelve diariamente brindando protección, comodidad y seguridad en las diferentes actividades que se realicen en estos espacios.

Coronel, D. (2015), el juego lúdico nos ayuda al aprendizaje mediante las diferentes actividades divertidas y entretenidas, en las cuales se incluyen contenidos didácticos que favorecen al desarrollo integral de las personas. Por su parte, Aguilazocho, A., Soledad, M. y Cazares, L. (2005), determinan al desarrollo integral como una sucesión que se desenvuelve mediante el conjunto de acciones económicas, sociales y políticas, las cuales se desarrollan mediante

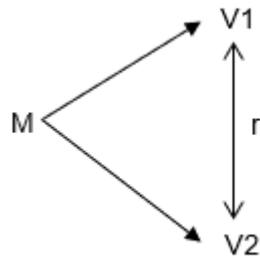
la persona, mejorando la calidad de superación del ser humano y mejorando el estado social. Córdova, G. y Romo, M. (2015) entienden al espacio urbano como un objeto material que interactúa en procesos sociales subjetivos, pues es precisamente a través de esta relación que adquiere función, forma y significado social. Así pues, Ornes, S. (2009) lo define como un proceso descriptivo, analítico y evaluativo de las operaciones de la ciudad, para desarrollar propuestas de diseño y proyectos que permitan la coordinación de las dinámicas urbanas y ecológicas en todo el contorno social, también abordar las anomalías que existen entre las condiciones del desarrollo económico, social y espacial. El espacio público es definido por el contexto en el que se encuentran formas desiguales de interacción colectiva y en el que se desarrolla el área urbana, además es un eje constitutivo de la ciudad y de sus ciudadanos, por el cual es un elemento que determina la calidad de vida de las personas. Mazza, A. (2015); en ese orden de ideas, el autor Blancarte, R. (2016), nos dice que el área verde es un área que está total o parcialmente cubierta de árboles, hierba o vegetación, el espacio verde puede verse en los parques, jardines, etc. Tenemos también a Schnapper (2007) quien define a la cohesión social como la integración, ya que los lazos sociales con la población son el vínculo que ayudan a desarrollar las diferentes actividades colectivas, es por ello que se podría decir que la cohesión es el conjunto o unión de la población para crear las interrelaciones humanas. Por último, tenemos a Tirono (2005) quien menciona que la cohesión social se relaciona al sentimiento ya que está unido a la sociedad, concluyendo a que se refiere a la incorporación social dentro de un grupo en concreto.

III. METODOLOGÍA

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En este proyecto se propone una investigación **no experimental**, puesto que no se manipularán las variables tanto dependiente como independiente, para (Dzul, M. 2016) nos menciona que se hace sin manipular intencionalmente las variables. Se basa básicamente en la observación de los fenómenos tal como ocurren en su contexto natural y luego en su análisis. Se contará con un enfoque cualitativo y cuantitativo, por lo cual será de **tipo mixto**, ya que abordaremos las definiciones de cada variable, permite el análisis y la recopilación de datos tanto cualitativos y cuantitativos, según (Hernández, Fernández & Batista; 2010) nos señala que el enfoque mixto no busca que la investigación cualitativa como superior a la investigación cuantitativa, en este caso se trata de fortalecer cada uno de los tipos de enfoque, y podemos unirlos.

La investigación será de **tipo exploratoria**, ya que debido a la necesidad de la población de relacionarse con los espacios lúdicos y los beneficios con el que cuenta estos espacios y cómo ayudan al desarrollo de la ciudad, mediante la búsqueda de alternativas permitiendo mejorar el proceso exploratorio, lo cual puede llevar a solucionar el problema, (García, I. 2015) define a la investigación exploratoria como una herramienta que no busca dar explicaciones referente al objeto de estudio, en cambio se busca recopilar información, reconocer aspectos relevantes, identificar aspectos importantes que ayuden a profundizar y examinar futuras investigaciones. Por lo cual, el nivel de investigación que se emplea es de **tipo descriptivo**, ya que esta investigación ayudará sobre los espacios lúdicos permitiendo especificar las aplicaciones y beneficios, explicando cómo ayudará a relacionarse con la dinámica urbana. Por último, la **investigación será explicativa correlacional**, ya que busca evaluar la correlación que existe entre la variable dependiente y la variable independiente, en este caso la variable espacios lúdicos con dinámica urbana.



M(Muestra): Las muestras estarán determinadas por los usuarios del mercado municipal de la provincia de Ayabaca.

V1 (Variable independiente): Mercado de abastos.

V2 (Variable dependiente): Área urbana y actividad comercial.

r (Relación): relación entre las dos variables

3.2 VARIABLE Y OPERACIONALIZACIÓN

variable Independiente:

Dinámica urbana

Definición conceptual

Torres, M. (2017) define a la dinámica urbana como un conjunto de fuerzas que actúan en la transformación de la ciudad, desde fuerzas internas o endógenas y desde fuerzas externas o extrínsecas que intervienen en el espacio urbano, también es una colección de procesos espacio temporales de categorías sociales, culturales, comerciales y políticas que ocurren simultáneamente en el entorno geoespacial de la ciudad.

Definición operacional

Esta variable se operacionaliza en 3 dimensiones con sus indicadores

- **Espacio urbano**

Planificación urbana

Espacio público

Área verde

- **criterio social**

seguridad ciudadana

Interacción social

Participación ciudadana

• **criterio cultural**

Identidad

Costumbres

Tradiciones

Variable dependiente:

Espacios lúdicos.

Definición conceptual

Según Evangelista, k. (2018) define a los espacios lúdicos como un área o lugar designado para los niños, un área de recreo donde pueden moverse libremente y expresarse sin una supervisión estricta y es aquel centro que enfatiza el desarrollo integral de los niños (cognitivo, motor, emocional, social y expresivo), en el cual se brinda suficiente espacio para el juego, el crecimiento, el desarrollo, ayuda en la formación de distintas formas en los estudiantes.

Definición operacional

Esta variable se operacionaliza en 3 dimensiones:

• **Espacio para el juego**

confort

Función

Estética

• **Moverse libremente**

Mobiliario lúdico.

psicomotricidad.

Espacio lúdico

• **Desarrollo integral**

Creatividad

Economía.

Juego lúdico.

3.3 POBLACIÓN, MUESTRA Y MUESTREO.

3.3.1 Población

López (2004) define a la población como un conjunto de personas y de objetos de los cuales se necesita conocer algo para la investigación. Lo cual nos da entender que la población es el total de personas que se encuentran dentro del área de estudio.

Verificando el INEI, la provincia de Ayabaca tiene una población de 145, 879 habitantes.

3.3.2 Muestra y muestreo

Toledo, L. (2016) manifiesta que la muestra es la parte que se toma del total de la población, y esta puede ser como un subgrupo de la población en la que se desarrollará la investigación.

$$n = \frac{Z^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{E^2 \cdot (N - 1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

n = Tamaño de muestra

P = Probabilidad de éxito = 0.5

Q = Probabilidad de no éxito = 0.5

Z = Intervalo de confiabilidad = (95%)

N = Población Universo

E = Margen de error = (0.10)

N = 145, 879 Habitantes que atiende el mercado

$$n = \frac{(1.96)^2 \cdot 145879 \cdot (0.5) \cdot (0.5)}{(0.10)^2 \cdot (145879 - 1) + (1.96)^2 \cdot (0.5) \cdot (0.5)}$$

Nº de muestra que está constituido por 96 habitantes que están dentro de la población en general que sería la población de Ayabaca.

Criterios de inclusión

- adolescentes y adultos desde 12 a 60 años.
- Que pertenezcan a la ciudad de Ayabaca.

Criterios de exclusión

- Niños de 0 a 11 años
- Niños, adolescentes y adultos con habilidades diferentes.

TABLA N° 01: Población encuestada

POBLACIÓN ENCUESTADA	
USUARIOS	96

Fuente: Elaboración propia.

3.3.3 PARTICIPANTES

Son los profesionales que ayudarán a que la investigación sea válida, ya que en este caso se tomará la opinión de profesionales que tienen conocimientos de los espacios lúdicos y dinámica urbana y también a la población de la provincia de Ayabaca.

TABLA N° 02: Entrevista.

POBLACIÓN ENCUESTADA	
PSICOLOGOS	2
ARQUITECTOS	2

Fuente: Elaboración propia.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Arias, F (2015) nos define a las técnicas como las distintas maneras y formas de conseguir la información y así determinar la calidad de información obtenida, lo cual será la base para las etapas siguientes y para los resultados.

Es por eso que se dispuso a realizar tres técnicas para la investigación:

1. Encuesta: Es obtener información de los usuarios en estudio, la muestra nos brindara información sobre conocimientos y opiniones que ellos tienen, tanto los usuarios como los comerciantes del mercado de abastos de la provincia de Ayabaca, el instrumento a utilizar es un cuestionario para poder socializar de una manera más directa.
2. Cuestionario: mediante esta técnica, compuesta por preguntas centrales, que ayudaran a recolectar datos sobre la influencia de los espacios lúdicos en la ciudad de Ayabaca para ayudar a la dinámica urbana. Los recursos que se tendrán en cuenta: cuestionarios semiestructurada, grabaciones tanto de audio y video.
3. Entrevista: en esta técnica ayudará a recolectar datos mediante los conocimientos, opiniones o experiencias de profesionales que ayuden a validar la investigación, por lo cual se entrevistará de manera virtual, en la cual se establecerá una fecha y hora exacta, en donde estará solo el entrevistador y entrevistado.
4. Entrevista estructurada: En este caso se tendrá un tipo de entrevista estructurada, ya que en este caso el entrevistador tendrá las preguntas definidas, lo cual solo se aplicará la entrevista al profesional de manera directa con su respuesta fija.

Tabla N° 03: *Técnica e instrumentos de recolección de datos.*

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Encuesta	cuestionario
Entrevista	Entrevista estructurada

Fuente: Elaboración propia.

3.5 PROCEDIMIENTOS

La investigación se estructura en tres fases:

Fase I: Se recolecta información tanto de artículos, tesis, libros y revistas, esto nos ayudará a realizar el diseño de las herramientas e instrumentos para la recolección de información de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la provincia de Ayabaca, la cual se realizará mediante la encuesta y entrevista a los profesionales.

Fase II: En esta fase se aprobará los instrumentos de medición y se aplicará los instrumentos propuestos a los 96 usuarios que residen en la provincia de Ayabaca y a los 4 profesionales, 2 psicólogos y 2 arquitectos.

Fase III: Se procesa la información obtenida mediante el análisis, la cual será digitalizada mediante hojas de cálculo de Excel, la cual nos dará resultado el saber cuál es la influencia de estos espacios lúdicos ante la dinámica urbana.

3.6 MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS

Se desarrollará los diferentes resultados con herramientas de apoyo, se analizará las variables “Espacios lúdicos” y “Dinámica urbana”, en el cual los resultados obtenidos a través de los diferentes instrumentos realizados a la muestra seleccionada, estas serán procesadas en Excel mediante el IBM SPPSS statistics.

3.7. ASPECTOS ÉTICOS.

En la presente investigación, se tendrá en cuenta los diferentes aspectos éticos. Se respetará y se les dará la debida importancia a todas las personas que formen parte de esta investigación, y estas nos están expuestas a ningún peligro ni riesgo que dañe su integridad, por lo cual será confidencial toda la información que proporcione la investigación

Para la elaboración de la investigación, se realizaron métodos de investigación que sean coherentes y ordenados, con la necesidad que tiene la población de Ayabaca. Para la obtención de resultados se seleccionará a los usuarios para que den su opinión de acuerdo a sus conocimientos. A la persona que participe de esta investigación, se les hará de su conocimiento.

IV. RESULTADOS:

Para dar resultado a los objetivos se utilizó como instrumentos a la entrevista que se le realizó a especialistas y el cuestionario aplicado a la población de muestra teniendo en cuenta a los criterios de inclusión y exclusión; para poder desarrollar los resultados se tabuló teniendo en cuenta las variables, dimensiones y los indicadores.

TABLA N° 04: Prueba de normalidad de Kolmogoroy-Smirnov de la dinámica urbana y del espacio lúdico de la ciudad de Ayabaca, 2022.

Pruebas de normalidad			
Variables/Dimensiones	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Dinámica Urbana	.105	96	.011
Espacio Urbano	.212	96	.000
Factor Social	.203	96	.000
Factor Cultural	.149	96	.000
Espacio Lúdico	.135	96	.000
Arquitectura Lúdica	.284	96	.000
Área Lúdica	.191	96	.000
Desarrollo integral	.186	96	.000

FUENTE: elaboración de la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022 (Anexo N°10 y N°11)

INTERPRETACIÓN

En la tabla 4 se observa que la prueba de normalidad de Kolmogoroy-Smirnov para muestras mayor a 50 ($n > 50$), denotándose que el nivel de significancia de la dinámica urbana es menor al 5% ($p < 0.05$) demostrándose que tiene un comportamiento no normal, en tanto a los niveles de significancia al espacio lúdico y sus dimensiones son menores a 5% ($p < 0.05$) demostrándose que tiene un comportamiento no normal por lo cual se utilizara la prueba no paramétrica de correlación Spearman para demostrar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana.

Para poder desarrollar mi objetivo principal que es Identificar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca.

TABLA N° 05: La dinámica urbana y la relación con el espacio urbano en la ciudad de Ayabaca, 2022.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN			Espacio Lúdico
Rho de Spearman	Dinámica urbana	Coefficiente de correlación	,792**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	96

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos de dinámica urbana y espacio lúdico (Anexo N°10 y N°11)

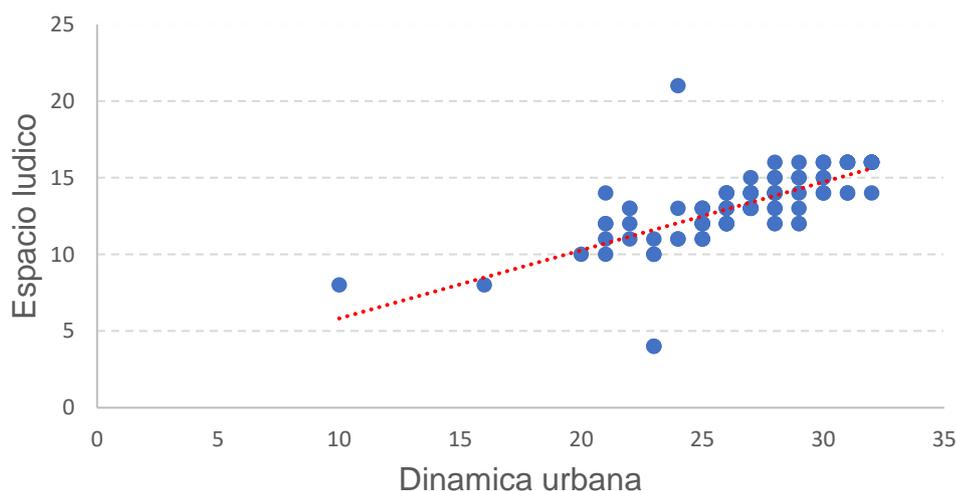
Interpretación

De acuerdo con la tabla N°5 se observó que el coeficiente de correlación de Spearman es $Rho = 0.792$ (correlación significativa) con un nivel de significancia $p = 0.00$ menor al 1% ($p < 0.01$) demostrándose que los espacios lúdicos influyen de manera positiva en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022.

Los resultados para mi objetivo específico 2 Demostrar la influencia del área lúdica en el factor social de la ciudad de Ayabaca, 2022.

Gráfico N° 01

Dispersión de puntaje del espacio lúdico y la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022.



Fuente: Base de datos de las dimensiones espacio lúdico y dinámica urbana (Anexo N°09 y N°10)

TABLA N° 06: respuesta a la pregunta: ¿Cree usted que los espacios lúdicos en una ciudad influyen en la dinámica urbana?

PREGUNTA	ENTREVISTADO	RESPUESTA
¿Cree usted que los espacios lúdicos en una ciudad influyen en la dinámica urbana?	Entrevistado 1	Los espacios lúdicos dentro de la trama urbana son muy importantes para la dinámica de la ciudad, debido a que los seres humanos necesitamos recrearnos como parte de nuestra naturaleza, y así tener un buen desarrollo de nuestras vidas y además generar lazos entre nosotros.
	Entrevistado 2	Si, porque son puntos conectores para entrelazar a la ciudad entre sí, estos espacios generan que la población interactúe y se desarrolle de manera positiva.

Fuente: entrevista a los especialistas (arquitectos) (Anexo N°13)

INTERPRETACIÓN

Los espacios lúdicos influyen de manera positiva ya que ayuda a mejorar la trama urbana porque gracias a estos espacios se puede tener una mejor estabilidad social la cual mejorará la dinámica urbana y tener un mejor desarrollo como ciudad generando puntos conectores para poder entretejer la ciudad, ocasionando que la población se vincule y se desarrollen de manera positiva.

Los resultados para mi objetivo específico 1: Determinar la contribución de la arquitectura lúdica en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca- 2022.

TABLA N° 07: La influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN			Arquitectura lúdica
Rho de Spearman	Espacio urbano	Coefficiente de correlación	,429**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	96

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

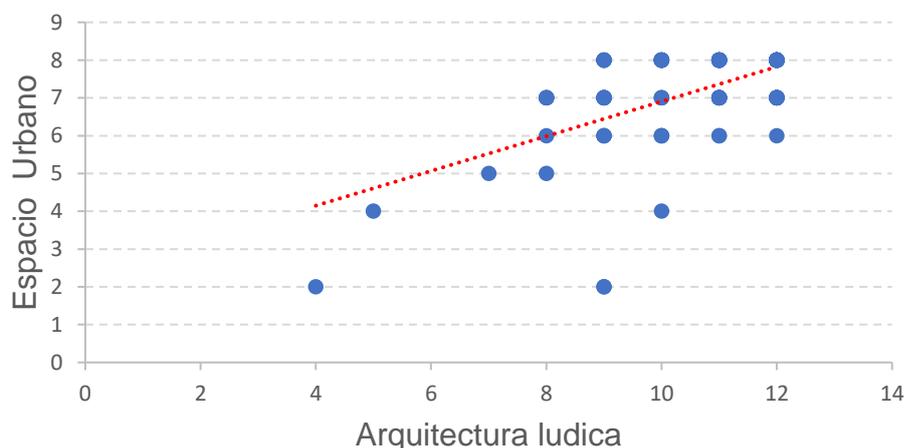
Fuente: Base de datos de la dinámica urbana y espacios lúdicos (Anexo N°10 y N°11)

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con la tabla N°5 se observó que el coeficiente de correlación de Spearman es $Rho = 0.429$ (muy alta correlación y es positiva) con un nivel de significancia $p = 0.00$ menor al 1% ($p < 0.01$) demostrándose que los espacios urbanos influyen de manera positiva en la arquitectura lúdica de la ciudad de Ayabaca, 2022.

Gráfico N° 02

Dispersión de la puntuación de la dimensión de los espacios urbanos y la dimensión de la arquitectura lúdica en la ciudad de Ayabaca, 2022



Fuente: Base de datos de la dimensión de espacio urbano y arquitectura lúdica (Anexo N°09 y N°10)

TABLA N° 08: Respuesta de la pregunta ¿De qué manera contribuye la arquitectura lúdica en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca-2022?

PREGUNTA	ENTREVISTADO	RESPUESTA
¿Cuál es la importancia de diseñar espacios lúdicos para la población dentro de una ciudad?	Entrevistado 1	Si influyen en la configuración de una ciudad, ya que para poder generar estos espacios debemos identificar los lugares adecuados para un correcto desarrollo de estas actividades lúdicas sin interrumpir las otras actividades necesarias dentro de la ciudad.
	Entrevistado 2	Si. Porque también son espacios que se pueden tomar como elementos ordenadores base de la ciudad.
¿Cómo la población se desenvuelve en un ambiente natural (parques, instituciones, áreas verdes) y cómo varía su comportamiento?	Entrevistado 3	Todos los comportamientos humanos son diferentes, expresadas tanto física como mental; en ese aspecto los humanos optamos por generar un comportamiento dependiendo el lugar, basados en ello hablar de ambientes naturales, genera conductas complacientes y de relajación, donde puedan liberar alguna carga laboral o problemas que constituyan en las personas, donde puedan sentirse bien, pasar momentos familiares o con amigos, distraerse por lo que pueden encontrar en estos espacios de recreación, y ahí es como varía su comportamiento se genera un bienestar agradable o de relajación.
	Entrevistado 4	Se desenvuelven en un ambiente natural ya que a los seres humanos les gusta salir de la rutina diaria, ya que se sienten relajados e inclusive vinculados directamente con la familia creando un vínculo más fuerte y el comportamiento si cambia ya que se desestresa y el estado de ánimo cambia, mayormente lo realizan las personas que no disfrutaban de la familia por el trabajo.

Fuente: entrevista a los especialistas (Anexo N°13)

INTERPRETACIÓN

La arquitectura lúdica si contribuye en el espacio urbano, ya que se pueden tomar como elementos que ordenen a la ciudad, mejorando la configuración urbana, para desarrollar estos espacios lúdicos arquitectónicos se debe identificar lugares adecuados para que se desarrolle de manera correcta, teniendo en cuenta que no debe interrumpir otras actividades; la arquitectura lúdica mejora el comportamiento y conducta del ser humano donde se pueden liberar de tensiones ya sea por problemas laborales personales, reactivando espacios subutilizados, promoviendo formas de resiliencia, ayudando a mejorar el desarrollo de aprendizaje y enriqueciendo diferentes formas el habitar de la ciudad, ocasionando un buen tejido urbano.

Los resultados para mi objetivo específico 2 Demostrar la influencia del **área lúdica** en el **factor social** de la ciudad de Ayabaca, 2022.

TABLA N° 09: *El área lúdica y su influencia en el factor social en la ciudad de Ayabaca, 2022.*

CORRELACIÓN DE SPEARMAN			Área lúdica
Rho de Spearman	Factor social	Coefficiente de correlación Sig. (bilateral) N	,745** .000 96

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

Fuente: Base de datos del factor social y área lúdica (Anexo N°10 y N°11)

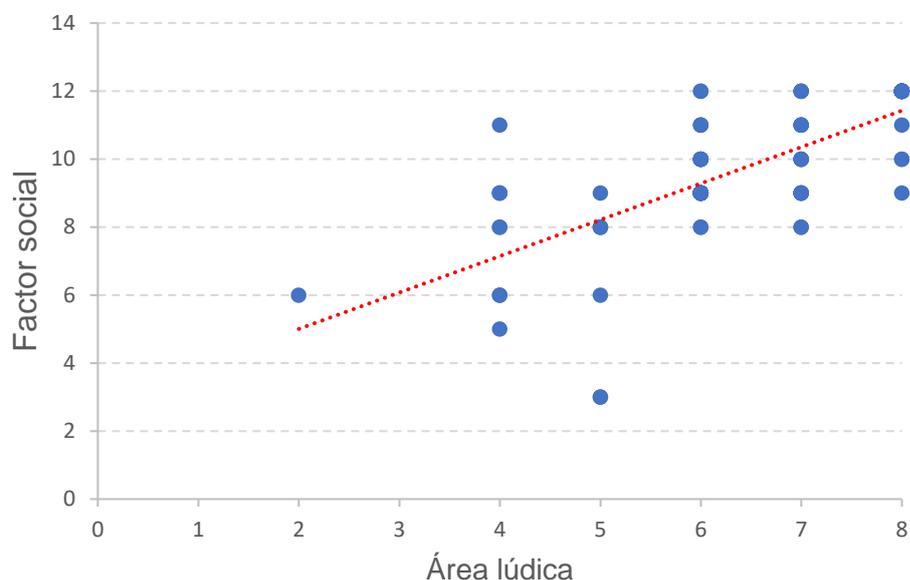
INTERPRETACIÓN

En la tabla 6 se observó que el coeficiente de correlación de Spearman es Rho = 0.745 (muy alta correlación y es positiva) con un nivel de significancia $p= 0.00$ menor al 1% ($p<0.01$) demostrándose que el área lúdica influye de manera positiva en el factor social de la ciudad de Ayabaca, 2022.

Los resultados para mi objetivo específico 3: Determinar la influencia del desarrollo integral en el factor cultural de la ciudad de Ayabaca- 2022.

Gráfico N° 03

Dispersión de la puntuación de la dimensión del factor social y la dimensión del área lúdica en la ciudad de Ayabaca, 2022



Fuente: Base de datos de la dimensión de área lúdica y factor lúdica (Anexo N°09 y N°10)

TABLA N° 10: Respuesta a la pregunta ¿De qué manera influye el área lúdica en el factor social en la ciudad de Ayabaca-2022?

PREGUNTA	ENTREVISTADO	RESPUESTA
¿Cuál es la influencia de los espacios lúdicos en la ciudadanía?	Entrevistado 1	Los espacios lúdicos como tales no existen en la ciudad de Ayabaca, a mi parecer son espacios que la misma población los ha adecuado para estas necesidades. Aun sin haber creado espacios lúdicos en la ciudad de Ayabaca y solo ser espacios adecuados por la misma población se ve su importancia, ya que la misma población necesita de lugares para su distracción y escape del estrés, algo que es muy fundamental dentro de nuestra sociedad y además genera relaciones entre la sociedad.
	Entrevistado 2	Serían más constantes ya que en la ciudad de Ayabaca, estos espacios son muy recorridos por la juventud ayabaquina, además que se realizan con más frecuencia las actividades culturales.

¿Cree Ud. que realizar talleres lúdicos estimula el comportamiento de la ciudadanía?	Entrevistado 3	Claro que sí, dado que estos tipos de talleres no solo conducen al progreso intelectual si no también donde pueden expresar y generar buenas relaciones sociales, haciendo que en estos talleres que las personas asuman valores, normas, generando actitudes positivas hacia la relación individual y grupal, siendo así, que estimula también las buenas prácticas sociales que van a variar en cada persona.
	Entrevistado 4	Si estimula y no solamente es comportamiento sino también el lenguaje por ejemplo los niños desarrollan su creatividad mediante los talleres lúdicos, también aprenden a desarrollare y conocen su entorno.

Fuente: entrevista a los especialistas (Anexo N°13)

INTERPRETACIÓN

El área lúdica si influye de manera positiva en la socialización de los ciudadanos produciendo un progreso intelectual, generando una mejor relación social, haciendo que la ciudadanía asuma roles, valores positivos tanto individual, como grupal.

Para el objetivo específico 3. Determinar la influencia del **desarrollo integral** en el **factor cultural** de la ciudad de Ayabaca- 2022.

TABLA N° 11: El factor cultural y el desarrollo integral en la ciudad de Ayabaca, 2022.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN			Desarrollo Integral
Rho de Spearman	Factor cultural	Coeficiente de correlación	,820**
		Sig. (bilateral)	.000
		N	96

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (2 colas).

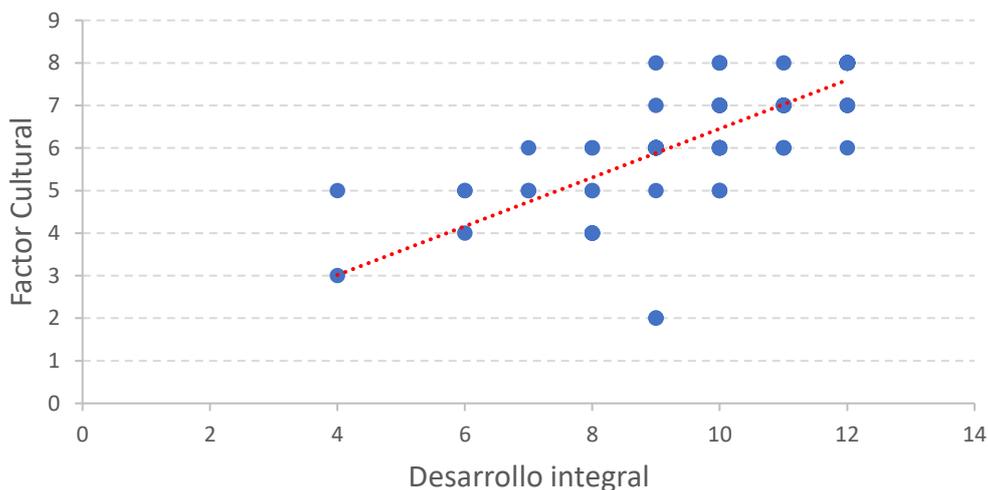
Fuente: Base de datos del factor cultural y desarrollo integral (Anexo N°10 y N°11)

INTERPRETACIÓN

En la tabla 7 se observó que el coeficiente de correlación de Spearman es $Rho = 0.820$ (muy alta correlación y es positiva) con un nivel de significancia $p = 0.00$ menor al 1% ($p < 0.01$) demostrándose que el factor cultural influye de manera positiva en el desarrollo integral de la persona mejorando la dinámica de la ciudad de Ayabaca, 2022.

Gráfico N° 04

Dispersión de la puntuación de la dimensión del factor cultural y la dimensión del desarrollo integral en la ciudad de Ayabaca, 2022.



Fuente: Base de datos del factor cultural y desarrollo integral (Anexo N°09 y N°10)

TABLA N° 12: Respuesta de la pregunta ¿De qué forma influye el desarrollo integral en el factor cultural de la ciudad de Ayabaca- 2022?

PREGUNTA	ENTREVISTADO	RESPUESTA
¿Cómo se beneficia la población de una ciudad con los espacios	Entrevistado 1	Los beneficios de la población a través de estos espacios es que los seres humanos tenemos un lugar en donde nos podemos distraer y desestresarnos, lo cual es muy importante en estos tiempos para tener un buen desarrollo psicológico dentro de nuestra sociedad.

lúdicos culturales?	Entrevistado 2	Se beneficia por tener espacios donde se puede intercambiar actividades culturales de la micro o macro zona. Donde pueden tener tiempo de relax y entretenimiento.
¿De qué manera influye el mobiliario lúdico en la convivencia de una ciudad?	Entrevistado 3	Influyen de cierta manera ya que son limitados en el casco urbano, y no hay del todo buenos elementos urbanos, y es por eso que eso que la mayoría de personas suelen hacer viajes a la zona rural donde pueden apreciar de cierta manera la naturaleza. Teniendo buenos elementos urbanos en la ciudad, generaría cambios positivos en la población, generando buenas relaciones sociales y bienestar en ellas.
	Entrevistado 4	En los niños ayuda a descubrirse y a desarrollarse integralmente ya sea psicomotriz, generar un vínculo con la sociedad y ciudad, en los adultos interactuar con los niños poder entenderlos y relacionarse con la sociedad.

Fuente: entrevista a los especialistas (Anexo N°13)

INTERPRETACIÓN

Ya que los espacios lúdicos ayudan a desarrollar integralmente a las personas influyendo culturalmente donde se puede intercambiar actividades culturales de la micro o macro zona donde no solo se puede tener tiempo de relajación y entretenimiento. En los niños, adolescentes y adultos ayuda a descubrirse y a desarrollarse integralmente ya sea psicomotriz, generar un vínculo con la sociedad y ciudad.

V. DISCUSIÓN

La siguiente investigación titulada “Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022”, por lo que se empleó un diseño no experimental y su metodología es explicativa correlacional. En esta metodología se utilizó dos instrumentos, el primero se basa en realizar una encuesta a 96 personas de la ciudad de Ayabaca y el segundo instrumento se llevó a cabo mediante una entrevista estructurada a 4 profesionales que tienen conocimientos en los espacios lúdicos, en el espacio urbano y dinámica urbana. Es por lo cual se presentan los resultados de los objetivos planteados.

En cuanto al objetivo principal, Analizar la influencia de los **espacios lúdicos** en la **dinámica urbana** de la ciudad de Ayabaca- 2022. En la tabla 05 se puede observar que el coeficiente de correlación es muy alta y positiva, demostrando que los espacios lúdicos se relacionan de una manera directa y es significativamente alta con la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca. por otro lado, de acuerdo a la entrevista realizada los profesionales concluyen que están de acuerdo que los espacios lúdicos influyen positivamente en la dinámica de la ciudad de Ayabaca, en la cual estos espacios generan un ambiente donde se puedan relacionar, desarrollar habilidades y destrezas en las personas ocasionando un desarrollo en la ciudad. Estos resultados son corroborados con la investigación de (Colcha, 2017) ya que, menciona que los espacios lúdicos son importantes para las personas por que ayuda a desarrollar habilidades para el aprendizaje del ser vivo, y (Abad ,2011), manifiesta que las ciudades (dinámica urbana) son los lugares donde se realizan actividades sociales, recreativas, educativas y culturales, por lo cual ayuda a una mejor interacción entre la población y es por eso que la ciudad lúdica es importante ya que las personas de diferentes edades, desarrollan habilidades generando diversos espacios que ayudan a crecer y fortalecer una ciudad. Entonces, esto significa que los espacios lúdicos influyen positivamente en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022.

Con respecto al objetivo específico N° 1, se buscó determinar la contribución de la **arquitectura lúdica** en el **espacio urbano** de la ciudad de Ayabaca, en la tabla N° 07 se puede visualizar que el coeficiente de correlación es muy alta y

positiva, probándose que la arquitectura lúdica se relaciona de una manera directa y significativamente alta con el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca, en cuanto a, la entrevista que se les realizó a los profesionales se determinó que están de acuerdo en que la arquitectura lúdica contribuye en el espacio urbano, dando como resultado una buena función, planificación urbana, espacio público y confort; los resultados se pueden constatar con la investigación de (Ramírez y Solano, 2020) quien señala que los espacios lúdicos en la formación arquitectónica como es el dinamismo, proporción, flexibilidad espacial, materialidad y color, ayuda a desarrollar expectativas positivas en el ser humano, ya que es importante la creación y el desarrollo de los espacios lúdicos en los parques, plazas y jardines para mejorar el espacio urbano de la ciudad generando una mejor dinámica urbana. Esta contribución coincide con la investigación que realizó (Romero, 2016) estableció que existe una conexión entre el espacio público y calidad de vida por lo cual menciona que los usuarios utilizan estos espacios tanto de forma pasiva y activa, ocasionado así una mejor dinámica urbana para la sociedad. Nos menciona (Sánchez, 2016) a la arquitectura lúdica como la creación de ambientes interactivos que sean divertidos, teniendo en cuenta las diferentes necesidades básicas tanto de los niños, adolescentes, como también de los adultos, fundando así espacios empleando el color, diversidad de materiales y texturas, y sobre todo manteniendo la escala adecuada de las diferentes edades, pudiendo el ser humano desarrollar las diversas actividades de entretenimiento y sobre todo el aprender jugando.

Con respecto al objetivo específico N° 2, que es demostrar la influencia del **área lúdica** en el **factor social** de la ciudad de Ayabaca- 2022, en la tabla N°06 se puede observar que de acuerdo al coeficiente de correlación de Spearman es muy alta y positiva, probándose que el área lúdica se relaciona de una manera directa y significativamente alta con el factor social, también se realizó una entrevista a los profesionales en la cual, concluyeron que el área lúdica influye de manera positiva en la socialización de los ciudadanos produciendo un progreso intelectual, ocasionado una mejor relación social, haciendo que la ciudadanía asuma roles, valores positivos tanto individual, como grupal.

Mencionan que el área lúdica mejora la calidad del ser humano ya que ayuda a integrarse tanto social, cultural y educativa, permitiendo tener una mejor calidad de vida, con el propósito de promover prácticas que ayuden a tener una seguridad, confianza en sí mismo, tener respeto por las demás personas. Los resultados obtenidos se pueden corroborar con el autor (Córdova, 2019) que los espacios lúdicos y públicos tienen un impacto positivo en la recreación de las personas, ya que no solo se identifican con el sitio, sino que ayudan proteger el entorno, a fomentar y a mejorar la calidad del medio ambiente, la calidad del aire y el ruido que pueden ser ocasionadas por el congestionamiento vehicular. Al crear estos espacios ayudan al crecimiento psicomotor de las personas que se pueden desarrollar mediante los juegos o espacios cerrados, los espacios lúdicos ayudan a regular de manera positiva el comportamiento de las personas. Esta contribución coincide con la investigación que realizó, (Maganize, 2017), que nos menciona que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo del ser humano, a mejorar el comportamiento tanto creativo y experimental, y ayuda a recuperar la estabilidad emocional, y el autor.

Con respecto al objetivo específico N° 3, se buscó determinar la influencia del **desarrollo integral** en el **factor cultural** de la ciudad de Ayabaca- 2022, en tabla N°11 se observó que el coeficiente de correlación de Spearman es $Rho = 0.820$ (muy alta correlación y es positiva) con un nivel de significancia $p= 0.00$ menor al 1% ($p<0.01$) demostrándose que el factor cultural influye de manera positiva en el desarrollo integral de la persona mejorando la dinámica de la ciudad de Ayabaca. por otro lado, de acuerdo a la entrevista realizada los profesionales nos dicen que los espacios lúdicos ayudan a desarrollar integralmente a las personas influyendo culturalmente donde se puede intercambiar actividades culturales de la micro o macro zona donde no solo se puede tener tiempo de relajación y entretenimiento. En los niños, adolescentes y adultos ayuda a descubrirse y a desarrollarse integralmente ya sea psicomotriz, generar un vínculo con la sociedad y ciudad. Se beneficia la población a través de estos espacios, puesto que los seres humanos tenemos un lugar en donde nos podamos distraer y desestresarnos, lo cual es muy importante en estos tiempos para tener un buen desarrollo psicológico dentro de nuestra sociedad.

Según (Arevalo, 2021) nos ayuda a corroborar que influye el área lúdica ya que el estableció como una estrategia de restauración del área pública en el Distrito 26 de octubre – Piura, y esto se puede ver en el parque San José, ya que existe un área dedicada a la diversión, donde se encuentra una cancha deportiva de arena y una reducida área para los juegos infantiles, las cuales están en mal estado en la cual el proponer restaurar la cancha deportiva y así mejorar , crea una área de cultura para que genere turismo en la zona. Y también (Liévano, 2016) nos menciona que los estudios de dinámica para el manejo y división de recursos naturales son complicados, ya que la interacción de los humanos con los ecosistemas genera interacción múltiple variable; asimismo se entendió el uso del recurso que afecta a la ciudad, señalando que se debe conocer los procesos fundamentales para el contexto socio-económico y espacial. Los autores (Aguilazocho, Soledad y Cazares, 2005), nos mencionan que el desarrollo integral ayuda a generar un conjunto de acciones económicas, sociales y políticas, las cuales se desarrollan mediante la persona, mejorando la calidad de superación del ser humano y mejorando el estado social y cultural de la población.

VI. CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta los diferentes resultados conseguidos mediante los instrumentos de recolección de datos (cuestionario, entrevista) se ha llegado a las siguientes conclusiones:

OG Se analizó que los espacios lúdicos tienen una relación altamente significativa en la dinámica urbana, demostrado mediante la correlación de Spearman, por lo tanto, se concluye que; para la población de la ciudad de Ayabaca la implementación de espacios lúdicos ayudará a obtener mejores resultados para mejorar la dinámica urbana, confirmándose la hipótesis general.

OE1 Se determinó que la arquitectura lúdica tiene una relación altamente significativa en el espacio urbano, demostrado mediante la correlación de Spearman, por lo que se concluyó que; la arquitectura lúdica contribuye de manera positiva, ya que ayuda a tener una mejor función, planificación urbana, y espacio público generando un mejor confort en la ciudad, confirmándose con la hipótesis específica 1.

OE2 Se demostró que el área lúdica tiene una relación altamente significativa y positiva en el factor social, demostrado mediante la correlación de Spearman, por lo que se concluyó que; el área lúdica influye de manera positiva en la socialización de los ciudadanos produciendo un progreso intelectual, ocasionado una mejor relación social y haciendo que la ciudadanía asuma roles, valores positivos tanto individual, como grupal, confirmándose con la hipótesis específica 2.

OE3 Se determinó que el desarrollo integral tiene una relación altamente significativa y positiva en el factor cultural, demostrado mediante la correlación de Spearman, por lo que se concluyó que; el desarrollo integral de las personas se incrementa mediante los espacios lúdicos influyendo culturalmente donde la ciudadanía puede intercambiar actividades culturales de la micro o macro zona, ya que no solo se puede tener tiempo de relajación y entretenimiento, puesto a que esto genera que los pobladores se descubran y desarrollen integralmente de manera psicomotriz, generando un vínculo con la sociedad y ciudad, confirmándose con la hipótesis específica 3.

VII. RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta las distintas conclusiones se plantean las siguientes recomendaciones:

OG Se recomienda al gobierno regional de Piura, realizar intervenciones ecuanímes a cargo de profesionales especialistas en espacios lúdicos, ya que a nivel nacional solo reciben ayuda los parques, educación y salud, transformando estos espacios mediante estrategias que ayuden a mejorar la dinámica urbana con los espacios lúdicos que se necesita en la ciudad de Ayabaca y que realicen concursos de propuestas de espacios lúdicos que cumplan con la función y forma con la intención de que estas áreas satisfagan con las necesidades de la población.

OE1 Se recomienda a la Municipalidad Provincial de Ayabaca implementar estrategias donde ayuden a crear espacios urbanos en la cual se establezcan áreas arquitectónicas lúdicas que ayuden a mejorar, regenerar y renovar la ciudad para solucionar los problemas de la degradación de los parques e instituciones, también crear programas donde la ciudadanía participe de forma activa como agentes primordiales en el proceso de rehabilitación, revitalización y revalorización de la dinámica urbana de Ayabaca.

OE2 Se recomienda a los profesionales arquitectos que tienen a cargo el diseño de las áreas lúdicas ya sean en instituciones o parques, elegir una buena distribución de espacios que ayuden al usuario a generar un mejor confort con ambientes adecuados que favorezcan a la población causando una mejor relación tanto de manera individual como grupal.

OE3 Se recomienda a los estudiantes tanto de arquitectura como de psicología de la ciudad de Ayabaca llevar a cabo propuestas e intervenciones en campo, teniendo en cuenta estrategias como charlas, conferencias informativas para que la población tome conciencia de la influencia de los espacios lúdicos para el desarrollo integral de la ciudadanía incrementado el factor cultural, ya sea proponiendo talleres, creando espacios lúdicos con materiales reciclables, generando una dinámica urbana más organizada y planificada.

REFERENCIAS

- Ashtari, D. y Lange, M. (2019). Playful civic skills: A transdisciplinary approach to analyse participatory civic games. *Cities*, 89, 70–79. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0264275118311831>
- Abad, J. (2011). La Ciudad Lúdica: interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. *Creatividad y Sociedad Revista* (N.º XVII). Recuperado <https://issuu.com/siproid/docs/los-espacios-ludicos-como-lugares-57>
- Alhuay, C. y Vargas, F. (2021). Espacios educativos lúdicos como un activador en el Diseño de una Institución Educativa Básica Regular. Caso: San Juan de Miraflores, 2019. Institución Educativa Básica Regular y Arquitectura Lúdica en el Distrito de San Juan de Miraflores, (Tesis de Licenciatura), Universidad César Vallejo. Recuperado de file:///C:/Users/Gucefv/Downloads/Alhuay_MCS-Vargas_EFA-SD.pdf
- Aguilazocho, A., Soledad, M. & Cazares, L. (2005). El desarrollo integral humano: un desafío para el desarrollo comunitario en los procesos de globalización. *Ra Ximhai*, 1(3), 509-520. [fecha de Consulta 7 de Octubre de 2022]. ISSN: 1665-0441. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46110305.pdf>
- Ascher, F. (2017). Los nuevos principios del urbanismo. Alianza, Editorial. Madrid: 93 págs. Recuperado de: <https://urbanitasite.files.wordpress.com/2020/01/ascher-los-nuevos-principios-del-urbanismo.pdf>.
- Arevalo, L. (2021). Espacios lúdicos, como estrategia de recuperación del espacio público en el Parque San José, Distrito Veintiséis de Octubre, Piura – 2020, (Tesis de Licenciatura), Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/73396/Arevalo_BLD-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Blancarte, R. (2016). La relación entre las áreas verdes y la calidad de vida en ambientes urbanos, (Tesis de Licenciatura), Instituto Politécnico Nacional.

Recuperado de:
[https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/23348/3/Tesis_La%20Relacion_entre#:~:text=Seg%C3%BAn%20Lima%20et%20al%20\(1994,tambi%C3%A9n%20los%20prados%20y%20jardines](https://www.repositoriodigital.ipn.mx/bitstream/123456789/23348/3/Tesis_La%20Relacion_entre#:~:text=Seg%C3%BAn%20Lima%20et%20al%20(1994,tambi%C3%A9n%20los%20prados%20y%20jardines)

Borja, J. (2000). Espacio público y derecho a la ciudad. Barcelona: Electa.
Recuperado de:
https://debatstreballsocial.files.wordpress.com/2013/03/espacio_publico_der_echo_ciudad_jordiborja.pdf

Camagni, R. (2018): Economía Urbana. Barcelona: Antoni Bosh. Recuperado de:
https://www.antonibosch.com/system/downloads/246/original/EC_CAMAGNI_Introduccion.pdf?1297260723.

Castillo, A. (2021). Modelo de simulación de la dinámica urbana en el muy largo, (Tesis de Licenciatura), Universidad de Chile. Recuperado de:
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/182974/Modelo-de-simulacion-de-la-dinamica-urbana-en-el-muy-largo-plazo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ceupe magazine (2017) ¿Qué funciones tiene el juego?, Blog de CEUPE.
Recuperado de: <https://www.ceupe.com/blog/que-funciones-tiene-el-juego.html>

Córdova, C. (2019). Espacios Públicos de Recreación Infantil y su Impacto Urbano en los Barrios Periféricos, (Tesis de Licenciatura), Universidad Cesar Vallejo.
Recuperado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/42678>

Córdova, G. y Romo, M. (2015) Espacio urbano y actores sociales en la Ciudad de Chihuahua: ¿Mutua reconfiguración?, El Colegio de la Frontera Norte, Tijuana Baja California, 2015. Recuperado de:
<https://colef.repositorioinstitucional.mx/jspui/bitstream/1014/548/2/ESPACIO%20URBANO%20INTERIORES.pdf>

- Colcha, E. (2017). Espacios Lúdicos y las Estrategias de Aprendizaje de los niños de 4 A 9 años en la Escuela “La Gran Muralla” de la ciudad de Ambato, (Tesis de Licenciatura), Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/20088/1/Tesis%20Carlos%20Solis.pdf>
- Coronel, D. (2015). El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado, (Tesis de Licenciatura), Universidad de Carabobo. Recuperado de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/1348/coronel.pdf?sequence=1>
- Johansson, M., Mårtensson, F., Jansson, M., & Sternudd, C. (2020). Urban space for children on the move. *Transportation and Children's Well-Being*, 217–235. Recuperado de: <https://portal.research.lu.se/en/publications/urban-space-for-children-on-the-move>
- Dzul, M. (2016). Diseño no-experimental, fundamentos de la metodología, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado de: https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf
- Fernández & Batista (2010) metodología de la investigación mixta “sexta edición” pag.24. Recuperado de: <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>.
- Evangelista, K. (2018) inclusión de los espacios lúdicos en los mercados minoristas de la ciudad de Huánuco, (Tesis de Licenciatura), Universidad Continental. Recuperado de: <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/5089>
- Flores, O. (2018). Planteles tienen algún tipo de daño. Recuperado de <https://peru21.pe/lima/situacion-colegios-lima-mitad-planteles-capital-tipo-dano>.

- Figuroa, L. (2017). Estrategias de intervención en los espacios públicos para mejorar la calidad de vida urbana. Caso Urb. Santa Margarita, Piura – 2017, (Tesis de Licenciatura), Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11777?locale-attribute=es>
- Huiza, W. y Vasquez, E. (2021) La Arquitectura Lúdica para la Reactivación del Espacio Público en el Sector de José Gálvez en el Distrito de Villa María del Triunfo al 2019, (Tesis de Licenciatura), Universidad Cesar Vallejo. file:///C:/Users/Gucefv/Downloads/Huiza_RWA-Vasquez_MEM-SD.pdf
- Lange, M. (2015). The Playful City: Using Play and Games to Foster Citizen Participation. Researchgate 426-434. Recuperado por: https://www.researchgate.net/publication/310476463_The_Playful_City_play_and_games_for_citizen_participation_in_the_smart_city.
- Lara, A. (2016). Dinámica urbana y de vivienda en el Centro Histórico de la Ciudad de México, (Tesis de maestría), Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de: <https://sociologiaurbana.azc.uam.mx/wp-content/uploads/2022/04/Dinamica-urbana-y-de-vivienda-en-el-Centro-Historico-de-la-Ciudad-de-Mexico-LARA-MILLAN-ALBERTO.pdf>
- Liévano, F. (2016). Análisis de dinámicas urbanas y su impacto en el desarrollo sostenible por medio de simulación, (Tesis de maestría), Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/7384/1128264937-2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mazza, A. (2015), Ciudad y espacio público. Las formas de la inseguridad urbana, Editorial, FASTER, San Francisco, Madrid. Recuperado de: <file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-CiudadYEspacioPublico-3877409.pdf>
- Ornes, S. (2009). El urbanismo, la planificación urbana y el ordenamiento territorial desde la perspectiva del derecho urbanístico venezolano. Politeia. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/1700/170014942008.pdf>

- Peralta, C. (2019), regeneración urbana integrada para la reducción de dinámicas urbanas entre parque principal y plazuela Elías Aguirre – Chiclayo, (Tesis de maestría), Universidad Cesar Vallejo. Recuperado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/39622>
- Penman, J. (2019). ¿Cómo escoger al mejor fabricante de mobiliario infantil? Children's spaces. Recuperado de: <https://childrens-spaces.com/es/como-escoger-al-mejor-fabricante-de-mobiliario-infantil/#:~:text=Innovaci%C3%B3n%2C%20creatividad%2C%20pero%20so bre%20todo,por%20una%20u%20otra%20opci%C3%B3n.>
- Ramírez, k. y Solano, S. (2020). Aplicación de espacios lúdicos en las instituciones educativas de nivel primaria del distrito de San Agustín de Cajas - Huancayo 2019, (Tesis de Licenciatura), Universidad Continental. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/10540>
- Rivera, M. y Flores, A. (2019). Tecnologías de teledetección aplicadas a dinámicas urbanas y riesgos por remoción en masa en el barrio bajo andes de la ciudad de Manizales, caldas haciendo uso de fotografías aéreas, (Tesis de maestría), Universidad Católica de Manizales. Recuperado de: <https://repositorio.ucm.edu.co/handle/10839/2772>.
- Sánchez, C. (2016). Módulo de la escuela como proyecto lúdico (Tesis de grado). Facultad de ciencias de la educación, filosofía, humanidades y Artes. Recuperado de: <https://es.calameo.com/read/00360108901694bb55b70>
- Sánchez, R. (2013), Las dinámicas urbanas. Revista de geografía Norte Grande, pág. 01. Recuperado de: file:///C:/Users/User/Downloads/Las_dinamicas_urbanas.pdf.
- Santayana, G. (2018). ¿Qué es la estética?, Revista de estética y teoría de las artes. ISSN 1697 – 8072. Recuperado de: <https://eltalondeaquiles.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/11/santayana-que-es-estetica.pdf>

- Sarmiento, A., Arrieta. Y & Escobar, S. (s.f). Las Actividades Lúdicas y su Importancia en el Hesarrollo Integral del Niño. Recuperado de: <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/download/3216/2857/#:~:text=Las%20actividades%20l%C3%BAdicas%20conducen%20al,aporta%20directamente%20a%20su%20desarrollo.>
- Shutter, L. (2013). Espacios en movimiento, guía de diseño para espacios de aprendizaje infantil (Tesis de licenciatura). Universidad de Costa Rica, Costa Rica. Recuperado de: <https://issuu.com/sutterlarissa/docs/diplomarbeit>.
- Vigo, M. (2017). Propuestas para el Diseño Urbano Bioambiental en Zonas Cálidas Semiáridas. Caso Área del Gran Catamarca. <http://www.editorial.unca.edu.ar/Publicacione%20on%20line/DIGITESIS/marta%20vigo/pdf/l.1introduccion.pdf>
- Yarasca Aybar, C. (2019). El problema de la distancia. Las plataformas multisectoriales “tambos” como una oportunidad proyectual sistemática para el territorio rural peruano. Revista Indexada de Textos Académicos, (11), 150–165. Recuperado por: <http://ojs.redfundamentos.com/index.php/rita/article/view/429/383>.

ANEXO N° 01: Matriz de la operacionalización de variable independiente dinámica urbana.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTOS
<p><u>Variable Independiente:</u></p> <p>Dinámica urbana</p>	<p>Es un conjunto de fuerzas que actúan en la transformación de la ciudad, desde fuerzas internas o endógenas y desde fuerzas externas o extrínsecas que intervienen en el espacio urbano, también es una colección de procesos espacio-temporales de factores sociales, culturales, comercial y políticas que ocurren simultáneamente en el entorno geoespacial de la ciudad. (Torres, M. 2017)</p>	<p>La variable Dinámica Urbana se operacionaliza en 3 dimensiones que son: espacio urbano, criterio social y criterio cultural.</p>	espacio urbano	Planificación urbana	Nominal Tipo Likert	<ul style="list-style-type: none"> • ENCUESTA • ENTREVISTA
				Espacio público		
				Área verde		
			Factor social	seguridad ciudadana		
				Interacción social		
				Participación ciudadana		
			Factor cultural	Identidad		
				Costumbres		
				Tradiciones		

Fuente: Elaboración propia

ANEXO N° 02: Matriz de la operacionalización de variable dependiente espacios lúdicos.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTOS
<p><u>Variable dependiente:</u></p> <p>Espacios lúdicos</p>	<p>Es un área o lugar designado para los niños, creando un área lúdica donde pueden moverse libremente y expresarse sin una supervisión estricta y es aquel centro que enfatiza el desarrollo integral de los niños (cognitivo, motor, emocional, social y expresivo), en el cual se brinda suficiente espacio creando una arquitectura lúdica para el crecimiento, el desarrollo y el juego ayudando en la formación de distintas formas en los estudiantes. (Evangelista, k. 2018)</p>	<p>La variable Espacios Lúdicos se operacionaliza en 3 dimensiones que son: desarrollo integral, moverse libremente y espacio para el juego.</p>	Arquitectura lúdica	confort	Nominal Tipo Likert	<ul style="list-style-type: none"> • ENCUESTA • ENTREVISTA
				Función		
				Estética		
			Área lúdica	Mobiliario lúdico.		
				psicomotricidad.		
				Espacio lúdico		
			Desarrollo integral	Creatividad.		
				economía.		
				Juego lúdico		

Fuente: Elaboración propia

ANEXO N° 03: Matriz de consistencia

TÍTULO: Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022. Autor: Yamo Calle Yudith Guisela.				
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES Y	METODOLOGÍA
<p>General:</p> <p>¿De qué manera influye los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca-2022?</p> <p>Específicas:</p> <p>¿De qué manera contribuye la arquitectura lúdica en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca-2022?</p> <p>¿De qué manera influye el área lúdica en el factor social en la ciudad de Ayabaca-2022?</p> <p>¿De qué forma influye el desarrollo integral en el factor cultural de la ciudad de Ayabaca- 2022?</p>	<p>General:</p> <p>Analizar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022.</p> <p>Específicas:</p> <p>Determinar la contribución de la arquitectura lúdica en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca- 2022.</p> <p>Demostrar la influencia del área lúdica en el factor social de la ciudad de Ayabaca- 2022.</p> <p>Determinar la influencia del desarrollo integral en el factor cultural de la ciudad de Ayabaca- 2022.</p>	<p>General:</p> <p>Los espacios lúdicos influyen de manera positiva en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca-2022.</p> <p>Específicas:</p> <p>La arquitectura lúdica contribuye significativamente en el espacio urbano de la ciudad de Ayabaca-2022.</p> <p>El área lúdica influye de manera positiva en el factor social de la ciudad de Ayabaca- 2022.</p> <p>El desarrollo integral influye significativamente en el factor cultura de la ciudad de Ayabaca- 2022.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Dinámica urbana</p> <ul style="list-style-type: none"> • espacio urbano • Factor social • Factor cultural <p>Variable dependiente:</p> <p>Espacios lúdicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arquitectura lúdica • Área lúdica • Desarrollo integral 	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Exploratoria Descriptiva Explicativa correlacional</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>No experimental</p> <p>Población y muestra:</p> <p>Población: 145, 879 ciudadanos</p> <p>Muestra: Por inclusión y exclusión se dejó en 96</p>

Fuente: Elaboración propia

ANEXO N° 03: Plan de recolección de datos.

PREGUNTAS		EXPLICACIÓN
¿Para qué?		Para poner en práctica el diseño de espacios lúdicos en la ciudad de Ayabaca y mejorar la dinámica urbana.
¿De qué personas u objetos?		Especialistas en campo Población entre 12 a 60 años de la ciudad de Ayabaca, 2022.
¿Sobre qué aspectos?		Relación entre los seres humanos y los espacios lúdicos Desarrollo integral de las personas. La relación del ser humano con el espacio urbano, área lúdica lúdico y dinámica urbana
¿Quién?		Investigador: Yamo Calle Yudith Guisela
¿A quiénes?		2 psicólogos 2 arquitectos 96 personas de entre 12 a 60
¿Cuándo?		Periodo académico (septiembre 2021 - diciembre 2021)
¿Dónde?		En la ciudad de Ayabaca, 2022.
¿Cuáles son las técnicas de recolección?		Encuesta Entrevista
¿Con qué instrumentos?		Cuestionario estructurado Entrevista estructurada

Fuente: Elaboración propia

ANEXO N° 04: Juicio de expertos**TÍTULO:** INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA DINÁMICA URBANA DE LA CIUDAD DE AYABACA, 2022.**AUTOR:** YAMO CALLE YUDITH GUISELA

APELLIDOS Y NOMBRES DE ESPECIALISTA	DNI	CORREO ELECTRÓNICO	CARGO DEL LUGAR DONDE LABORA
Dr. EDGARD JAVIER, VARGAS MARTÍNEZ	41418183	evargasma01@ucvvirtual.edu.pe	Docente de la Universidad Nacional de Piura
MG. LA ROSA BOGGIO ORLANDO DIEGO	00239747	blar@ucvvirtual.edu.pe	Arquitecto docente universitario UPAO UCV
MG. MARYLIN DEL PILAR PATIÑO POZO	45599084	marypa@gmail.com	Especialista de Convivencia Escolar de UGEL

Fuente: elaboración propia

ANEXO N° 05: Ficha de datos informativos de los profesionales.

MUESTRA	DATOS INFORMATIVOS	IDENTIFICACIÓN FOTOGRÁFICA
2 ARQUITECTOS	Nombre: Calva Campoverde, Angello Paul Profesión: Arquitecto Nacionalidad: peruano Residencia: Provincia de Ayabaca.	
	PERFIL PROFESIONAL Asistente en el área de liquidación de la municipalidad de Ayabaca.	
	DATOS INFORMATIVOS	IDENTIFICACIÓN FOTOGRÁFICA

	<p>Nombre: Cevallos Quevedo, Elizabeth</p> <p>Profesión: Arquitecta</p> <p>Nacionalidad: peruana</p> <p>Residencia: Provincia de Ayabaca</p>	
<p>PERFIL PROFESIONAL</p> <p>Asistente en formulación y evaluación de expedientes técnicos en Municipalidad Provincial de Ayabaca</p>		

MUESTRA	DATOS INFORMATIVOS	IDENTIFICACIÓN FOTOGRÁFICA
2 PSICÓLOGOS	<p>Nombre: Febre Cordova, Oscar.</p> <p>Profesión: Lic. psicóloga</p> <p>Nacionalidad: peruano</p> <p>Residencia: Provincia de Ayabaca.</p>	
	<p>PERFIL PROFESIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> trabaja con niños y adolescentes, con problemas de conducta. Talleres de habilidades sociales en niños, adolescentes y adultos 	
	DATOS INFORMATIVOS	IDENTIFICACIÓN FOTOGRÁFICA
	<p>Nombre: Culquicondor Avila, Anabel Nataly</p> <p>Profesión: psicóloga</p> <p>Nacionalidad: peruana</p> <p>Residencia: Provincia de Ayabaca.</p>	
<p>PERFIL PROFESIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> Trabaja en la defensoría de la mujer. Trata a las personas que hayan sufrido maltrato ya sea psicológico o físico. 		

Fuente: elaboración propia

ANEXO N° 06

Entrevista

Esta entrevista está diseñada para recolectar datos mediante la opinión de profesionales que tienen conocimiento sobre los espacios lúdicos en la dinámica urbana con el propósito de contribuir en la investigación, la cual es una entrevista estructurada “influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022”

Tabla N° 15: Entrevista de profesionales

Esta será realizada a 2 profesionales de la especialidad de arquitectura y urbanismo. **OBJETIVO 1:** Identificar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca.

1. ¿Cree usted que los espacios lúdicos en una ciudad influyen en la dinámica urbana?
2. ¿Cuál es la importancia de diseñar espacios lúdicos para la población dentro de una ciudad?
3. ¿Al diseñar un espacio lúdico con el fin de mejorar la dinámica urbana que elementos se debe tener en cuenta?
4. ¿cree usted que los espacios lúdicos culturales (anfiteatro, zona de danza, etc) al estar bien diseñados beneficia a una ciudad generando una buena dinámica urbana?
5. ¿Recomienda la implementación de espacios lúdicos para mejorar el área urbana de una ciudad?
6. ¿Considera usted que los espacios lúdicos influyen en la configuración de una ciudad?

Esta será realizada a 2 profesionales de la especialidad de psicología. **OBJETIVO 2:** Demostrar la influencia del área lúdica en el factor social de la ciudad de Ayabaca- 2022.

1. ¿Qué tipo de estrategias psicológicas se pueden implementar en una población?
 2. ¿Cómo la población se desenvuelve en un ambiente natural (parques, instituciones, áreas verdes) y cómo varía su comportamiento?
 3. ¿Cree Ud. que realizar talleres lúdicos estimula el comportamiento de la ciudadanía?
 4. ¿Considera usted que el juego lúdico ayudará a la población que haya sufrido maltrato, ya sea tanto psicológica o verbal?
 5. ¿De qué manera influye el mobiliario lúdico en la convivencia de una ciudad?
-

Fuente: plan de recolección de datos

ANEXO N° 07: cuestionario, analizar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca, 2022.

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

Estimado/a, la presente encuesta se realiza en el marco de la investigación titulada; "Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022", siendo de vital consideración su apoyo y valoración respecto a las preguntas planteadas. Se agradece su apoyo.

▪ **ENCUESTADORA:** Yamo Calle Yudith Guisela **FECHA:** ___/___/___.

▪ **DEFINICIONES:**

PALABRAS CLAVES	
1	Dinámica urbana: Es un conjunto de fuerzas que actúan en la transformación de la ciudad, desde fuerzas internas o endógenas y desde fuerzas externas o extrínsecas que intervienen en el espacio urbano, también es una colección de procesos espacio-temporales de factores sociales, culturales, comercial y políticas que ocurren simultáneamente en el entorno geoespacial de la ciudad. (Torres, M. 2017)
2	Espacios lúdicos: Es un área o lugar designado para los niños, creando un área lúdica donde pueden moverse libremente y expresarse sin una supervisión estricta y es aquel centro que enfatiza el desarrollo integral de los niños (cognitivo, motor, emocional, social y expresivo), en el cual se brinda suficiente espacio creando una arquitectura lúdica para el crecimiento, el desarrollo y el juego ayudando en la formación de distintas formas en los estudiantes. (Evangelista, k. 2018)

▪ **INSTRUCCIONES:**

Dicho proceso es anónimo por lo que se le pide marcar con absoluta honestidad con un aspa (x) en la opción que crea necesario, teniendo en cuenta el siguiente cuadro.

VALORACIÓN	DESCRIPCIÓN
1	Totalmente en desacuerdo
2	En desacuerdo
3	De acuerdo
4	Totalmente de acuerdo

Objetivo específico 2

DIMENSIÓN: ESPACIO URBANO Y ARQUITECTURA LUDICA					
N°	PREGUNTA	RESPUESTA			
		1	2	3	4
1	¿Considera usted que la planificación urbana genera confort a la población?				
2	¿Está de acuerdo que el espacio público cumple una función importante en una ciudad?				

3	¿Considera que el área verde (vegetación) mejora la estética de una ciudad?				
4	¿Considera que la planificación urbana ayuda a generar una función adecuada dentro de la ciudad?				
5	¿Está de acuerdo que los espacios públicos generan espacios de reunión social que ayudan a que la gente no esté estresada				

Objetivo específico 2

DIMENSIÓN 2: FACTOR SOCIAL Y ÁREA LÚDICA					
N°	PREGUNTA	RESPUESTA			
		1	2	3	4
6	¿Está de acuerdo que el espacio lúdico implique seguridad a los usuarios?				
7	¿Considera que el desarrollo de espacios lúdicos fomenta la psicomotricidad de los usuarios?				
8	¿Está de acuerdo que el diseño de espacios lúdicos apropiados acarreará que las personas se involucren en las actividades que se programen en la ciudad?				
9	¿Está de acuerdo que la implementación de mobiliarios lúdicos atractivos fomentará la interacción entre la población de Ayabaca?				
10	¿Considera que los espacios lúdicos incidirán de forma directa en la actividad de los jóvenes de Ayabaca reduciendo la actividad de ocio negativo?				

Objetivo específico 3

DIMENSIÓN: FACTOR CULTURAL Y DESARROLLO INTEGRAL					
N°	PREGUNTA	RESPUESTA			
		1	2	3	4
11	¿Considera usted que la identidad cultural se desarrolla mediante creatividad en la persona?				
12	¿Está de acuerdo que los espacios lúdicos al convertirse en costumbre pueden incrementar el turismo en la ciudad?				
13	¿Considera que las tradiciones de una ciudad se pueden recuperar mediante los juegos lúdicos?				
14	¿Considera que se fortalece la identidad cultural mediante los juegos lúdicos?				
15	¿Estaría de acuerdo que se implemente con espacios lúdicos para los adultos mayores de 18 años?				

¡¡¡Muchas gracias por su participación...!

ANEXO N° 08: Cartas de presentación para validación de instrumentos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: Dr. EDGARD JAVIER, VARGAS MARTÍNEZ

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Es grato dirigirnos a usted expresándole nuestros saludos cordiales y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes del Programa de Proyecto de investigación de la escuela Profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo – Filial Piura, se requiere validar los instrumentos donde se recolectará información necesaria para poder desarrollar la investigación.

El título del proyecto es **“INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA DINÁMICA URBANA DE LA CIUDAD DE AYABACA- 2022”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos, se ha considerado conveniente recurrir a usted ante su connotada experiencia.

En el expediente de validación, se anexa los siguientes puntos.

- N° 1: Carta de presentación.
- N° 2: Matriz de operacionalización.
- N° 3: Matriz de consistencia.
- N° 4: Instrumentos a validar.
- N° 5: Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresando respeto y consideración nos despedimos de usted no sin antes agradecerle por la atención que dispone al presente documento.

Atentamente.

YAMO CALLE YUDITH GUISELA

DNI:72693866

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Especialista	Cargo del lugar donde labora	Nombre de instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dr. Arq. Edgard Vargas Martínez	Docente de la Universidad Nacional de Piura	ENTREVISTA	Yamo Calle, Yudith Guisela
TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Muy deficiente 0-20%	Deficiente 21 – 40%	Regular 41 – 60%	Buena 61 – 80%	Excelente 81 – 100%

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades				x	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico y tecnológico				x	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los ítems del instrumento				x	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento comprenden los aspectos en cantidad y calidad				x	
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar las variables sus dimensiones e ítems				x	
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos				x	
COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores y las dimensiones				x	
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis				x	
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación a método científico				x	

III. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100)

30/09/22		41418183
LUGAR Y FECHA	FIRMA DEL EXPERTO	DNI

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Especialista	Cargo del lugar donde labora	Nombre de instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Dr. Arq. Edgard Vargas Martínez	Docente de la Universidad Nacional de Piura	CUESTIONARIO	Yamo Calle, Yudith Guisela
TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Muy deficiente 0-20%	Deficiente 21 – 40%	Regular 41 – 60%	Buena 61 – 80%	Excelente 81 – 100%

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades				x	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico y tecnológico				x	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los ítems del instrumento				x	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento comprenden los aspectos en cantidad y calidad				x	
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar las variables sus dimensiones e ítems				x	
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos				x	
COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores y las dimensiones				x	
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis				x	
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación a método científico				x	

III. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100)

30/09/22		41141883
LUGAR Y FECHA	FIRMA DEL EXPERTO	DNI



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: MG. LA ROSA BOGGIO DIEGO ORLANDO.

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Es grato dirigirnos a usted expresándole nuestros saludos cordiales y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes del Programa de Proyecto de investigación de la escuela Profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo – Filial Piura, se requiere validar los instrumentos donde se recolectará información necesaria para poder desarrollar la investigación.

El título del proyecto es **“INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA DINÁMICA URBANA DE LA CIUDAD DE AYABACA- 2022”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos, se ha considerado conveniente recurrir a usted ante su connotada experiencia.

En el expediente de validación, se anexa los siguientes puntos.

- N° 1: Carta de presentación.
- N° 2: Matriz de operacionalización.
- N° 3: Matriz de consistencia.
- N° 4: Instrumentos a validar.
- N° 5: Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresando respeto y consideración nos despedimos de usted no sin antes agradecerle por la atención que dispone al presente documento.

Atentamente.

YAMO CALLE YUDITH GUISELA
DNI: 72693866

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Especialista	Cargo del lugar donde labora	Nombre de instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
La Rosa Boggio Diego Orlando	ARQUITECTO DOCENTE UNIVERSITARIO UPAO UCV	ENTREVISTA	Yamo Calle, Yudith Guisela
TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Muy deficiente 0-20%	Deficiente 21 – 40%	Regular 41 – 60%	Buena 61 – 80%	Excelente 81 – 100%

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico y tecnológico				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los ítems del instrumento					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento comprenden los aspectos en cantidad y calidad				X	
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar las variables sus dimensiones e ítems				X	
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos				X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores y las dimensiones				X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis				X	
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación a método científico				X	

III. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100%)

Piura, 30-09-2022		00239747
LUGAR Y FECHA	FIRMA DEL EXPERTO	DNI

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Especialista	Cargo del lugar donde labora	Nombre de instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
La Rosa Boggio Diego Orlando	ARQUITECTO DOCENTE UNIVERSITARIO UPAO UCV	CUESTIONARIO	Yamo Calle, Yudith Guisela
TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Muy deficiente 0-20%	Deficiente 21 – 40%	Regular 41 – 60%	Buena 61 – 80%	Excelente 81 – 100%

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico y tecnológico				X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los ítems del instrumento					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento comprenden los aspectos en cantidad y calidad				X	
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar las variables sus dimensiones e ítems				X	
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos				X	
COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores y las dimensiones				X	
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis				X	
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación a método científico				X	

III. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100%)

Piura, 30-09-2022		00239747
LUGAR Y FECHA	FIRMA DEL EXPERTO	DNI

CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor: MG. MARYLIN DEL PILAR PATIÑO POZO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Es grato dirigirnos a usted expresándole nuestros saludos cordiales y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes del Programa de Proyecto de investigación de la escuela Profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo – Filial Piura, se requiere validar los instrumentos donde se recolectará información necesaria para poder desarrollar la investigación.

El título del proyecto es **“INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA DINÁMICA URBANA DE LA CIUDAD DE AYABACA- 2022”** y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos, se ha considerado conveniente recurrir a usted ante su connotada experiencia.

En el expediente de validación, se anexa los siguientes puntos.

- N° 1: Carta de presentación.
- N° 2: Matriz de operacionalización.
- N° 3: Matriz de consistencia.
- N° 4: Instrumentos a validar.
- N° 5: Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresando respeto y consideración nos despedimos de usted no sin antes agradecerle por la atención que dispone al presente documento.

Atentamente.



YAMO CALLE YUDITH GUISELA
DNI: 72693866

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Especialista	Cargo del lugar donde labora	Nombre de instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Marylin del Pilar Patiño Pozo	Especialista de Convivencia Escolar de UGEL	ENTREVISTA	Yamo Calle, Yudith Guisela
TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Muy deficiente 0-20%	Deficiente 21 – 40%	Regular 41 – 60%	Buena 61 – 80%	Excelente 81 – 100%

INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico y tecnológico					X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los ítems del instrumento					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento comprenden los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar las variables sus dimensiones e ítems					X
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos					X
COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores y las dimensiones					X
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis					X
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación a método científico					X

III. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100%)

Ayabaca – Piura	 <small>Lic. Marylin del Pilar Patiño Pozo PSICÓLOGA C.Ps.P. N° 30439</small>	45599084
LUGAR Y FECHA	FIRMA DEL EXPEO	DNI

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Especialista	Cargo del lugar donde labora	Nombre de instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Marylin del Pilar Patiño Pozo	Especialista de Convivencia Escolar de UGEL	ENTREVISTA	Yamo Calle, Yudith Guisela
TÍTULO DE INVESTIGACIÓN: Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

1	2	3	4	5
Muy deficiente 0-20%	Deficiente 21 – 40%	Regular 41 – 60%	Buena 61 – 80%	Excelente 81 – 100%

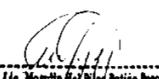
INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades					X
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional					X
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico y tecnológico					X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre los ítems del instrumento					X
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento comprenden los aspectos en cantidad y calidad					X
INTENCIONALIDAD	Es adecuado para valorar las variables sus dimensiones e ítems					X
CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos					X
COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores y las dimensiones					X
METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseño aplicados para lograr probar la hipótesis					X
PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación a método científico					X

III. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100%)

Ayabaca – Piura	 <small>M.C. Marylin del Pilar Patiño Pozo PSICOLOGA C.Ps.P. N° 30439</small>	45599084
LUGAR Y FECHA	FIRMA DEL EXPERO	DNI

ANEXO N° 09: Base de datos de resultados del cuestionario mediante la prueba Alpha de Cronbach.

ENCUESTADOS	ITEMS																				SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
E1	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	2	4	2	5	3	4	1	4	61
E2	2	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	5	3	5	3	4	3	4	66
E3	2	5	2	3	2	3	2	3	3	5	3	3	2	5	2	5	2	5	2	5	64
E4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	5	3	3	2	5	2	5	62
E5	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	5	3	3	2	4	2	4	61
E6	2	5	2	4	2	4	2	4	3	5	3	5	2	5	2	5	2	5	2	5	69
E7	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2	4	2	5	65
E8	2	5	2	4	2	5	2	4	3	4	2	3	2	4	2	4	2	4	2	4	62
E9	2	5	3	5	3	5	3	4	3	4	2	4	1	5	2	4	2	4	2	4	67
E10	2	5	2	5	2	4	2	4	3	4	2	4	1	5	2	3	2	3	1	4	60
E11	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	63
E12	2	4	3	5	3	5	3	5	3	5	2	4	2	4	2	3	2	4	2	3	66
E13	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	65
E14	3	5	2	4	2	4	3	4	3	5	3	5	2	4	2	3	2	4	2	3	65
E15	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	3	63
E16	3	5	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	58
E17	2	5	2	3	3	4	3	3	3	5	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	64
E18	2	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	2	4	3	4	67
E19	3	4	2	4	2	4	3	4	3	5	3	5	2	3	2	4	2	4	2	4	65
E20	2	5	3	4	3	4	3	4	3	5	3	5	2	3	3	4	3	4	3	4	70
E21	2	4	3	4	3	4	2	5	3	5	3	5	2	4	2	4	2	4	2	4	67
E22	3	4	3	3	3	5	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	5	3	5	69
E23	2	5	3	4	2	4	2	4	3	5	3	5	2	4	2	4	2	4	2	4	66
E24	3	4	2	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	64
E25	2	5	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	64
E26	2	3	3	3	3	4	1	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	62

E27	2	5	2	4	3	5	2	3	3	4	3	4	2	4	2	4	2	4	3	5	66
E28	2	5	3	4	3	8	5	4	3	5	3	4	2	4	3	4	3	4	3	5	77
E29	3	3	2	4	3	3	3	3	3	4	2	4	2	4	2	4	3	4	2	4	62
E30	2	2	2	2	2	5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43
VARIANZA	0.179	0.712	0.317	0.446	0.289	0.957	0.516	0.422	0.166	0.446	0.196	0.596	0.166	0.462	0.210	0.539	0.160	0.333	0.272	0.533	
SUMATORIA DE VARIANZAS	7.914																				
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ÍTEMS	27.690																				

ANEXO N° 10: Base de datos de resultados del cuestionario para medir la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca.

DINAMICA URBANA																
ENCUESTADO	DIMENSION: ESPACIO URBANO					DIMENSION: FACTOR SOCIAL				DIMENSION: FACTOR CULTURAL						
	itm 1	itm 2	itm 3	PUNTAJE	NIVEL	itm 6	itm 7	PUNTAJE	NIVEL	itm 11	itm 12	itm 13	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	3	3	3	9	MEDIO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	24	MEDIO
2	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
3	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	4	3	10	ALTO	28	ALTO
4	4	4	4	12	ALTO	4	3	7	ALTO	4	3	4	11	ALTO	30	ALTO
5	3	4	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	31	ALTO
6	4	3	3	10	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	25	ALTO
7	3	2	3	8	MEDIO	1	3	4	BAJO	1	2	1	4	BAJO	16	MEDIO
8	4	2	4	10	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	4	4	12	ALTO	28	ALTO
9	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
10	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	4	3	11	ALTO	29	ALTO
11	3	1	4	8	MEDIO	1	3	4	BAJO	4	2	3	9	MEDIO	21	MEDIO
12	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	4	3	10	ALTO	28	ALTO
13	3	3	4	10	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	2	8	MEDIO	24	MEDIO
14	3	4	4	11	ALTO	3	4	7	ALTO	4	2	3	9	MEDIO	27	ALTO
15	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	2	2	7	MEDIO	25	ALTO
16	3	1	1	5	MEDIO	3	3	6	MEDIO	2	4	3	9	MEDIO	20	MEDIO
17	3	4	4	11	ALTO	4	3	7	ALTO	3	4	4	11	ALTO	29	ALTO
18	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	4	3	11	ALTO	28	ALTO
19	3	3	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	3	3	4	10	ALTO	28	ALTO
20	4	4	3	11	ALTO	4	3	7	ALTO	3	3	4	10	ALTO	28	ALTO
21	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
22	2	2	3	7	MEDIO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	22	MEDIO
23	3	2	3	8	MEDIO	3	3	6	MEDIO	4	4	4	12	ALTO	26	ALTO

24	4	4	3	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	2	2	3	7	MEDIO	24	MEDIO
25	4	4	3	11	ALTO	2	2	4	BAJO	2	2	2	6	MEDIO	21	MEDIO
26	3	3	3	9	MEDIO	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	25	ALTO
27	4	4	4	12	ALTO	3	4	7	ALTO	4	3	3	10	ALTO	29	ALTO
28	3	4	4	11	ALTO	2	3	5	MEDIO	3	2	3	8	MEDIO	24	MEDIO
29	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	27	ALTO
30	3	3	3	9	MEDIO	3	3	6	MEDIO	4	3	3	10	ALTO	25	ALTO
31	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	4	3	11	ALTO	29	ALTO
32	3	4	4	11	ALTO	2	2	4	BAJO	3	3	2	8	MEDIO	23	MEDIO
33	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	27	ALTO
34	3	3	4	10	ALTO	2	3	5	MEDIO	2	1	3	6	MEDIO	21	MEDIO
35	4	3	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	2	3	8	MEDIO	25	ALTO
36	2	3	4	9	MEDIO	3	3	6	MEDIO	4	4	4	12	ALTO	27	ALTO
37	3	3	3	9	MEDIO	3	4	7	ALTO	4	4	2	10	ALTO	26	ALTO
38	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
39	3	2	4	9	MEDIO	3	2	5	MEDIO	2	3	2	7	MEDIO	21	MEDIO
40	4	2	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	4	3	3	10	ALTO	28	ALTO
41	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	4	3	10	ALTO	27	ALTO
42	3	3	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	3	11	ALTO	29	ALTO
43	3	4	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	31	ALTO
44	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	29	ALTO
45	3	3	3	9	MEDIO	2	2	4	BAJO	3	3	3	9	MEDIO	22	MEDIO
46	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	4	3	10	ALTO	27	ALTO
47	4	4	4	12	ALTO	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	28	ALTO
48	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	4	3	11	ALTO	29	ALTO
49	2	3	4	9	MEDIO	4	4	8	ALTO	4	3	3	10	ALTO	27	ALTO
50	4	3	3	10	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	25	ALTO
51	4	3	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	28	ALTO
52	3	3	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	30	ALTO

53	2	4	3	9	MEDIO	4	3	7	ALTO	3	4	3	10	ALTO	26	ALTO
54	2	3	3	8	MEDIO	2	3	5	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	22	MEDIO
55	4	4	3	11	ALTO	3	4	7	ALTO	3	4	3	10	ALTO	28	ALTO
56	4	4	4	12	ALTO	4	3	7	ALTO	4	4	4	12	ALTO	31	ALTO
57	4	4	3	11	ALTO	2	2	4	BAJO	3	3	2	8	MEDIO	23	MEDIO
58	4	4	4	12	ALTO	1	3	4	BAJO	4	3	3	10	ALTO	26	ALTO
59	4	3	3	10	ALTO	4	3	7	ALTO	4	3	2	9	MEDIO	26	ALTO
60	4	2	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	30	ALTO
61	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	26	ALTO
62	4	4	4	12	ALTO	4	3	7	ALTO	2	2	2	6	MEDIO	25	ALTO
63	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	27	ALTO
64	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	3	3	10	ALTO	27	ALTO
65	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
66	3	4	4	11	ALTO	4	3	7	ALTO	3	2	3	8	MEDIO	26	ALTO
67	2	4	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	30	ALTO
68	3	3	4	10	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	4	4	11	ALTO	27	ALTO
69	4	4	4	12	ALTO	3	4	7	ALTO	4	4	4	12	ALTO	31	ALTO
70	2	1	1	4	BAJO	1	1	2	BAJO	1	1	2	4	BAJO	10	BAJO
71	3	4	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	31	ALTO
72	3	3	4	10	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	3	3	10	ALTO	26	ALTO
73	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
74	4	4	4	12	ALTO	2	2	4	BAJO	4	4	4	12	ALTO	28	ALTO
75	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
76	4	1	4	9	MEDIO	4	1	5	MEDIO	4	1	4	9	MEDIO	23	MEDIO
77	3	3	3	9	MEDIO	3	3	6	MEDIO	4	3	3	10	ALTO	25	ALTO
78	3	3	3	9	MEDIO	4	3	7	ALTO	3	4	3	10	ALTO	26	ALTO
79	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
80	4	3	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	2	3	3	8	MEDIO	25	ALTO
81	4	3	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	26	ALTO

82	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
83	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	MEDIO	4	3	3	10	ALTO	28	ALTO
84	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	32	ALTO
85	4	3	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	31	ALTO
86	1	3	4	8	MEDIO	3	3	6	MEDIO	3	4	4	11	ALTO	25	ALTO
87	3	3	3	9	MEDIO	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	25	ALTO
88	3	3	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	30	ALTO
89	1	4	4	9	MEDIO	2	2	4	BAJO	3	3	2	8	MEDIO	21	MEDIO
90	4	4	4	12	ALTO	4	3	7	ALTO	4	3	4	11	ALTO	30	ALTO
91	2	3	3	8	MEDIO	2	3	5	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	22	MEDIO
92	4	3	4	11	ALTO	3	3	6	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	26	ALTO
93	4	4	4	12	ALTO	2	4	6	MEDIO	4	4	4	12	ALTO	30	ALTO
94	2	3	4	9	MEDIO	3	3	6	MEDIO	2	3	3	8	MEDIO	23	MEDIO
95	4	1	4	9	MEDIO	4	1	5	MEDIO	4	1	4	9	MEDIO	23	MEDIO
96	4	4	4	12	ALTO	3	4	7	ALTO	4	4	4	12	ALTO	31	ALTO

ANEXO N°11: Base de datos de resultados del cuestionario para medir los espacios lúdicos de la ciudad de Ayabaca

ESPACIOS LUDICOS															
ENCUESTADO	DIMENSIÓN: ARQUITECTURA LUDICA				DIMENSIÓN: ESPACIO LÚDICO					DIMENSIÓN: DESARROLLO INTEGRAL					
	itm 4	itm 5	PUNTAJE	NIVEL	itm 8	itm 9	itm 10	PUNTAJE	NIVEL	itm 14	itm15	PUNTAJE	NIVEL	PUNTAJE	NIVEL
1	3	3	6	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	21	ALTO
2	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
3	4	4	8	ALTO	3	4	3	10	ALTO	4	4	8	ALTO	15	MEDIO
4	4	4	8	ALTO	3	3	4	10	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
5	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
6	3	3	6	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
7	3	2	5	MEDIO	2	1	2	5	MEDIO	2	1	3	MEDIO	8	MEDIO
8	4	4	8	ALTO	4	4	3	11	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
9	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
10	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	ALTO	14	MEDIO
11	4	3	7	ALTO	4	4	1	9	ALTO	3	3	6	ALTO	14	MEDIO
12	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
13	3	3	6	ALTO	3	3	3	9	ALTO	2	3	5	MEDIO	11	MEDIO
14	4	4	8	ALTO	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
15	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	2	3	5	MEDIO	12	MEDIO
16	2	2	4	MEDIO	3	4	3	10	ALTO	3	2	5	MEDIO	10	MEDIO
17	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	4	4	8	ALTO	15	MEDIO

18	3	4	7	ALTO	3	3	4	10	ALTO	4	3	7	ALTO	13	MEDIO
19	3	4	7	ALTO	3	3	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	14	MEDIO
20	3	4	7	ALTO	2	2	4	8	MEDIO	4	3	7	ALTO	12	MEDIO
21	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
22	2	3	5	MEDIO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	11	MEDIO
23	3	3	6	ALTO	3	3	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	14	MEDIO
24	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
25	3	3	6	ALTO	3	3	2	8	MEDIO	2	3	5	MEDIO	11	MEDIO
26	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
27	4	4	8	ALTO	4	3	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
28	3	4	7	ALTO	3	2	3	8	MEDIO	2	3	5	MEDIO	11	MEDIO
29	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
30	4	3	7	ALTO	2	4	3	9	ALTO	2	3	5	MEDIO	11	MEDIO
31	3	4	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
32	4	4	8	ALTO	2	2	2	6	MEDIO	2	2	4	MEDIO	10	MEDIO
33	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
34	4	3	7	ALTO	3	2	1	6	MEDIO	3	2	5	MEDIO	12	MEDIO
35	3	3	6	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
36	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	4	3	7	ALTO	14	MEDIO
37	4	3	7	ALTO	4	3	3	10	ALTO	2	3	5	MEDIO	13	MEDIO
38	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
39	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	2	3	5	MEDIO	12	MEDIO

40	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	ALTO	14	MEDIO
41	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
42	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	4	7	ALTO	15	MEDIO
43	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
44	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
45	3	3	6	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
46	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
47	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	ALTO	14	MEDIO
48	3	4	7	ALTO	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
49	4	3	7	ALTO	3	3	4	10	ALTO	4	3	7	ALTO	14	MEDIO
50	3	3	6	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
51	4	4	8	ALTO	3	4	4	11	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
52	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
53	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
54	4	3	7	ALTO	3	2	3	8	MEDIO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
55	3	4	7	ALTO	4	3	4	11	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
56	3	4	7	ALTO	3	4	3	10	ALTO	4	4	8	ALTO	14	MEDIO
57	3	4	7	ALTO	3	3	2	8	MEDIO	2	2	4	MEDIO	10	MEDIO
58	4	4	8	ALTO	3	4	2	9	ALTO	3	2	5	MEDIO	12	MEDIO
59	4	4	8	ALTO	3	4	4	11	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
60	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	4	7	ALTO	15	MEDIO

61	4	4	8	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
62	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	2	2	4	MEDIO	11	MEDIO
63	4	4	8	ALTO	3	3	4	10	ALTO	4	4	8	ALTO	15	MEDIO
64	4	4	8	ALTO	4	3	3	10	ALTO	3	3	6	ALTO	14	MEDIO
65	3	3	6	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
66	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
67	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
68	3	4	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	4	7	ALTO	13	MEDIO
69	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
70	1	1	2	BAJO	2	2	2	6	MEDIO	2	3	5	MEDIO	8	MEDIO
71	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
72	2	2	4	MEDIO	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
73	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
74	4	3	7	ALTO	3	4	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	15	MEDIO
75	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
76	1	1	2	BAJO	1	1	1	3	MEDIO	1	1	2	BAJO	4	BAJO
77	3	3	6	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
78	4	3	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
79	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
80	4	4	8	ALTO	3	3	2	8	MEDIO	2	2	4	MEDIO	11	MEDIO
81	3	4	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
82	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
83	3	4	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO

84	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
85	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	3	6	ALTO	14	MEDIO
86	3	4	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	4	7	ALTO	13	MEDIO
87	4	3	7	ALTO	3	2	3	8	MEDIO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
88	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO
89	4	4	8	ALTO	2	2	2	6	MEDIO	2	2	4	MEDIO	10	MEDIO
90	4	4	8	ALTO	3	3	4	10	ALTO	3	4	7	ALTO	14	MEDIO
91	4	3	7	ALTO	3	2	3	8	MEDIO	3	3	6	ALTO	13	MEDIO
92	3	4	7	ALTO	3	3	3	9	ALTO	3	3	6	ALTO	12	MEDIO
93	4	3	7	ALTO	3	4	4	11	ALTO	4	4	8	ALTO	15	MEDIO
94	4	4	8	ALTO	3	3	2	8	MEDIO	2	2	4	MEDIO	11	MEDIO
95	1	1	2	BAJO	1	1	1	3	MEDIO	1	1	2	BAJO	4	BAJO
96	4	4	8	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	8	ALTO	16	ALTO

ANEXO N° 12: Consentimiento informado de los profesionales.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO, **Oscar Febre Cordova**, identificado con DNI N° **72017771**, profesional de Psicología, declaro que Yudith Guisela Yamo Calle, identificada con DNI N° 72693866, estudiante de la carrera profesional de arquitectura en la Universidad Cesar Vallejo-Filial Piura, me ha explicado sobre mi participación en su proyecto de investigación titulado "INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA DINÁMICA URBANA DE LA CIUDAD DE AYABACA, 2022"; siendo de su autoría y consistirá en responder las interrogantes de la entrevista virtual, teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

- La entrevista se realizará de manera virtual mediante zoom y grabada para poder redactar las respuestas.
- La información brindada es de carácter académico y reservado, por lo cual no representa ningún riesgo al participante.
- El autor de la investigación tiene la responsabilidad de responder cualquier interrogante por parte del participante acerca de los procedimientos realizados, manejo de información o beneficio sobre su persona en efecto del desarrollo de la investigación.

Por lo tanto, en calidad de participante acepto la investigación de manera voluntaria, libre y responsable; teniendo conocimiento que la información recopilada tendrá como resultado un producto académico. He leído la presente hoja de consentimiento y participare en el siguiente estudio según las condiciones establecidas.

AYABACA, OCTUBRE DE 2022.



YUDITH GUISELA YAMO CALLE
DNI: 72693866



NOMBRE: Oscar Febre
Cordova
DNI: 72017771

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO **Anyyello Paul Calva Campoverde**, identificado con DNI **718970054**, profesional en la **carrera de arquitectura y urbanismo** declaro que Yudith Guisela Yamo Calle, identificada con DNI N° 72693866, estudiante de la carrera profesional de arquitectura en la Universidad Cesar Vallejo-Filial Piura, me ha explicado sobre mi participación en su proyecto de investigación titulado "INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA DINÁMICA URBANA DE LA CIUDAD DE AYABACA, 2022"; siendo de su autoría y consistirá en responder las interrogantes de la entrevista virtual, teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

- La entrevista se realizará de manera virtual mediante zoom y grabada para poder redactar las respuestas.
- La información brindada es de carácter académico y reservado, por lo cual no representa ningún riesgo al participante.
- El autor de la investigación tiene la responsabilidad de responder cualquier interrogante por parte del participante acerca de los procedimientos realizados, manejo de información o beneficio sobre su persona en efecto del desarrollo de la investigación.

Por lo tanto, en calidad de participante acepto la investigación de manera voluntaria, libre y responsable; teniendo conocimiento que la información recopilada tendrá como resultado un producto académico. He leído la presente hoja de consentimiento y participare en el siguiente estudio según las condiciones establecidas.

AYABACA, OCTUBRE DE 2022.



YUDITH GUISELA YAMO CALLE
DNI: 72693866



NOMBRE: Anyyello Calva Campoverde
DNI: 71897054

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO ANABEL NATALY CULQUICONDOR AVILA, identificado con DNI71003444, profesional en Psicología declaro que Yudith Guisela Yamo Calle, identificada con DNI N° 72693866, estudiante de la carrera profesional de arquitectura en la Universidad Cesar Vallejo-Filial Piura, me ha explicado sobre mi participación en su proyecto de investigación titulado "INFLUENCIA DE LOS ESPACIOS LÚDICOS EN LA DINÁMICA URBANA DE LA CIUDAD DE AYABACA, 2022"; siendo de su autoría y consistirá en responder las interrogantes de la entrevista virtual, teniendo en cuenta las siguientes condiciones:

- La entrevista se realizará de manera virtual mediante zoom y grabada para poder redactar las respuestas.
- La información brindada es de carácter académico y reservado, por lo cual no representa ningún riesgo al participante.
- El autor de la investigación tiene la responsabilidad de responder cualquier interrogante por parte del participante acerca de los procedimientos realizados, manejo de información o beneficio sobre su persona en efecto del desarrollo de la investigación.

Por lo tanto, en calidad de participante acepto la investigación de manera voluntaria, libre y responsable; teniendo conocimiento que la información recopilada tendrá como resultado un producto académico. He leído la presente hoja de consentimiento y participare en el siguiente estudio según las condiciones establecidas.

AYABACA, OCTUBRE DE 2022.



YUDITH GUISELA YAMO CALLE
DNI: 72693866



NOMBRE: ANABEL NATALY
CULQUICONDOR AVILA
DNI: 71003444

ANEXO 13



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA ESCUELA

PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

ENTREVISTA

Esta entrevista está diseñada para recolectar datos mediante la opinión de profesionales que tienen conocimiento sobre los espacios lúdicos en la dinámica urbana con el propósito de contribuir en la investigación, la cual es una entrevista estructurada, **“influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca-2022”**

OBJETIVO 1: Identificar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca.

ENTREVISTADOR: Yamo Calle, Yudith Guisela	FECHA: 30.09.2022
ENTREVISTADO(A): Anyyello Calva Campoverde	LUGAR: Ayabaca

1. ¿Cree usted que los espacios lúdicos en una ciudad influyen en la dinámica urbana?

Los espacios lúdicos dentro de la trama urbana son muy importantes para la dinámica de la ciudad, debido a que los seres humanos necesitamos recrearnos como parte de nuestra naturaleza, y así tener un buen desarrollo de nuestras vidas y además generar lazos entre nosotros.

2. ¿Cuál es la importancia de diseñar espacios lúdicos para la población dentro de una ciudad?

La importancia del diseño de espacios lúdicos para la población dentro de nuestra ciudad es poder brindar un espacio en donde se pueda realizar correctamente el desarrollo de los seres humanos y así mismo garantizar un desarrollo psicológico del mismo ser humano.

3. ¿Al diseñar un espacio lúdico con el fin de mejorar la dinámica urbana que elementos se debe tener en cuenta?

Los elementos que deben tenerse en cuenta son las zonificaciones o lugares en donde se puedan realizar estas actividades sin molestar a las demás actividades necesarias dentro de la ciudad; además debemos tener en cuenta los usuarios y sus características.

4. ¿Cómo se beneficia la población de una ciudad con los espacios lúdicos culturales?

Los beneficios de la población a través de estos espacios es que los seres humanos tenemos un lugar en donde nos podamos distraer y desestresarnos, lo cual es muy importante en estos tiempos para tener un buen desarrollo psicológico dentro de nuestra sociedad.

5. ¿Recomienda la implementación de espacios lúdicos para mejorar el área urbana de una ciudad?

No solo lo recomiendo, pienso que es una obligación tener esta clase de espacios, para poder generar un correcto desarrollo dentro de nuestras ciudades.

6. ¿Considera usted que los espacios lúdicos influyen en la configuración de una ciudad? ¿Por qué?

Si influyen en la configuración de una ciudad, ya que para poder generar estos espacios debemos identificar los lugares adecuados para un correcto desarrollo de estas actividades lúdicas sin interrumpir las otras actividades necesarias dentro de la ciudad

7. ¿Cuál es la influencia de los espacios lúdicos en la sociedad?

Los espacios lúdicos como tales no existen en la ciudad de Ayabaca, a mi parecer son espacios que la misma población los ha adecuado para estas necesidades. Aun sin haber creado espacios lúdicos en la ciudad de Ayabaca y solo ser espacios adecuados por la misma población se ve su importancia, ya que la misma población necesita de lugares para su distracción y escape del estrés, algo que es muy fundamental dentro de nuestra sociedad y además genera relaciones entre la sociedad.

LINK DE ZOOM:

<https://us05web.zoom.us/j/81826857324?pwd=SDlvT2ZiSIVjdjJLWWIUeEsyN2FKUT09>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA ESCUELA
PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

ENTREVISTA

Esta entrevista está diseñada para recolectar datos mediante la opinión de profesionales que tienen conocimiento sobre los espacios lúdicos en la dinámica urbana con el propósito de contribuir en la investigación, la cual es una entrevista estructurada, **“influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca-2022”**

OBJETIVO 1: Identificar la influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca.

ENTREVISTADOR: Yamo Calle, Yudith Guisela	FECHA: 30/09/22
ENTREVISTADO(A): ARQ. Elizabet Cevallos Quevedo	LUGAR: Ayabaca

1. ¿Cree usted que los espacios lúdicos en una ciudad influyen en la dinámica urbana?

Si, porque son puntos conectores para entrelazar a la ciudad entre sí.

2. ¿Cuál es la importancia de diseñar espacios lúdicos para la población dentro de una ciudad?

La importancia es darle a la población espacios de encuentro, recreación y convivencia efímera.

3. ¿Al diseñar un espacio lúdico con el fin de mejorar la dinámica urbana que elementos se debe tener en cuenta?

Elementos innovadores y a la vez los más cotidianos de la zona de estudio.

4. ¿Cómo se beneficia la población de una ciudad con los espacios lúdicos culturales?

Se beneficia por tener espacios donde se puede intercambiar actividades culturales de la micro o macro zona. Donde pueden tener tiempo de relax y entretenimiento.

5. ¿Recomienda la implementación de espacios lúdicos para mejorar el área urbana de una ciudad?

Si. Ya que ayuda al dinamismo de la zona por el aumento de flujo de visitas de la población y turistas.

6. ¿Considera usted que los espacios lúdicos influyen en la configuración de una ciudad? ¿Por qué?

Si. Porque también son espacios que se pueden tomar como elementos ordenadores base de la ciudad.

7. ¿Cuál es la influencia de los espacios lúdicos en la sociedad?

Serían más constantes ya que en la ciudad de Ayabaca, estos espacios son muy recorridos por la juventud ayabaquina, además que se realizan con más frecuencia las actividades culturales.

LINK DE ZOOM:

<https://us05web.zoom.us/j/87683396207?pwd=YWpKSUFxVThjY0xwaHZ5a1ZMZkN5UT09>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA ESCUELA

PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

ENTREVISTA

Esta entrevista está diseñada para recolectar datos mediante la opinión de profesionales que tienen conocimiento sobre los espacios lúdicos en la dinámica urbana con el propósito de contribuir en la investigación, la cual es una entrevista estructurada, **“influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca-2022”**

OBJETIVO 2: Demostrar la influencia del área lúdica en el factor social de la ciudad de Ayabaca- 2022.

ENTREVISTADOR: Yamo Calle, Yudith Guisela	FECHA: 30/09/22
ENTREVISTADO(A): Lic. Psi. Oscar Febre Cordova	LUGAR: AYABACA

1. ¿Qué tipo de estrategias psicológicas se pueden implementar hacia la población para crear un buen contexto urbano?

Estrategias para un buen contexto urbano con la población es generar programas preventivos promocionales sobre salud mental, bienestar psicológico, relaciones sociales creando así, espacios para generar talleres participativos, todos estos basados también en la evaluación y diagnóstico de la población.

Así mismo, las intervenciones en el espacio público son buenas herramientas colectivas para trabajar y compensar la escasez individual, generando diversas oportunidades, infundiendo intercambio urbano, fomentando el desarrollo emocional y cognitivo de las personas, es por ello que se promovería también ampliar canales educativos, generar espacios de recreación para cerrar brechas de desigualdad en los barrios, creando un buen clima urbano.

2. ¿Cómo la población se desenvuelve en un ambiente natural (parques, instituciones, áreas verdes) y cómo varía su comportamiento?

Todos los comportamientos humanos son diferentes, expresadas tanto física como mental; en ese aspecto los humanos optamos por generar un comportamiento

dependiendo el lugar, basados en ello hablar de ambientes naturales, genera conductas complacientes y de relajación, donde puedan liberar alguna carga laboral o problemas que constituyan en las personas, donde puedan sentirse bien, pasar momentos familiares o con amigos, distraerse por lo que pueden encontrar en estos espacios de recreación, y ahí es como varía su comportamiento se genera un bienestar agradable o de relajación.

3. ¿Cree Ud. que realizar talleres lúdicos estimula el comportamiento de la ciudadanía?

Claro que sí, dado que estos tipos de talleres no solo conducen al progreso intelectual sino también donde pueden expresar y generar buenas relaciones sociales, haciendo que en estos talleres que las personas asuman valores, normas, generando actitudes positivas hacia la relación individual y grupal, siendo así, que estimula también las buenas prácticas sociales que van a variar en cada persona.

4. ¿Considera usted que el juego lúdico ayudará a la población que haya sufrido maltrato, ya sea tanto psicológica o verbal? ¿Por qué?

Sí, ya que en diferentes intervenciones psicológicas también se emplean diferentes técnicas o actividades que conllevan este tipo de juegos lúdicos, en el cual proporciona herramientas de buen soporte emocional ayudando a mitigar el trauma por maltrato que haya sufrido la persona, al igual que este tipo de actividades genera el fortalecimiento de capacidades humanas para atender este tipo de casos de violencia.

5. ¿Cree Ud. que los elementos urbanos influyen en la convivencia de la ciudadanía de la provincia de Ayabaca?

Influyen de cierta manera ya que son limitados en el casco urbano, y no hay del todo buenos elementos urbanos, y es por eso que eso que la mayoría de personas suelen hacer viajes a la zona rural donde pueden apreciar de cierta manera la naturaleza.

Teniendo buenos elementos urbanos en la ciudad, generaría cambios positivos en la población, generando buenas relaciones sociales y bienestar en ellas.

LINK DE ZOOM:

<https://us05web.zoom.us/j/89067061418?pwd=SCtJYnlUb2FZUGhTV0VSNDJEajZWdz09>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA ESCUELA
PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

ENTREVISTA

Esta entrevista está diseñada para recolectar datos mediante la opinión de profesionales que tienen conocimiento sobre los espacios lúdicos en la dinámica urbana con el propósito de contribuir en la investigación, la cual es una entrevista estructurada, **“influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca-2022”**

OBJETIVO 2: Demostrar la influencia del área lúdica en el factor social de la ciudad de Ayabaca- 2022.

ENTREVISTADOR: Yamo Calle, Yudith Guisela	FECHA: 29/09/22
ENTREVISTADO(A): Nataly Culquicondor Avila	LUGAR: Ayabaca

- 1. ¿Qué tipo de estrategias psicológicas se pueden implementar en una población?**
Las estrategias que se pueden utilizar son las terapias, la cual una de ellas es la risoterapia, porque esta reduce el estrés, el yoga y la estrategia que se utiliza es el respirar está mayormente se utiliza en lo niños que sirve para aumentar la tensión y reducir la ansiedad no solo en el niño también en los adultos; en el trabajo se utilizan motivacionales.
- 2. ¿Cómo la población se desenvuelve en un ambiente natural (parques, instituciones, áreas verdes) y cómo varía su comportamiento?**
Se desenvuelven en un ambiente natural ya que a los seres humanos les gusta salir de la rutina diaria, ya que se sienten relajados e inclusive se vinculan directamente con la familia creando un vínculo más fuerte y el comportamiento si cambia ya que se desestresa y el estado de ánimo cambia, mayormente lo realizan las personas que no disfrutan de la familia por el trabajo.
- 3. ¿Cree Ud. que realizar talleres lúdicos estimula el comportamiento de la ciudadanía?**

Si estimula y no solamente es comportamiento sino también el lenguaje por ejemplo los niños desarrollan su creatividad mediante los talleres lúdicos, también aprenden a desarrollarse y conocen su entorno.

4. ¿Considera usted que el juego lúdico ayudará a la población que haya sufrido maltrato, ya sea tanto psicológica o verbal?

Si, pero primeramente debemos saber las causas de la violencia para poder atenderlo, lo que se puede utilizar es la anamnesis, y para los niños es más beneficioso los juegos lúdicos para poder llegar y saber los problemas ya causas de la violencia.

5. ¿De qué manera influye el mobiliario lúdico en la convivencia de una ciudad?

En los niños ayuda a descubrirse y a desarrollarse integralmente ya sea psicomotriz, generar un vínculo con la sociedad y ciudad, en los adultos interactuar con los niños poder entenderlos y relacionarse con la sociedad.

LINK DE ZOOM

<https://us05web.zoom.us/j/87655422083?pwd=QmRWb2gwaG5EUk5QUktHekpic05UQT09>

ANEXO N°14: Registros fotográficos



Fuente propia.



Fuente propia.



Fuente propia.



Fuente propia.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, GUTIERREZ CASTRO JORGE LUIS, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de ARQUITECTURA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "Influencia de los espacios lúdicos en la dinámica urbana de la ciudad de Ayabaca- 2022.", cuyo autor es YAMO CALLE YUDITH GUISELA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de %, 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.

PIURA, 26 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
GUTIERREZ CASTRO JORGE LUIS : 40667711 ORCID: 0000-0002-9763-1065	Firmado electrónicamente por: JLGUTIERREZC el 26-11-2022 11:21:26

Código documento Trilce: INV - 1061196