



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA
ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y
jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Arquitecto

AUTORES:

Arredondo Paredes, Deyvit Julvid (orcid.org/0000-0002-7915-5827)

Sulca Curillo, Carlos Enrique (orcid.org/0000-0002-4929-8130)

ASESORES:

Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel (orcid.org/0000-0002-2518-7823)

Mtro. Galvez Nieto, Alexander Junior's (orcid.org/0000-0001-8526-0124)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Urbanismo Sostenible

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

Desarrollo sostenible y adaptación al cambio climático

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mis seres más queridos, a mis Padres quienes inculcaron los valores y enseñanza para no rendirme ante las dificultades que se presenta en la vida, gracias por su apoyo incondicional y amor, que las metas se consiguen al esforzarse mucho.

Agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios por la vida, a todos los profesores por guiarme durante el trabajo, su conocimiento y sabiduría profesional me ayudaron a entender muchas dudas durante el desarrollo del artículo de revisión. A Mis amigos y compañeros de aula que durante todo este tiempo afrontamos retos, compartimos emociones, en la vida universitaria, la motivación de cada uno fue intangible para seguir adelante con nuestra labor educativa. agradezco de corazón a todos por apoyarme siempre los tendré presente en mi vida profesional.

Declaratoria de autenticidad de los asesores



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Declaratoria de Autenticidad de los Asesores

Nosotros, CUZCANO QUISPE LUIS MIGUEL, GALVEZ NIETO ALEXANDER JUNIOR'S, docente de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de ARQUITECTURA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesores de Tesis titulada: "Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023", cuyos autores son SULCA CURILLO CARLOS ENRIQUE, ARREDONDO PAREDES DEYVIT JULVID, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos 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, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 11 de Julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CUZCANO QUISPE LUIS MIGUEL, GALVEZ NIETO ALEXANDER JUNIOR'S DNI: 10590935 ORCID: 0000-0002-2518-7823	Firmado electrónicamente por: MCUZCANOQ el 11-07-2023 11:10:40
CUZCANO QUISPE LUIS MIGUEL, GALVEZ NIETO ALEXANDER JUNIOR'S DNI: 42103288 ORCID: 0000-0001-8526-0124	Firmado electrónicamente por: AGALVEZNI el 12-07-2023 18:41:55

Código documento Trilce: TRI - 0585734



Declaratoria de originalidad de los autores



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad de los Autores

Nosotros, ARREDONDO PAREDES DEYVIT JULVID, SULCA CURILLO CARLOS ENRIQUE estudiantes de la FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA de la escuela profesional de ARQUITECTURA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaramos bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023", es de nuestra autoría, por lo tanto, declaramos que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. Hemos mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
SULCA CURILLO CARLOS ENRIQUE DNI: 43606816 ORCID: 0000-0002-4929-8130	Firmado electrónicamente por: CSULCAC el 29-07- 2023 08:20:07
ARREDONDO PAREDES DEYVIT JULVID DNI: 72611594 ORCID: 0000-0002-7915-5827	Firmado electrónicamente por: DARREDONDOPAR el 23-07-2023 21:37:22

Código documento Trilce: INV - 1228800



Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Declaratoria de autenticidad de los asesores.....	iv
Declaratoria de originalidad de los autores	v
Índice de contenidos.....	vi
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras	viii
Resumen	x
Abstract	xi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
III. METODOLOGÍA	27
3.1 Tipo y diseño de investigación.....	27
3.2. Categoría subcategoría y matriz de categorías	27
3.3. Escenario de estudio.....	28
3.4. Participantes.....	29
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	30
3.6. Procedimiento	33
3.7. Rigor científico.....	34
3.8. Método de análisis de datos.....	36
3.9. Aspectos éticos	37
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	39
V. CONCLUSIONES	75
VI. RECOMENDACIONES	77
REFERENCIAS	85
ANEXOS.....	95

Índice de tablas

Tabla 1. Tabla de especialista	30
Tabla 2. Relación de las categorías, técnicas e instrumentos	31
Tabla 3. Tabla de instrumentos y validador	32
Tabla 4. Instrumento y procedimiento	37

Índice de figuras

Figura 1. Paisaje dentro de la Arquitectura.....	12
Figura 2. Jardín vertical diseño en espacios sobrios	14
Figura 3. Azotea verde, una estrategia para combatir el cambio climático	15
Figura 4. Espacio estimulante e interactivos a la filosofía.....	20
Figura 5. Espacio estimulante, colores e iluminación	21
Figura 6. Diseño de áreas verdes recreativas en la arquitectura	22
Figura 7. El diseño de los espacios recreativos influye en la estimulación de los niños ayudándoles a mejorar sus habilidades	23
Figura 8. El diseño busca resaltar lo mejor de la vida.....	24
Figura 9. Ubicación del sector C de Huaycán – Ate	29
Figura 10. Diseño de jardín en un parque urbano	41
Figura 11. Biodiversidad y especies que descubrir.....	43
Figura 12. Mensaje silencioso	48
Figura 13. Análisis morfológico de los tejidos urbanos tradicionales según Unesco	50
Figura 14. Paisaje urbano y espacio público como expresión de la vida cotidiana	53
Figura 15. Espacio recreativo desarrollado para actividades sociales	56
Figura 16. Centro de Invidentes y Débiles Visuales / Taller de Arquitectura - Mauricio Rocha	60
Figura 17. La Estimulación Multisensorial y los espacios Snoezelen	63
Figura 18. Una habitación multisensorial: un espacio dedicado al bienestar de los niños.....	65
Figura 19. Una habitación multisensorial: un espacio dedicado al bienestar de los niños.....	68

Figura 20. Parque de la amistad, Lima Perú	69
Figura 21. Imagen referencial a espacios libres al centro de la ciudad	78
Figura 22. Arquitectura paisajista en un desarrollo urbano.....	79
Figura 23. Espacios de juego cognitivos	80
Figura 24. El ambiente como tercer educador	81
Figura 25. Jardines como parte de las áreas verdes.....	82
Figura 26. Arquitectura paisajista interior	82
Figura 27. Parque infantil. - Yesler Terrace Park.....	84

Resumen

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general comprender cómo el desarrollo de la arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023. Cuyo proceso de investigación es básico de carácter cualitativo y de nivel descriptivo, la validez del instrumento se obtuvo mediante el juicio de expertos. La recolección de datos se obtuvo a través de la guía de entrevistas y análisis de contenido de 12 ítems correspondiente por cada categoría. Para los resultados se utilizaron las respuestas de los especialistas en arquitectura paisajista y espacios estimulantes. El análisis de los datos fue interpretado de forma estructurada según la información expresada, llegando a identificar como la arquitectura paisajista contribuye en desarrollo de la estimulación sensorial en el sector C de Huaycán, distrito de Ate, 2023.

Palabras clave: Estimulación, Neuroarquitectura, Paisaje, Recreación, Urbanización.

Abstract

The present research work had the general objective of understanding how the development of landscape architecture generates sensory stimulation in children and young people in sector C of Huaycán in the year 2023. The research process is basic of a qualitative and descriptive level, the validity of the instrument was obtained through expert judgment. Data collection was obtained through the interview guide and content analysis of 12 corresponding elements for each category. For the results, the responses of specialists in landscape architecture and stimulating spaces were used. The analysis of the data was interpreted in a structured way according to the information expressed, coming to identify how landscape architecture contributes to the development of sensory stimulation in sector C of Huaycán, district of Ate, 2023.

Keywords: Stimulation, Neuroarchitecture, Landscape, Recreation, Urbanization.

I. INTRODUCCIÓN

Para comprender la presente investigación que se desarrolla en la comunidad de Huaycán sector C, se ha tomado como consideración, la importancia de la conservación de los equipamientos recreativos, como parte de la arquitectura paisajista, que es redescubrir la importancia cultural, natural, material, contextual y recreativa en donde los niños y jóvenes desarrollan actividades estimulantes mejorando su aprendizaje y salud. Actualmente muchos países toman interés en el desarrollo de espacios paisajísticos que mejoren la planificación y recuperación de áreas verdes que conforman la arquitectura paisajista, promoviendo las actividades recreativas como parte de la identidad cultural y áreas de ocio que es requerida para la buena salud de la población.

En Perú, Tang (2019) menciona que los problemas ambientales se dan por el crecimiento de la población y la falta de conciencia al momento de construir, dan mención de los espacios verdes del distrito de Barranco que están en descuido por la falta de presupuesto para su mantenimiento, sin embargo, han buscado planificar la mejora e implementación de las áreas verdes a estos espacios tan especiales, que son la preocupación de los pobladores tras el colapso de árboles y descuido de áreas verdes por parte de las autoridades.

por otra parte, Martínez (2021) menciona la ciudad de Sahagún - Colombia, el cual inició un proyecto de conservación de sus infraestructuras existentes, generando una visión en constatar un centro recreacional y cultural enfocándose al desarrollo estimulante fortaleciendo el aprendizaje cognitivo, que ayude al desarrollo amplio de la creatividad del arte en la localidad, mejorando áreas requeridas de recreación y cultura elaboradas por la municipalidad. Así pueda influir en las actividades de festividades culturales, como la creación de un consejo cultural, con ello solucionar los problemas de los jóvenes y niños, sin embargo, con la ausencia de infraestructuras paisajistas se limita las actividades sociales de los habitantes. Además, afecta la estimulación de los niños y jóvenes que son desfavorecidos por la ausencia de espacios naturales y elementos verdes que no favorecen a las actividades dinámicas del desarrollo motriz y desarrollo cognitivo que tanto se busca en los espacios de autonomía.

Por otra parte, Patuano y Tara (2020) menciona que en Wageningen - Países Bajos, la arquitectura paisajista es la planificación para el desarrollo de un entorno más apto, edificando una mejora a la calidad de vida y mejorar la belleza urbana, solucionando los problemas que acarrea, mediante el impacto que se está generando con el avance tecnológico e invasiones de terrenos no establecidos. A ello la arquitectura paisajista busca transformar los elementos naturales empleando el paisajismo en los centros urbanos mejorando el desarrollo de actividades cotidianas y el estado de confort en los espacios libres establecidos como puntos primordiales para los centros urbanos. Estos espacios son el pulmón verde de la ciudad, la que purifica y genera aire puro a la población.

(Burdette & Whitaker, 2017) mencionan que los espacios de estimulación se desarrollan al aire libre, es donde se genera el pensamiento creativo, asimismo estos espacios presentan menos restricciones de exploración visual y motora, induciendo la curiosidad y el uso de la imaginación.

Finalmente, en las últimas décadas hubo cambios drásticos en el distrito de Ate, en la zona de Huaycán el crecimiento de la población, por la migración de familias del centro del país, con el objetivo de una mejor vida se fueron asentando en esta zona generando un crecimiento incontrolable y no planificada. Ocasionando que Huaycán carezca de espacios verdes y proyectos de paisajismo que mejoren las condiciones ambientales que en la actualidad enfrenta el distrito, lo que genera déficit a un desarrollo urbano fiable, la ausencia de espacios recreacionales, áreas verdes, centros culturales y una planificación urbana que aportan bienestar física y mental a los pobladores de la zona son deficientes, siendo los niños y jóvenes los más afectados por no contar con espacios de educación adecuados y ambientes estimulantes donde puedan desarrollar su conocimiento.

Sin embargo, los habitantes no dan la importancia al cuidado de los espacios de recreación y al desarrollo paisajístico, inconscientemente privan a los niños y jóvenes a tener un desarrollo estimulante sano que se desarrollan en estas áreas donde se inicia una vida sana por el aire puro y conocimientos a través de los estímulos sensoriales captadas en el entorno.

Por consiguiente, nos planteamos la problemática que nos ayudará a desarrollar esta investigación, luego de haber analizado documentos previos, se puede dar cuenta que la importancia del paisajismo en ámbito urbano, ayudan a mejorar la calidad de vida, mejorando el desarrollo de aprendizaje de los niños y jóvenes, está déficit de espacios verdes y paisajismo genera problemas de estimulación visual, mental y física, afectando la calidad de vida en los niños y jóvenes, por lo que nos planteamos la siguiente pregunta principal **¿De qué manera la arquitectura paisajista estimulará el sentido sensorial en los niños y jóvenes en el sector C Huaycán Ate?**

Esta investigación se justifica a raíz de la problemática elegida, y la necesidad de dar a conocer las razones de utilidad de ella, debido a que las investigaciones se desarrollan con propósitos determinados y claros para justificar su presentación. Por lo consiguiente, en la **justificación** se explica cuáles fueron las razones por las cuales se realizó la investigación y que beneficios se obtendrá, a continuación, se muestra los siguientes aspectos:

Socialmente se justifica este trabajo, determinando que la población adquiere el sentido cultural e identidad con la arquitectura paisajista, generando la toma de conciencia sobre la importancia del cuidado de esta área. Asimismo, se busca la igualdad, oportunidad, participación ciudadana, equidad, obteniendo condiciones apropiadas que fortalezcan la convivencia social y natural.

Además, se justifica en la **teoría**, la inactividad de las autoridades el desinterés cultural de la población en la arquitectura paisajista, debido a que las estrategias establecidas no resuelven los problemas de preservación que presenta las áreas verdes en condiciones de abandono e impacto por cambio de uso de estas áreas, dividiéndolas a querer de los habitantes. Por ello, considerar desarrollo sostenible con un plan integral que sean modelos eficientes de regulación en los aspectos: sociales, económicos, culturales y ambientales ayudando a expandir las actividades cotidianas de los habitantes

Igualmente, en la **práctica** se justifica el presente trabajo de investigación, sirva como resultados de los problemas existentes en la zona de Huaycán - Ate. Brindando resultados obtenido que cooperen con las entidades competentes e

investigadores puedan elaborar planes y estrategias que ayuden a desarrollar y preservar la arquitectura paisajista, adaptándose a desarrollo urbano sostenible: cultural, social, económico y medio ambiental que conjuntamente brindan resultados positivos, para generar un distrito sostenible con desarrollo económicas, integración a áreas verdes, equipamientos urbanos y movilidad urbana.

Además, tiene una justificación metodológica la presente investigación es ordenada por lo que se desarrolla con la técnica de investigación cualitativa orientado al análisis de teorías, revistas, libros indexados, que ayude a generar conocimientos confiable y válido, que puede ser empleado por otras investigaciones.

En cuanto al objetivo general se presenta comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023, que ayudará a la toma de conciencia, fomentando el cuidado del medio ambiente que actualmente la población no da importancia, ignorando que el paisaje y áreas recreativas brindan espacios estimulantes mediante los sentidos corporales de los niños y jóvenes, ayudan a tener una mejor calidad de vida en el sector. Así mismo se procede a describir los objetivos específicos, en la categoría Arquitectura paisajista.

(a) Comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano.
(b) Mostrar la importancia de la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos, por otro lado, en los **objetivos específicos** de la **categoría Espacios estimulantes** se abarca, (a) Comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial, (b) Interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial.

II. MARCO TEÓRICO

La presente investigación se asemeja a los siguientes antecedentes que tienen la similitud del tema con otras investigaciones que se realizará un análisis que da a conocer y a aclarar el tema escogido.

A nivel internacional en España, Gómez y Agudo (2019) mencionan que el paisajismo tiene una brecha relación con el patrimonio cultural, su objetivo es plantear una metodología de conservación del paisaje urbano e identidad cultural, mencionando que la preservación de la naturaleza como parte del patrimonio cultural, se describe por la importancia que tienen ambas, en el desarrollo de una cultura, a ello se le suma la demanda de los turistas que realizan visitas para conocer la historia de alguna infraestructura antigua, que hoy en día no se le da mucha importancia. La investigación se justificó en el enfoque cualitativo mediante el estudio del material documental y entrevistas a expertos. Se concluye que se está generando la pérdida de cultura y centros de atracción turística. Los resultados consideran que los entornos naturales enriquecen positivamente al paisaje aumentando el turismo lo que concluye que los bienes culturales percibidos en el paisaje son de gran valor lo que ayuda a mejorar su preservación siendo un mejor atractivo turístico.

Patuano y Tara (2020) mencionan que la arquitectura paisajista, su objetivo es analizar la importancia del procedimiento de rehabilitación urbana en las ciudades. Como un desarrollo de planificación para el desarrollo de un entorno más apto, edificado una mejora a la calidad de vida y mejorar la belleza urbana, solucionando los problemas que acarrea el impacto ambiental por las invasiones de terrenos. El proceso de investigación se basó en el enfoque cualitativo, de alcance descriptivo, así se concluye que la arquitectura paisajista busca transformar los elementos convencionales empleando el paisajismo en los centros urbanos mejorando el desarrollo de actividades cotidianas, estado de confort en los espacios libres establecidos como puntos primordiales para los centros urbanos. Estos espacios son el pulmón verde de la vida de la ciudad, la que purifica y genera aire puro a la población.

De igual forma Aram. et al., (2019) mencionan que su estudio fue promover estructura física a través del diseño urbano, mejorando la morfología de las ciudades alentando a los ciudadanos a moverse y realizar actividades físicas al interior de la ciudad. Su objetivo es describir acciones de preservación para mejorar el área urbana de las ciudades que brinden mejores condiciones de vida. El método utilizado fue la sintaxis para que evalúen la integración espacial de los espacios urbanos mejorando las actividades físicas. Según sus resultados consideran que la diversidad funcional urbana juega un rol importante que ayuda a mejorar la salud física de los habitantes en los espacios urbanos. Concluyen que las actividades físicas se encuentran en el desarrollo de diseño y planificación urbana al aportar calidad ambiental y espacio funcional.

Por otra parte, Zhang, et. al, (2019) describen que los espacios urbanos planificados son un paisaje que da beneficio al estado mental, al admirar sus alrededores. Su objetivo fue analizar la mejora sensorial en espacios verdes tomando en cuenta la conexión con el exterior y sus sensaciones de los habitantes, la investigación se justificó en el enfoque cualitativo tomando en cuenta artículos, tesis, investigaciones y libros sobre el uso de los sentidos dentro de la arquitectura generando el principio de desarrollo óptimo del proyecto concluyen que se tiene en cuenta la importancia de la visualización y tacto, aunque no son los únicos sentidos que puedan apreciar y percibir el diseño, de la arquitectura. Mencionan que existe una relación directa e indirecta con la sensaciones visual y auditiva en la mejora mental, mientras la sensación táctil se relaciona indirectamente. Se dedujo que las tres estimulaciones son necesarias para una mejor recuperación mental.

También Huang et. al, (2020) detallan que el entorno natural ejerce un estímulo positivo en el ser humano mejorando su bienestar, cuyo objetivo fue determinar la influencia de agentes de riesgo producidos por ruidos de las urbanizaciones para la conservación de la salud pública, los efectos de estar sometido a ruido generan mareos y angustias, al contrario de estar en una zona urbana que no cuente parques cercanos donde las personas puedan respirar tranquilidad. La metodología es de enfoque cuantitativo del tipo experimental. Concluyendo que los espacios verdes son importantes para las personas que necesitan restauración. La ausencia de espacios recreativos que promulgan el

desarrollo de actividades recreativas como la identidad cultural que requiere la población.

Por ello Almonacid (2018) da mención que, su objetivo fue determinar la visualización paisajista en un perfil urbano, existen problemas en las habilitaciones que no están planificadas con áreas recreacionales lo que genera la ausencia de componentes naturales que ayuden a resaltar las construcciones que se encuentran en su entorno, los espacios verdes son importantes para dar vitalidad a todo un contexto que lo rodea. El método utilizado fue investigación centrada exclusivamente en el estudio de Søholm de forma analítica e introspectiva, concluyendo que el desarrollo de diseño, color y textura para áreas verdes por medio de su proyección a la realidad, compensa a sus creadores cumpliendo sus expectativas por las cuales fueron creados y ayudan tener un mejor enfoque de arquitectura paisajista, mejorando la visual en el desarrollo sensorial de los habitantes.

A nivel nacional, Infante (2012) menciona que la creación de ciudades comenzó, con la creencia que las ciudades y los ciudadanos se componen de espacios públicos, que no solo deben estructurar la trama, sino también ser lugares donde los residentes puedan prosperar y disfrutar por igual. Como objetivo tiene construir una ciudad desde un borde claro. el segundo, construir una comunidad desde diversos espacios abiertos que permitan el desarrollo de diferentes actividades. Se deduce que las áreas verdes o complejos de recreación son lugares donde las ciudades deben organizarse, como los espacios abiertos para así lograr un desarrollo e integración de las actividades que desarrollan los habitantes y así mejorar su calidad de vida. La investigación se justificó en el enfoque cualitativo mediante el estudio del material documental y entrevistas a expertos. Concluye que la arquitectura paisajista es una forma de arquitectura en la que la naturaleza y la arquitectura se complementan, y es importante comprender los conceptos básicos que la aplican a la investigación presentada, así como las intervenciones arquitectónicas para hablar del paisaje, todas ellas esenciales. para empezar, hablando de las características visuales básicas del paisaje, que es la variable de estudio.

Por otra parte, Chulde (2018) menciona que su objetivo es establecer estrategias que mejoren la arquitectura sensorial mejorando la accesibilidad de personas con discapacidad visual. La metodología se basó en enfoque cualitativo por medio de análisis de artículos que desarrollen estudios de la discapacidad y accesibilidad al entorno de las ciudades. Este estudio fue desarrollado por un método etnológico y metodológico que busca relacionar la arquitectura, el espacio público y la necesidad de los habitantes. Se desarrolla el resultado mencionado que el diseño de la materialidad y textura facilitan la adaptación al ambiente, por medio de los elementos textiles ubicados en áreas específicas. También describe que la arquitectura paisajista sensibiliza los sentidos como el auditivo que ayuda a estar atentos a los sonidos provenientes del ambiente, ya sea en la ciudad, al estar en la calle, en el parque, en la playa, teatro, el sonido te ayuda a generar una visualización mental lo cual es captado por el oído y procesado en el cerebro. Los problemas visuales o algún otro sentido que es deficiente en una persona, es un riesgo para su vida de los habitantes de centros urbanos sin áreas verdes. Por lo concluye que por medio de la vegetación se puede reconocer algún peligro cercano por medio de las texturas y aromas que sean diseñados.

En Trujillo, Celi (2021) menciona que su objetivo es establecer criterios de diseño de espacios multisensoriales que puedan ser aplicados a instituciones artísticas profesionales, La metodología se basó en enfoque cualitativo por medio de análisis de artículos que ayudan a comprender que es posible crear espacios en condiciones óptimas con el mejoramiento de su desarrollo, donde puedan estimular sus sentidos y mejorar su percepción. Por lo concluye que identificar formas de mejorar la habitabilidad de las personas en el espacio, así como descubrir los beneficios de implementar la arquitectura sensorial en el proyecto.

En ventanilla, Ccoyllo y Huapaya (2021) mencionan que su objetivo es determinar la importancia de un equipamiento recreativo, usando el paisajismo como parte de la propuesta en el AA. HH Pachacútec, el paisajismo busca relacionar la arquitectura y naturaleza de manera pasiva lo cual beneficia a los usuarios en todo momento. La metodología es de enfoque cualitativo del tipo aplicada, de diseño fenomenológico, la técnica con la que se obtuvo información es análisis documental y entrevista. Por lo se establece que las áreas verdes son

fundamentales para un espacio recreativo, más aún si son parte de las plazas, complejos deportivos y turismo, centros de arte, zonas urbanas, carreteras, son espacios en los cuales, la existencia de vegetación, estructura, habitantes son parte del paisaje. Por lo que se concluye que la arquitectura está para cumplir las necesidades de la población, brindándoles mayor conexión, estímulos, salud física mental, socio ambiental y promoviendo la calidad de las infraestructuras, sin embargo, se debe tomar conciencia que los espacios verdes deben de ser parte de ello y darles prioridad en cada diseño que se realice.

También García (2022) menciona que la salud no existe, sin salud mental, da importancia a la estimulación sensorial que ayuda a aumentar el bienestar y la mejor calidad de vida a jóvenes, con su objetivo de estudiar el impacto que generan los espacios verdes en la salud mental de los jóvenes. La metodología se basó en el enfoque cualitativo por medio de análisis de artículos, revistas y entrevistas. Concluye que tener un acceso libre a los espacios verdes y vivir en ambientes más verdes, contribuyen con la mejora la percepción y la salud mental, realizar actividades físicas en espacios naturales al aire libre reduce las conductas negativas de los jóvenes que están en constante desarrollo.

Se desarrolla la investigación que tiene como **Categoría 1: Arquitectura paisajista**, Para comprender la variable independiente se desarrollan algunas teorías con el objetivo de aclarar y definir lo que se desea expresar.

Laurento (2018) da mención que la arquitectura paisajista se desarrolla con teorías contemporáneas que relacionan el estudio de la Neuroarquitectura en el diseño de espacios habitables, esta teoría científica nace de la Neurociencia y de la Neuropedagogía, que se ocupan del estudio científico del funcionamiento del cerebro en la etapa de aprendizaje del estudiante; en este caso, del diseño arquitectónico, Gasalla (2022) da a conocer que el surgimiento de la neuroarquitectura fue a mediados del siglo XX por el científico virología Jonás Salk. por el año 1965 Salk y el Arq. Louis Kahn construyeron el instituto Salk, (California) con el objetivo de influir la creatividad productiva de los científicos.

Por otra parte, Andrea (2021) menciona que la neuroarquitectura fue desarrollada en 1998 por los neurocientíficos Fred H, Gage y Peter Eriksson, al

descubrir que el cerebro podría seguir generando neuronas a pesar de la edad de una persona siempre y cuando esté en un espacio estimulante. siendo los principios claves de esta;

- La iluminación es un elemento guía para que un individuo pueda mejorar sus experiencias al percibir, por medio de la luz natural ayudando a relajar la mente de las personas
- Espacios verdes: Al sentir las sensaciones de estar encerrado lo cual genera estrés y ansiedad en las personas, la luz natural y los espacios verdes ayudan a liberar la mente, mejorando el estado de ánimo y calmando la ansiedad.
- Techos: La altura de los espacios influye en el desarrollo de actividades de las personas afectando su concentración, de divide en dos a primera el techo alto es ideal para realizar actividades creativas, segundo los techos bajos son esenciales en actividades rutinarias.
- Colores: Influyen en el estado de ánimo de las personas y condiciones emocionales como tonos de colores que están en la naturaleza el verde, azul y amarillo reducen el estrés, aumentando la confianza a través del confort.
- Elementos arquitectónicos: como las formas, ángulos que se emplean en la arquitectura que ayudan al desarrollo del cerebro humano.

Por lo que Murphy (2016) define que una arquitectura paisajista, son formas que deben de interactuar en el diseño urbano y natural, sin generar cambios en ello.

También Pouya (2017) menciona que el diseño paisajístico está enfocado a la construcción del entorno visual, influyendo a la cognición visual y acústica humana. El desarrollo del paisaje, según estudios están relacionados con la percepción de diseño urbano implementando el paisaje sonoro en los entornos de las áreas urbanas explorando elementos y diseños que mejoren la calidad auditiva. En los últimos tiempos el diseño del paisaje urbano se fue adaptando a sonidos que estos mismos generan, a ello se busca desarrollar un paisaje sonoro que mejore la calidad de los espacios urbanos abiertos.

Por otra parte, Kellert 2016 (citado por Karaca y Karaca 2021) mencionan que la arquitectura paisajista conecta a las personas con la naturaleza, se establece que los espacios paisajistas establecen un confort que ayuda a liberar los pensamientos agotadores de los pobladores por medio de la vegetación que aparte de tener múltiples beneficios como el aislamiento acústico y térmico, son eficientes para armonizar el entorno por medio de una buena perspectiva. También el desarrollo de los espacios públicos suele estar unidos con la disciplina del paisajismo, como pieza fundamental, ya que una no cumpliría con su objetivo sin la otra, ambas son importantes en la planeación y adaptación al ambiente. Logrando que el desarrollo de la arquitectura paisajista se empeñe a formar parte de las áreas cerradas y abiertas que sean públicas como los parques, reservas naturales, playas, jardines, parques, zonas recreativas, lomas, complejos, patrimonios culturales, etc.

Nikologianni et. al (2022) indican que al hablar de arquitectura paisajista se da referencia a la importancia de los espacios verdes, el agua, la morfología y el uso de suelo que lucha con el cambio climático. según sus estudios un aproximado de un 70% de habitantes el año 2050 vivirán en áreas urbanas, también existirán cambios climáticos en el futuro siendo un impacto directo a los paisajes urbanos y la sostenibilidad. Por ello es momento de tomar conciencia de la contaminación para evitar estos desafíos que se aproximan para el paisaje de las comunidades.

Por lo que Fraíz (2020) menciona que la arquitectura paisajista son los resultados de una cultura e identidad que buscaron establecer armonía en la elaboración de diseños, enfocadas en construcciones de espacios, desarrollando propuestas que respeten la naturaleza donde se pueden realizar actividades recreativas, deportivas, que ayudan a mantener el estado de ánimo de la población como mejorar su calidad de vida, evitar el estrés, realizar actividades con sus seres queridos. Todo ello se logra a través de un análisis, planificación de proyecto dando como finalidad la combinación y aplicación de paisaje urbano obteniendo una mejora del diseño en lo estético, como también dar solución a los problemas ambientales.

En cuanto al paisaje Ranja y Julia (2022) definen qué es el desarrollo de interacción de la naturaleza y cultura que optan por el cuidado de espacios verdes manteniendo en equilibrio la naturaleza, por ello el desarrollo paisajista busca integrar flora en los centros urbanos y ciudades. Por ello la arquitectura paisajista se desempeña en plantear propuestas para el desarrollo de centros urbanos que cuenten con un 25% de áreas verdes y por habitantes un 9% según las normas indican, al desarrollar estos proyectos estarían estableciendo un equilibrio más adecuado en el desarrollo y crecimientos de urbanizaciones.

Figura 1

Paisaje dentro de la Arquitectura



Nota: El desarrollo del paisaje dentro de la arquitectura es muy satisfactoria ayuda a mantener la buena salud de los habitantes, como también ayuda a combatir los problemas ambientales. Fuente: jardines sin fronteras

Para conocer más de la Arquitectura Paisajista profundizamos en las categorías establecidas. Lo que nos ayudará a conocer mejor el enfoque del desarrollo de artículos de revisión **Subcategoría 1: Espacios Verdes**, Kondo, Fluehr et. al (2018) determinan que los espacios verdes están asociados a la biodiversidad, por los tipos de especies de vegetación que existe y conforman los espacios verdes como parques, jardines, paisajes naturales, alamedas, entre otros. Los espacios verdes son ámbitos que requieren de la intervención de la arquitectura paisajista, que ayuda a enriquecer y mejorar la experiencia espacial en la vida de

los habitantes, mediante el desarrollo estético y diseños de áreas. La arquitectura y el paisaje van mucho más allá de unir espacios verdes y espacios públicos, contribuyen con el cuidado del medio ambiente como el cuidado y estudio del suelo analizando la fertilidad e infertilidad, manteniendo el desarrollo de la armonía en diseños de entorno natural que son adecuados para el mejor desarrollo humano ayudando a preservar las vegetaciones naturales de la zona.

También Sánchez (2022) determina que la presencia de áreas verdes da un aporte de naturalización urbana en las edificaciones, que se da por tratamientos técnicos a edificaciones que portan vegetación en su diseño logrando que se adapten al entorno. Como el desarrollo de un concepto de techos verdes y jardines. Realizando un estudio de teorías de los diversos factores que ayudan a definir una visión global de estudios experimentales de los jardines verdes que definan su comportamiento frente a los efectos de la contaminación térmica y acústica, considerándose como herramientas naturales que ayuden a mejorar las condiciones de vida de los ambientes y disminuir los actuales problemas de contaminación al medio ambiente.

Indicador 1: Tipos de Jardines Sánchez (2021) menciona que los jardines son una aportación de embellecimiento y armonía a un entorno, brindan mejor calidad ambiental en la expansión de áreas urbanas que dejan espacios reducidos para las áreas verdes, lo que genera falta de ventilación en los departamentos, por eso plantea el desarrollo de jardines en azoteas, paredes y techos, con el objetivo de combatir la contaminación ambiental, purificar el aire, mejorar la temperatura de los ambientes, resaltar las formas y diseños de la construcción con las variedades de plantas que existen las cuales pueden generar aromas agradables naturalmente. Los jardines mejoran la calidad de vida, mantener un ecosistema más apropiado para los habitantes, genera una mejor imagen a la visual por el desarrollo de muros de plantas silvestres y nativas que se adapten a la ciudad como la planta trepadora en las azoteas que mantiene una estética relevante manteniendo la relación de espacios entornos y habitante.

Wendelboe, K et, al, (2019) determinan que los jardines urbanos son vitales en las ciudades ya que ayudan a mejorar el entorno visual. Tiene como finalidad ayudar a contrarrestar los problemas de ausencia de espacios verdes para el

esparcimiento de la población cuando es necesario salir a despejar la mente y eliminar el estrés.

Figura 2

Jardín Vertical diseño en espacios sobrios



Nota: Los jardines verticales ayudan a mantener un ambiente con más vitalidad, como también ayuda a la decoración de las paredes ya que estos no son tomados en cuenta para un diseño visual llamativo. Fuente: Floresymartinez.

Figura 3

Azotea verde una estrategia para combatir el cambio climático



Nota: Azotea verde es un diseño de jardín en el techo planteado por la arquitectura paisajista para optimizar los espacios verdes urbanos que son deficientes durante el crecimiento poblacional. Fuente: dineroenimagen.

Indicador 2: Biodiversidad de especies de vegetación, Achiso y Masebo (2019) definen que la biodiversidad son diferentes tipos y variedades de plantas en un ecosistema, por ello consta que la vegetación es primordial para mantener un ecosistema apto, sin embargo, determina que se deben conservar los bosques en las zonas rurales, debido a que mantienen un 75% de biodiversidad en el mundo, por las diversas especies que crecen ahí. Sin embargo, da a conocer que la deforestación de bosques para convertirlo en áreas de cultivo y urbana son las razones más primordiales para la pérdida de una biodiversidad tropical, las cuales son lugares donde se alberga muchos tipos de especies entre la flora y fauna que el mundo conoce y aún desconoce, el crecimiento urbano es otro factor de la pérdida de biodiversidad. En la actualidad existen desafíos para lograr reducir la deforestación, integrando árboles en áreas urbanas con el fin de obtener beneficios ecológicos y económicos, enriqueciendo la diversidad con mejores condiciones ecológicas.

Indicador 3: Infertilidad de suelo Gómez (2020) menciona que la infertilidad del suelo es la ausencia de materia orgánica e incapacidad del suelo para proporcionar nutrientes, lo que produce la erosión del suelo y volviéndolo infértil. Estos problemas se dan por contaminación de suelo generados por los componentes utilizados en las construcciones. Pero también se debe a la deforestación humana para la expansión de zonas urbanas y zonas agrícolas, causando problemas ambientales y pérdidas de recursos. Por lo cual se plantea estrategias que ayuden a mejorar el estado del suelo para poder fertilizarlos, por medio de algunos componentes que ayudarán a producir nutrientes al suelo, como el uso del aserrín obtenida de la madera al cortarlo, Castro (2019) detalla que el aprovechamiento de los materiales orgánicos se genera compost que proporcionan beneficios al medio ambiente como también ayuda a mejorar la calidad del suelo.

Subcategoría 2: Paisaje Urbano, Hecht et al. (2016) mencionan que el diseño de un paisaje urbano es la representación visual y físico de un entorno construido, consiste en la morfología conformada por elementos naturales y artificiales, como plazas, infraestructuras, parques, jardines y edificios. y está enfocada a la apariencia y perspectiva visual de las urbanizaciones.

Por ello Alizadeh Y Hitchmough (2019) definen que el paisaje urbano es una identidad de la ciudad, que no solo se enfoca en el diseño de edificios sino abarca en el desarrollo de la morfología de espacios abiertos, desarrollando la vegetación, colores, textural y la interacción entre elementos naturales y construidos. El paisaje urbano puede generar grandes cambios y causa un impacto directo al cambio climático, por medio del fortalecimiento de la vida silvestre, como la planta herbácea vegetación que es fuente del néctar y polen que ayuda a mantener el verdor en los árboles, arbustos, flores y vegetación en general. También menciona que un paisaje urbano se relaciona al desarrollo de la arborización urbano el cual aporta al cambio de temperatura ambiental, reducción de sonido y purificación de aire en las zonas urbanas desarrolladas. En muchos países grandes empezaron a realizar estudios con lo cual generaron “bosques alimentarios urbanos”, estudios sobre las ventajas que tienen los árboles en zonas, los árboles ayudan a prevenir las islas de calor que se generan en las urbanizaciones, debido al uso componentes y materiales que generan gases de efecto invernadero.

Indicador 1: *Arborización Urbana*, Gómez (2017) menciona que la arborización urbana se refiere a la incorporación estratégica de árboles en áreas urbanas con el fin de obtener beneficios ambientales, sociales y estéticos. Se puede desarrollar y plantear como zonas de centros recreacionales, jardines botánicos, zoológicos, bosquecillos, etc. son esenciales en las áreas urbanas, dando lugar a una sociedad sostenible, económica, que brinda beneficios de bienes y servicios, como también ayuda a la descontaminación ambiental. Son buenos aislantes sonoros, disminuye el ruido del exterior hacia el interior, son buenos aislantes térmicos y mantiene la temperatura adecuada a su entorno. A su vez ayuda a mantener buena salud, gracias a la mejor calidad de aire que los árboles generan al purificar el CO₂, a ello se suma la empleabilidad. El desarrollo de la arborización se desarrolla, con el objetivo de contrarrestar la deforestación, ocasionada por el ser humano, lo que ocasiona que la contaminación no ceda, menos árboles menos aire puro siendo los árboles y otras plantas las encargadas de purificar el aire contaminado. La alta demanda de madera ocasiona problemas de talas informales arrasadas con áreas declaradas como reservas naturales, donde se mantiene la flora y fauna preservados por parte del estado.

Indicador 2: *Morfología Urbana*, Fathi et al. (2020) mencionan que la morfología urbana son las formas y estructuras de las ciudades, son detalles del diseño que influyen indirectamente la salud de las comunidades urbanas en sus actividades cotidianas. Su objetivo es que el diseño de la morfología ayude a mejorar los ánimos de los ciudadanos para continuar con sus labores diarias mediante la expresión de sus formas y componentes que conforman un espacio urbano como, parques, vías, manzanas, viviendas, centros de servicio entre otros. La morfología son formas y estructuras del esparcimiento urbano y ciudades que fueron desarrollándose durante una planificación y crecimiento, juega un papel importante en la sostenibilidad, la integración social y en la salud, evitando trastornos y problemas psicológicos generales de la población.

Por otra parte, Jhaldiyal, et al. (2018) mencionan que los parámetros morfológicos ayudan a conocer los flujos de viento que existe dentro de las áreas urbanas, para evitar problemas climatológicos como la isla de calor. Se incorporan software para generar algoritmos que calculen variedades de parámetros

morfométricos urbanos, donde incluye resultados de áreas frontales, que se relacionan con el alto y ancho de las construcciones por ello se determina que las variaciones de climas urbanos dependen de la morfología urbana.

Indicador 3: *Perspectiva visual*, Talento et al. (2019) definen que la arquitectura paisajista fue desarrollada con el objetivo de obtener una perspectiva pasiva en un desarrollo urbano. Los especialistas fundamentaron que la perspectiva es clave para dar respuestas sobre el tratamiento de espacios verdes y actividades que suelen desarrollar los habitantes, eso ayudaría a potenciar su integración de ambos, tomando al arte del paisaje como espacio de inspiración artístico.

Para conocer la **Categoría 2: *Espacios estimulantes***, Palomera y Lozano (2010) definen que el espacio estimulante es un ambiente adecuado para que una persona pueda interactuar con su entorno, por lo que los espacios estimulantes influyen en las personas en mejorar el pensamiento creativo, mejorando las experiencias sensoriales, auditivas, visuales y táctiles, estimulando el desarrollo de su memoria y la recopilación de la información.

Para comprender mejor la categoría se realiza análisis de teorías y definiciones de la estimulación, Huamán (2018) da mención sobre la teoría del desarrollo de Sigmund Freud, que define que la estimulación consiste en estimular a los niños con todos los aspectos que requiera la mente para comprender, relacionar y adaptarse a nuevas situaciones por medio del pensamiento e interacción directa con los objetos y en mundo que lo rodea. Por consiguiente, para el desarrollo de conocimiento el niño utiliza tres sistemas de procesamiento:

- Primera acción, facilidad por su dimensión sensorio-motriz.
- Segunda la construcción de imágenes mentales, o sea, la capacidad de entender, aunque no vea o toque un objeto está igual existe.
- Tercera el lenguaje, que le permite representar las experiencias con mayor flexibilidad.

Por otro lado Benavides (2018) menciona la teoría de Teoría del Desarrollo cognitivo y de la Inteligencia planteado por Jean Piaget, en la cual el niño a través

de reflejos, movimiento y su relación con los adultos significativos, comienza a desarrollar la estimulación y nociones del esquema corporal, fundamentales para la postura y logro de los movimientos coordinados, armónicos y fluidos

Por otra parte (Huepp, 2005) define que “La palabra estimular significa incitar, avivar o invitar a la ejecución de una actividad; entonces la estimulación significa que desde el nacimiento el niño debe tener la atención, los cuidados, los conocimientos, la ayuda y la experiencia necesaria para que logre desarrollar mejor de su capacidad en el control del lenguaje, de los movimientos de su cuerpo (finos y gruesos) en relación con el medio que lo rodea, así como en su conducta de exploración y manipulación”.

Por otro lado, Song, Ikei, y Miyazaki, (2019) define la estimulación cognitiva, como el conjunto de técnicas y estrategias que pretenden optimizar la eficacia del funcionamiento de las distintas capacidades y funciones cognitivas (percepción, atención, razonamiento, abstracción, memoria, lenguaje, procesos de orientación y praxias) mediante una serie situaciones y actividades concretas que se estructuran en lo que se denominan “programas de entrenamiento cognitivo”.

Li Deng et al. (2020) definen que los estímulos sensoriales en el paisaje dan emociones placenteras a los habitantes a diferencia de ver sólo imágenes sin sonido. Gan et al. (Citado por Li Deng et al, 2020) indica que mostrar imágenes naturales con sonidos generan fascinación en las personas, lo que ayuda a una mejora del estado mental.

San José y Asensio (2020) definen que los colores de focos y proyectores ayudan a trabajar los estímulos visuales, es decir desarrolla la percepción, en su mayoría son los niños que sufren pérdida visual y se le somete a un desarrollo de percepción a través de actividad, como seguimiento a focos de luz de diversos colores. Otro material que usan son el uso de panel táctil, visual y auditivo, son dispositivos con diversas texturas y estímulos. También Gómez 2009 (citado por San José y Asensio 2020) menciona que estos métodos trabajan en la percepción de sensaciones por la piel, mejorando el desarrollo perceptivo, la motricidad fina y en motricidad gruesa, implicado un desarrollo en las demás áreas del sentido.

Figura 4

Espacio estimulantes e interactivos a la filosofía



Nota: Espacios estimulantes e interactivos a la filosofía, espacios para el ocio, salas de juego entre otros ambientes. Fuente: Archdaily.

Subcategoría 1: Ambiente cognitivo público, Hajar (2019) define que un adecuado diseño de ambiente público influiría a un mejor desarrollo cognitivo, la condición ambiental debe de brindar comodidad a los jóvenes y niños para así mejorar de manera asertiva su aprendizaje. La cognición es el proceso de cambio activo, que desarrolla el sistema cognitivo, afectivo y social, que es desarrollado en los niños a su propio ritmo, de acuerdo con sus conocimientos, capacidades, habilidades que ellos mismos desempeñan para adaptarse a un entorno nuevo. Da mencionan que los ambientes cognitivos influyen en la imaginación mejorando el proceso cognitivo por el cual la mente genera imágenes o situaciones, que se desarrollan por los diseños y contextos que se estén visualizando, en los espacios recreativos es donde se presentan mayor cantidad de diseños en los ambientes cognitivo Influendo en el estado emocional y comportamientos de los niños y jóvenes.

Machin et al. (2021) mencionan que el espacio público tiene gran importancia al crear interacción con el ambiente genera más confianza en los niños y jóvenes, dando la sensación de comodidad y mejorando el pensamientos y comprensión de los habitantes, debido a que la iluminación, tipo de sonido, temperatura, y condición ambiental influye en el desarrollo cognitivo.

Figura 5

Espacio estimulante colores e iluminación



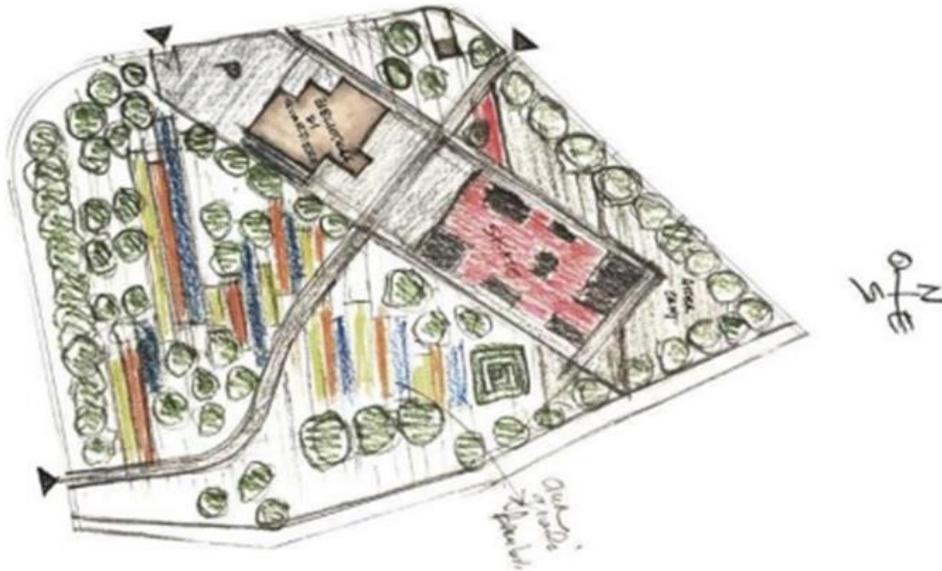
Nota: Es importante generar espacios que faciliten el desarrollo educativo para fortalecer el sentido de seguridad e independencia de los niños y jóvenes. Fuente: Tio vivo creativo.

Indicador 1: Espacios recreativos, Kozlova y Kozlov (2018) menciona el espacio recreativo son elementos fundamentales del derecho a la sana convivencia, a la vida sana, recreación y seguridad de los ciudadanos la cuales son conformadas por los parques, plazas, biblioteca, áreas recreacionales, Zoológicos. Concluye que la preservación, creación y mantenimiento del espacio recreativo deben de ser ampliado o mejorado, pero nunca destruido o reducido. En el caso de ser utilizado como servicios públicos, estos espacios deben ser reemplazados por

otros que generen beneficios similares. El espacio recreativo es importante ya que ayuda a mejorar el desarrollo cognitivo del usuario, por medio de los espacios estimulantes que albergan y ayudan al desarrollo y servicio hacia los habitantes.

Figura 6

Diseño de áreas recreativas en la Arquitectura



Nota: Detalles en bosquejo las áreas que se deben considerar en un parque recreativo. Fuente: Ambientes digitales.

Díaz y Rojas (2019) mencionan que el desarrollo cognitivo en las áreas recreativas es considerado como ambientes sociales de convivencia. Ver **Figura 7**. Por lo tanto, son lugares dónde las personas de diferentes orígenes y edades tienen experiencias significativas. Desde este punto de vista el diseño puede transformar las áreas recreativas en espacios de desarrollo cognitivo de la sociedad sin discriminación, al tiempo que favorece la integración mediante el desarrollo en las áreas urbanas y rurales que se encuentren en pleno desarrollo de las actividades de percepción y el desarrollo físico del ser humano. Al mismo tiempo en el trabajo realizado por Jerez (2015) concluye en lo siguiente:

- La carencia de instalaciones recreativas afecta en gran medida el desarrollo cognitivo y las capacidades físicas e intelectuales.

- Las salas de juegos son ambientes estimulantes que ayudan a desarrollar habilidades a través de actividades lúdicas que apoyan el desarrollo integral de los niños.

Los maestros creen que los espacios recreativos son importantes en su enfoque de la enseñanza con sus alumnos y que el juego se puede utilizar para desarrollar el proceso de aprendizaje

Figura 7

El diseño de los espacios recreativos influye en la estimulación de los niños ayudándoles a mejorar sus habilidades.



Nota: El aumento de estimulación se desarrolla a través de la creatividad de los niños, el aprendizaje al superar cada nuevo reto les ayuda a mejorar la estimulación de aprendizaje. Fuente: Blogspot.

Indicador 2: Condición Ambiental, Li et al. (2017) y Lipina (Citado por Benítez et al, 2023) definen que la relación del contexto y el desarrollo infantil se dan por la condición ambiental donde las personas crecen aprendiendo lo necesario para su desarrollo. Por ello mencionan que el nivel socioeconómico afecta la formación académica, la condición de vida, el estado de salud, la calidad del ambiente escolar o familiar y las diferentes redes sociales que les rodea en la infancia influyen en los dominios cognitivos.

Indicador 3: Diseño visual, En su libro Calvera (2014) menciona que el diseño es el retoque artístico que incluye en la creación de forma y apariencia estética. Es un desarrollo complejo en donde participa la toma de decisiones del producto desde la propuesta original. El diseño emite y genera comportamientos artísticos y estéticos en la vida diaria, al mismo tiempo colabora en el desarrollo e innovación del mundo.

Figura 8

El diseño busca resaltar lo mejor de la vida.



Nota: Lo estético hasta el día de hoy ha sido lo más difícil de tratar, pese a que es uno de los componentes de identidad más atractivos. Fuente: De lo bello de las cosas: Materiales para una estética del diseño

Steinitz (1995) y Glanville (2015) (Citado por Nijhuis y Vries 2019) definen el diseño como un acto de regenerar o crear. En la arquitectura paisajista “diseñar” es generar o crear un contexto que se tendría como resultado un diseño arquitectónico ligada al paisaje

Para conocer más de la Arquitectura Paisajista se desarrolla la **subcategoría 2: Estimulación sensorial,** para comprender la variable

independiente se desarrollan algunas teorías con el objetivo de aclarar y definir lo que se desea expresar.

Cota y Quiña (2017) mencionan que la estimulación sensorial es el primer paso de contactar y conocer el entorno mediante los sentidos que ayudan a percibir sensaciones y percepciones básicas que se conoce mirando, escuchando, tocando, oliendo y explorando el entorno que es revelado por la iluminación natural, formando la relación de luz y color que se encargan de dar apariencia de los objetos, con sus características, formas y texturas que poseen, la estimulación sensorial puede desarrollada en centros de educación, área de juegos, parques, zonas recreacionales áreas donde exista formas y texturas, las cuales ayudan al proceso de estímulos. Enviado señales al cerebro con el primer contacto, el cerebro empieza a procesar la información. generando respuestas adecuadas según el entorno como también se genera una imagen mental.

Kokko (citado por Cota & Quiña 2017) afirma que la estimulación sensorial es el desarrollo de los sentidos que envían información al cerebro, estimulando áreas cerebrales que ayuda a captar la información más rápido, generando un circuito de aprendizaje específicos y generales.

Alonso y Calatayud (2021) mencionan que la estimulación sensorial mejora el estado ánimo, aumenta la relajación y disminuye la ansiedad en las personas. La estimulación sensorial es la que permite al individuo disfrutar de una experiencia especial; por medio de componentes simples y complejos, los sentidos captan a través del uso de texturas y colores, las relaciones espaciales, la vegetación, el contraste, la luz y color, etc. para mejorar la percepción espacial y estimular todos los sentidos.

Indicador 1: Luz y color, Martín (2018) menciona que la luz desempeña un nivel biológico importante que ayuda a poder visualizar el entorno, induciendo efectos que estimulan e influyen en el estado de ánimo de las personas. Por medio de una buena iluminación las personas pueden rendir mejor en su aprendizaje y captar mejor lo que visualizan y escuchan.

Mor (2020) describe que la iluminación natural consta de aprovechar la luz del sol para iluminar los espacios interiores de un proyecto, la luz solar es el contrario de la iluminación artificial, porque contribuye en la calidad y bienestar visual dentro de los ambientes arquitectónicos. Son efectos psicológicos que dan una mejora positiva a la salud, a diferencia de la luz artificial. Incluso con una buena iluminación natural mejora el rendimiento en el trabajo.

Orjuela (2019) menciona que el sol mediante su iluminación emite luces de colores los cuales son rayos que al contacto con la materia refleja miles de formas distintas de percibirlo, como las plantas son verdes debido al reflejo de la luz en sus colores, una manzana madura luce roja porque la luz es la que refleja el color. A diferencia de una luz artificial ciertos objetos son diferentes esto porque la luz artificial no tiene la variedad de color como el sol el caso del tungsteno de 100 vatios bajo esta luz los objetos cambian de color.

Indicador 2: Sentidos, Bueno (2020) menciona que todo aprendizaje que llega al cerebro es por medio de los sentidos, mejora el aprendizaje sensorial en todas las edades contribuyendo en la integración del aprendizaje, cabe resaltar que en la etapa de la infancia los niños son propensos a adquirir riquezas en conocimiento por medio de experiencia sensorial que desarrollan. Es la percepción de los incontables estímulos que nuestro cuerpo puede recibir en cada momento de nuestra vida por medio de los sentidos.

Indicador 3: Forma y Textura, Sarmiento, et al., (2021) mencionan que las formas y texturas del entorno construido mejora la actividad física al aire libre, los juegos responden las necesidades, interés, motivación y capacidades de los niños y jóvenes ocasionando un mejor estado de ánimo. Es por los diferentes materiales, colores, formas y texturas que conforman, ayudando a desarrollar distintos intereses y aumentando la capacidad de percibir mejorando la toma de decisiones e investigaciones por su propia cuenta ya que son usuarios directos a estas áreas.

III. METODOLOGÍA

En este punto, se explicará la metodología de estudio la cual ayudará a lograr los resultados deseados y el cómo se conseguirlo para el desarrollo de la investigación. Esta investigación, tiene un enfoque de tipo cualitativo ya que la recolección de los datos información de tesis, documentos y artículos se lleva a cabo buscando en el ciberespacio (tecnología virtual), según Blasco y Pérez (2007), la realidad toma e interpreta fenómenos en base a aquellos asociados a contextos naturales y estudia cómo ocurren.

3.1 Tipo y diseño de investigación.

El presente trabajo de investigación fue tipo básico, se debe al estar dirigida a la búsqueda de solución a la problemática planteada. Por lo que Alvites (2014) menciona que la elaboración de la investigación de tipo básica se encarga de orientar a encontrar una solución y explicación a un problema determinado. Es por eso que se abarca el desarrollo fenomenológico en marcos teóricos como la cámara de Gesell, la prueba anticipada, y el juicio oral. Este proyecto de investigación, se desarrolla en un enfoque cualitativa, que Blanco (2006) lo define que es el método más popular usada por la ciencia social, gracias a poder cuantificar los problemas sociales, con ello llegando a entender las realidades encontradas por modelos que dan a conocer las causas que son producidas por dichos problemas. El presente trabajo está realizado por un método interpretativo, en el que se desarrolla la teoría fundamentada, como los bibliográficas, que son encaminadas a la obtención de información apta, corroboradas con la realidad, lo que permite realizar procedimientos de investigación para llegar al fondo del problema.

3.2. Categoría subcategoría y matriz de categorías

Ya que nuestra investigación cuenta con una variable cualitativa según su función es decir cuenta con una variable independiente y otra dependiente, se determinó que debería presentar **categorías**, al respecto Wong (2017) menciona que los conceptos conceden una comunicación efectiva , esto quiere decir, que es de ayuda para entender a la ciencia y la metodología científica, además insertan opiniones, ayudan a aclarar y generalizar el producto de la investigación, deduce

hipótesis y es útil como base para escoger la metodología adecuada de la investigación. Es por ello que el presente trabajo cuenta con 2 categorías: a) **Arquitectura paisajista** y b) **Espacio estimulante** las cuales permitirán un desarrollo ordenado de la información.

- Además, a estas las subcategorizamos para un mejor entendimiento del tema, para delimitar y trabajar puntos específicos relevantes. La categoría se dividió en tres subcategorías, en el caso de la categoría Arquitectura paisajista se divide en 1. Espacio Urbano, 2. Paisaje Urbano. En el caso de la categoría espacio estimulante esta se dividió en 1. Ambiente Cognitivo Publico, 2. Estimulación Sensorial. Así se le dará un enfoque más preciso a la investigación y entrar en generalidades.

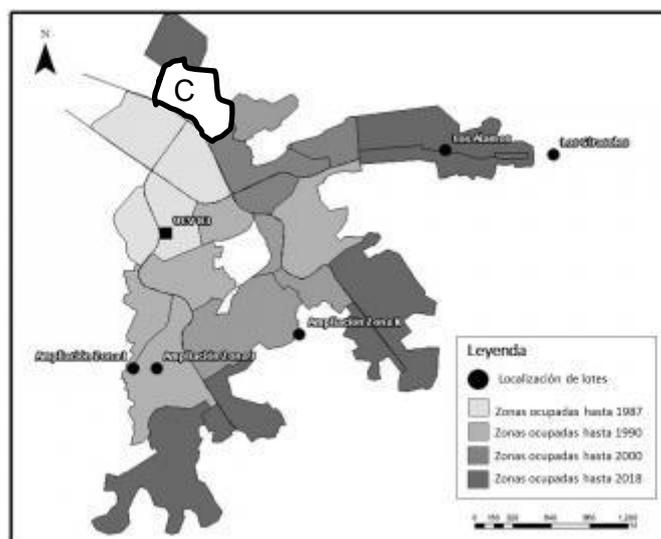
A ello nos conlleva a una **matriz de categorización**, la cual es una tabla que contiene información relevante, tales como: los objetivos, indicadores por cada subcategoría, el cuestionario por indicador, los participantes, matriz de consistencia, técnicas e instrumentos a utilizar para el desarrollo del informe.

3.3. Escenario de estudio

Se define como el lugar donde el estudio se va a realizar, con características físicas del entorno, dimensión espacial o distribución del medio social, en el cual se inicia una correspondencia inmediata con los participantes y los recursos útiles para lograr nuestros objetivos de investigación. El escenario comprende el sector C de Huaycán del distrito de Ate el sector es una zona que está en desarrollo, aunque presente inseguridad ciudadana, aumento demográfico y en ciertas zonas un poco cuidado ambiental por los pobladores y autoridades que no desarrollan los proyectos establecidos y dan otro tipo de uso al área verde destinada.

Figura 9

Ubicación del sector C de Huaycán – Ate



NOTA: Se muestra un plano de la distribución de sectores de la zona de Huaycán, en caso de la investigación nos centramos en el sector C que está resaltada. Fuente: Openedition.org

3.4. Participantes

En el informe cualitativo se contemplan participantes para que la investigación de las categorías y subcategorías esté complementada, la recolección de estos datos se logra mediante una entrevista que se les realiza a los **participantes** con el fin de que estos profesionales brinden información que pueda sustentar la hipótesis. Los especialistas entrevistados serán, Arq. Alfredo Eulogio, Mujica Yopez, con la especialidad de maestría en arquitectura con mención en gestión empresarial - Experiencia laboral como docente de diseño y tecnología ambiental y como evaluador y/o formulador de proyectos. diplomado en diseño bioclimático con eficiencia energética. Entrevistado 2. Arq. Karlo Mario, Arteaga Losza Hernández, con la especialidad. Magister en arquitectura; energía y medio ambiente – experiencia en la implementación de la infraestructura del sistema judicial (poder judicial). Entrevistado 3. Ing. Jonathan, Bedoya Alessi, con la especialidad en máster en arboricultura y gestión del bosque urbano – experiencia en la planificación y ejecución de proyectos de paisajismo, así como desarrollo estratégico de organizaciones e innovación con enfoque en el usuario

Es por lo que los participantes no son solo los especialistas entrevistados sino también las referencias que se usaron para hacer las fichas de análisis de contenido.

Tabla 1

Tabla de especialista

Nombres y apellidos	Grado
Alfredo Eulogio, Mujica Yepez	Mgtr.
Karlo Mario, Arteaga Losza Hernández	Mgtr.
Jonathan, Bedoya Alessi	Mgtr.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el trabajo de investigación se utilizan técnicas de recolección de datos, en esta investigación se utilizó la **técnica** de documentación según Caro L. (S.F.) Las técnicas de recolección de datos nos permiten reunir y medir información de manera organizada y con un fin específico. Lo más común es que este tipo de instrumentos y mecanismos sean utilizados en investigación científica y empresarial, estadísticas y marketing. Es por ello que se recolectaron datos de tesis, libros, revistas, artículos y archivos que corroboran y aumentan la información del investigador.

Tabla 2

Relación de las categorías, técnicas e instrumentos

Categoría	técnica	instrumento
Arquitectura Paisajista	Entrevista y Análisis documental	Guía de entrevista Ficha de análisis de contenido Ficha de casos análogos
Espacio Estimulante	Entrevista y Análisis documental	Guía de entrevista Ficha de análisis de contenido Ficha de casos análogos

En esta investigación se utilizó técnica de entrevista y análisis de documentos, por lo cual se desarrolló **la guía de entrevista**. Bravo et al. (2013) definen que es una técnica de investigación cualitativa de gran utilidad que ayuda a recabar datos por medio de una conversación, es un instrumento que adopta por un desarrollo coloquial, se argumentan que la entrevista es más eficiente que el desarrollo de cuestionarios, mediante la entrevista se obtiene la información más completa y profunda, y te da la posibilidad de consultar tus dudas para poder aclararlas consiguiendo una respuesta mucho más útil. La entrevista cualitativa se diferencia por tener el propósito de obtener información más cercana al tema planteado, busca que la información sea más precisa, se busca respuestas significativas, además el entrevistador debe mantener una actitud positiva durante la entrevista. **La ficha de análisis de contenido** nos permite argumentar los objetivos que se señalan en el informe, este consiste en comparar dos artículos que si bien contienen diferente información coinciden en aportar el indicador, al respecto Marquina (2020) nos dice que la realización correcta de la recolección de datos es fundamental para estar bien encaminado en la investigación, se pueden utilizar herramientas como la formulación de tablas las cuales permiten una recolección de datos más ordenada, dando paso a las tablas dinámicas donde es más sencillo rápido y que ayuda a la rápida interpretación de la información. Es por lo que en el informe la ficha de análisis de contenido se trabajó mediante una tabla

para poder organizar la información de forma clara. **Y fichas de casos análogos** según Ruiz (2015) se pueden utilizar para la recopilación casos nacionales e internacionales existentes de la cuales no ayudará a analizar qué contribución fueron otorgados por los proyectos existentes. Todos los instrumentos serán sometidos a validación ya que esto garantiza la validez del instrumento, así mismo Rasque (2007) menciona que al dar validez a los instrumentos es asegurar realmente que los objetivos corresponden a la investigación. Lo cual la validación se efectuar por tres especialistas en arquitectura

Tabla 3

Tabla de instrumentos y validador

Instrumentos	Validadores
Guía de entrevista Ficha de análisis de contenido Ficha de casos análogos	Dr. Arq. Harry Rubens Cubas Aliaga
Guía de entrevista Ficha de análisis de contenido Ficha de casos análogos	Arq. Jonathan Cruzado Villanueva
Guía de entrevista Ficha de análisis de contenido Ficha de casos análogos	Arq. Pedro Nicolás Chávez Prado
Guía de entrevista Ficha de análisis de contenido Ficha de casos análogos	Arq. Roberto Kufo Farias

3.6. Procedimiento

- **Paso 1: Selección de tema a investigar**, la idea se desarrolló tras ver el descuido y poco interés por los espacios verdes en la zona de Huaycán. Ate
- **Paso 2: Descripción de la aproximación temática**, se expone el desarrollo urbano a nivel nacional e internacional.
- **Paso 3: Búsqueda de antecedentes nacionales e internacionales**, dan a conocer casos exitosos que fueron desarrollados a nivel internacional.
- **Paso 4: Elaboración del marco teórico**, se determina aportes y definiciones de las categorías establecidas en el título.
- **Paso 5: Planteamiento del problema**, se desarrolla el problema por la cual se opta para ser estudiado
- **Paso 7: Sustento para la justificación del estudio**, describe el enfoque metodológico, teórico práctico y social en la investigación.
- **Fase 8: Determinar los objetivos**, son metas que se desea lograr durante toda la investigación
- **Fase 9: Elección del tipo y diseño de investigación**, se determina el enfoque en modo que influya las especificaciones de instrumento el análisis de los datos adquiridos, esta tesis tiene enfoque cualitativo, con diseño fenomenológico descriptivo.
- **Fase 10: Determinación de las técnicas e instrumentos de recolección de datos**, teniendo la definición de la recolección de datos, se desarrollan los instrumentos considerando la subcategoría e indicadores con ítems que sea relevante.
- **Fase 11: Procedimientos en la investigación**, búsqueda de información de artículos y captar lo que el autor desee dar a conocer y qué soluciones plantea.
- **Fase 12: Elección de los métodos para el análisis de los datos**, los métodos son usados, por parte de análisis de artículos por medio de fichas, apuntes.
- **Fase 13: Elaboración de matriz de categorización**, se inicia el desarrollo de instrumento, se elabora la matriz de categorías,

determinando definiciones conceptuales y operaciones, de subcategorías, indicadores, ítems, fuentes y técnicas e instrumentos.

- **Fase 14: Validación de los instrumentos**, después del desarrollo de la matriz de categorías e instrumentos concluidos, se continúa con las observaciones de especialista y experto en el tema, que determinan la validez y confiabilidad del instrumento levantando cualquier observación encontrada.
- **Fase 15: Corrección de los instrumentos**, se espera el término de validación de los especialistas para modificar y corregir el instrumento según las observaciones dadas.
- **Fase 16: Aplicación de los instrumentos**, se desarrolla la aplicación de instrumentos en el escenario, adjuntando capturas de video, fotos, grabación de audio y video.
- **Fase 17: Registro de los datos**, transcribir los resultados por objetivos de la investigación en Excel y Word.
- **Fase 18: Interpretación de resultados**, se procede a interpretar analizar los resultados con los antecedentes o teóricos por cada objetivo.
- **Fase 19: Finalizar conclusiones y recomendaciones**, se desarrollan las conclusiones y recomendaciones por los objetivos del estudio.

3.7. Rigor científico

El *rigor* exige que contemos con un objetivo de estudio que explique y aplique debidamente y con exactitud la metodología del trabajo, respetando el reglamento de diseño dadas por normas generales al respecto. Noroña et al. (2012) nos dice que el rigor es un criterio transversal en el desenvolvimiento de un proyecto y concede poner en valor la aplicación cuidadosa y científica de los métodos de investigación, y de las técnicas de estudio para la recaudación y procesamiento de los datos. Hay corrientes de diversas posturas al hablar de rigor en una investigación cualitativa, algunas optan por la no aplicación de normas de evaluación de la calidad, después están unas intermedias y otras que optan por la evaluación con los criterios de la investigación cuantitativa. Con esto se pone en

evidencia que en este estudio se está tomando como referencia los mismos criterios de evaluación de la investigación científica ya demostrar que contamos con rigor en todo el desarrollo del proyecto. El trabajo de investigación cuenta con 4 criterios como son la consistencia lógica, credibilidad, auditabilidad y aplicabilidad.

Consistencia lógica es un tipo de instrumento el cual permite que el orden y la razón estén en el informe, correspondiente a un estilo intelectual lógica y racional. Al respecto Laso (2009) nos dice que si preguntamos a un juez o abogado acerca de su significado probablemente nos respondería con la definición que da la Real Academia Española (RAE), que define “lógica” como la ciencia que exponga las leyes, modos y formas del conocimiento científico. Es decir, el razonamiento debe estar presente en nuestro trabajo para que pueda ser confiable.

Así mismo, como parte del rigor se utilizó **la credibilidad**, la cual es importante para llegar alcanzar un rigor científico, por el tipo de investigación con características y líneas de procedimientos normativos. Al respecto Avello et al. (2019) nos dice que la credibilidad es el grado de coherencia con el cual se mide la variable. Se consigue examinar la reproducibilidad, que se presenta cuando hay una excelente correlación en la medición en diferentes momentos, y por otro lado es la precisión en la medición en distintos momentos. Este tipo de rigor se utiliza para poder comparar diversos autores y sus puntos de vista mediante las citas, estas son obtenidas de fuentes como tesis, artículos y revistas. Esta técnica nos dará suficiente rigor para que la investigación pueda tener enfoque científico y refleje hechos reales.

La auditabilidad o también llamada conformabilidad según Castilla y Vázquez (2003) nos dice que este criterio se refiere a cómo se pone a prueba la habilidad del investigador para poder buscar el camino de lo que el autor original ha hecho. Por ello es indispensable un registro documentado de las ideas que el investigador haya tenido en relación con el estudio. Esta estrategia consciente permite que otros investigadores puedan examinar los datos y poder llegar a conclusiones iguales o similares a las del investigador original. En otras palabras, confirma que otros investigadores puedan revisar el trabajo y entenderlo como si lo hubieran realizado.

Finalmente, en el trabajo se trabajó con el rigor científico la **Transferibilidad** que según Castilla y Vazques (2003) en su artículo llamado el rigor metodológico en la investigación cualitativa nos dice que, hay la posibilidad de que la investigación se pueda extender a otras poblaciones. Se trata de examinar qué tanto se relacionan los resultados con otro contexto. En la investigación científica cualitativa son los lectores quienes deciden si se puede transferir a su realidad. Por lo tanto, la transferibilidad tiene como función directa encontrar similitudes en los contextos. Es decir, estas características del rigor nos permiten identificar si el estudio es útil para los lectores.

3.8. Método de análisis de datos

En nuestra investigación debemos tener en claro los datos que son breves para seguir una causa por la se pueda analizar el informe obtenido a través de los instrumentos. De tal modo el método de análisis de datos que se sustenta en recolectar ideas que destaquen en diversas fuentes de información con el fin de manifestar dichos contenidos sin perplejidades con el propósito de preservar la información para después ser examinada e interpretada, adjuntando así óptimos aportes científicos. Sanduy (2007), significa que, al continuar con este método de estudio de reportes, agenciamos a través de la aplicación de procedimientos como la entrevista con material bibliográfico y el examinar, pudimos recolectar la sapiencia y dedicación a través de una investigación, contrastando toda la información.

Tabla 4

Instrumento y procedimiento

Instrumento	Procedimiento
Guía de entrevista	<ol style="list-style-type: none">1. Coordinar previa entrevista con los especialistas.2. Desarrollar la entrevista.3. Interpretar las respuestas.4. Colocar en el formato adecuado.5. Comparar las opiniones de los arquitectos entrevistados para ver si sus posturas son similares o diferentes
Ficha de análisis de contenido	Recopilación de información de artículos científico y tesis (pregrado, maestría y doctoral)
Ficha de casos análogos	Colocar el formato adecuado de la ficha

3.9. Aspectos éticos

En este tipo de investigación los aspectos éticos son importantes ya que presenta la opinión de los demás, la disminución de cualquier otro dato y la información acertada. Al respecto Álvarez (2018) nos dice que ética e investigación las pautas se crearon como respuesta a errores éticos. Otras se desarrollaron para prestar mejores, excusado al cambiante mundo del análisis e incluso otras han evolucionado desde su origen como investigación para responder a nuevos problemas y desafíos creados por el estudio.

Por otro lado, en cuanto a la recopilación de datos e información se usaron fuentes **internacionales y nacionales** que tengan o estén relacionados con el tema de la investigación, así se podrá tener una información precisa a través del parafraseo, por lo tanto, estas citas insertadas se basan en la misma idea del mismo enfoque, pero con diferentes palabras, permitiendo conservar la idea del autor sin plagio o copia textual.

De igual manera, en el informe se tomaron en cuenta datos fiables y se mantuvo el lineamiento del **APA en su séptima edición**; respetando los parámetros y las normas con las que esta cuenta, a su vez al informe de investigación se le realizó el Turnitin; el cual nos permite determinar el porcentaje de similitud con otras fuentes.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

RESULTADOS

Categoría 1: Arquitectura paisajista

Objetivo específico N° 1: Comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano.

Para comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano en el sector C de Huaycán Ate, se consigue mediante la aplicación de instrumentos de guía de entrevista dirigida a 3 especialistas y/o expertos, también de desarrollo fichas de análisis de contenido de acuerdo a cada indicador basándose al tema de la investigación.

Subcategoría 1: Espacio verde, con respecto a la subcategoría, se busca comprender los beneficios de los espacios verdes, mediante la experiencia de los especialistas y/o expertos, por lo que se desarrolló tres preguntas en la guía de entrevista, como también se desarrolló análisis de contenido que se detalla por cada indicador.

Indicador 1: Tipos de Jardines, en relación a este indicador, se detalla su importancia el desarrollar espacios verdes por qué se puede adecuar a la necesidad de las personas, pueden ser ornamentales con aportación al cuidado del medio ambiente. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista se preguntó cómo los tipos de jardines influyen en el desarrollo de espacios verdes urbanos se obtuvieron las siguientes respuestas:

- Considerando que se realizan actividades recreativas en los espacios verdes, los jardines pueden ser pequeños espacios que albergan distintas especies formando parte de un espacio verde pero personalizado, básicamente son espacios decorativos que ayudan a integrar una vivienda a un espacio urbano. Los jardines pueden usarse como recreación personal al contar con gras, vegetaciones herbácea que de desarrolla rápidamente,

como también existes algunos arbustos pequeños que crecen en los jardines que absorben mucho más la contaminación del aire que algunas plantas grandes, e incluso existen arbustos que captan humedad del suelo y no es necesario regarlo constantemente, sin embargo en los jardines estos arbustos son acompañados con otras plantas que también cumplen otras función, como decorativos, es el caso de las margaritas, rosas, tulipanes entre otras plantas que ayudan a absorber la contaminación pero no a gran escala sino mínimo su aportes más claro es mejor una visual y atrayente al exterior de una casa. (Especialista 1)

- Por otro lado, en la proyección de jardines es importante trabajar con especies nativas y que puedan adaptarse al clima del lugar, como también buscar elementos de floración que pueda tener múltiples colores muy aparte del verde común. Huaycán se encuentra dentro de la costa peruana, y por ende no cualquier especie de planta va a dar, segundo se tiene que tomar especies con floración y colores, mediante ello se estimularan a las personas. El color verde motiva y estimula a realizar cualquier actividad, si a ello menciona que el color de las flores ayuda a tener mayor estímulo, mejor estado de ánimo. Así como en la arquitectura se busca un confort térmico, también hay un confort del estado de ánimo mediante un confort visual. (Especialista 2)
- Con respecto a la funcionalidad de un jardín como parte del área verde puede cumplir muchas funciones, un jardín en la fachada de la casa puede ser netamente estético, ya sea como los huertos urbanos y caseros. Un jardín en la terraza y azotea puede ser contemplativo para la estadía ahí, como también sería estético con elementos de sol y sombra, también existen áreas de jardín en la ciudad que cumplen otras funciones, como los jardines para el tránsito que conectan un lugar con otro. Se pueden ver jardines de aislamiento acústico para el control de la contaminación sonora, con esto se considera que el jardín puede también aportar bienestar a los centros urbanos, el diseño de jardín responde a la necesidad, objetivo o propósito de la población. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido los tipos de jardines influirán en el desarrollo de espacios verdes urbanos, se piensa que un jardín es parte de un espacio creativo y parques. pocas veces se piensa en lo importante que son y poder curativo que ofrecen las plantas ornamentales que crecen en el jardín u otras áreas verdes. da mención que existen variedades de jardines que se adecuan al espacio que se desea, se tiene jardín entre edificios, jardines exteriores, patio jardín, jardín de aislamiento, plazas, terrazas, techo jardín. son lugares de los edificios donde el diseño y formas de jardines mejora la salud, la visualización, el centro de armonía a los habitantes.

Figura 10

Diseño de jardín en un parque urbano



Nota: La importancia de incorporar jardines que albergan múltiples especies contribuyen con el estado de ánimo de las personas al percibir variedades de plantas. Fuente: Pixabay

Con referencia al Indicador 2: Biodiversidad de especies de vegetación, con referencia a este indicador, su valor en el desarrollo de espacios verdes es de suma importancia considerando las diversas variedades de plantas que pueden aportar a mantener un espacio verde más óptimo y variado. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista realizada se identificó porque es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema se obtuvo las siguientes respuestas:

Es fundamental para mantener la biodiversidad, por ello también era necesario conservar la mucha diversidad que conforman los insectos, como las abejas que polinizan las plantas para su desarrollo. prácticamente generar un impacto en el ecosistema debe de ser beneficioso para mantener su existencia no solo de los humanos sino mantener la biodiversidad donde también lo conforman los insectos, que producen la miel y el polen, en caso de las abejas, las lombrices que limpian el suelo de minerales contaminantes, entre otros insectos que a pesar de su tamaño aportar un gran beneficio al cuidado del medio ambiente, por eso no es bueno cambiar o alterar un ecosistema. (Especialista 1)

Es muy importante cuidar la biodiversidad ya que favorece el intercambio en todos los procesos naturales de las vegetaciones y su variedad de especies. Si dejamos solo un tipo de planta estaremos destruyendo el sistema y condenando a la extinción de las especies naturales. En otros lugares se hacen monocultivos y lo malo es que terminan matando a las especies, también genera pérdida de nutrientes de la tierra natural. Se considera biodiversidad a espacios donde tiene que haber variedad de vegetación para lograr procesos naturales más óptimos, sobre todo la supervivencia de especies vegetales y animales. Antiguamente el desarrollo de espacios verdes solo era importante para tener una vista estética, la geometría entre otros. En la actualidad hay parques que imitan a la naturaleza y dejan crecer todo tipo de especies, incluso la maleza, todas son bienvenidas ya que contribuyen al equilibrio de la biodiversidad artificial, por ende, es importante su conservación. (Especialista 2)

La biodiversidad es importante por dos razones, la primera por los servicios ambientales y servicios ecosistémicos de las diferentes especies y tipos de plantas que lo alberga, la existencia de un ecosistema ya sea natural o artificial, cumplen funciones ambientales brindando servicio al ecosistema. Este servicio puede tener algún valor de forma monetario o como no. Como segundo punto existen ciertos ecosistemas que tienen especies únicas o especies nativas poco comunes o poco

frecuentes, al hablar de especies únicas, son estas plantas o individuos vegetales que solo existe en un lugar determinado que no se encuentran en otros espacios, en caso de las especies nativas que pueden ser especies poco frecuentes unas dichas zonas, se puede decir que tienen una distribución ecológica muy acotada. En estos casos es importante conservar los ecosistemas porque son fuentes de biodiversidad, que posiblemente sean la fuente de especies únicas, las cuales le dan un gran valor en el área genética y biodiversidad natural. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema, La biodiversidad está enfocada a los estudios de restauración ecológica, principalmente en la vegetación, analizando la teoría de que la fauna volverá después de la flora. pero se desarrollan dos formas recuperación de fauna mediante la flora (pasajera) nueva habidad para su desarrollo y adaptación de la vegetación, o (impulsora), analizando el avance y proceso de la regeneración de las plantas.

Figura 11

Biodiversidad y especies que descubrir.



Nota: La biodiversidad da beneficios que ayudan al equilibrio del ecosistema.
Fuente: conociendo 2016.blogspot.

Indicador 3: Infertilidad de suelo, en cuanto a este indicador, es de suma importancia para el desarrollo de espacios verdes ayuda a conocer el estado del suelo, sus sustratos y componentes que tienen si es óptimo o no para el desarrollo de un espacio verde. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista se identificó que impacto puede tener la infertilidad de suelo en el entorno, se debe de entender que existen varios tipos de sustratos en el suelo se obtuvo las siguientes respuestas:

- Si tenemos una zona arriba no es adecuado para sembrar una planta y no sobreviviría la planta si se siembra, puede ser por la falta de agua o no es una tierra de fértil. El suelo está relacionada con la riqueza de minerales que tienen el subsuelo para mantenerse fértil, la opción para convertir una tierra árida a tierra fértil sería retirando capas superficiales de arena para encontrar tierra arcillosa, si por fuera de las capas de tierra fuese árida y salitrosa se retirara una capa, luego se coloca piedras que serán como filtro y serán rellenas con tierra arcillosa que es la tierra de chacra que cuentan con altos índices de sales y minerales, que son altos para el cultivo, se siembra sobre la tierra y el modo de regía sería por medio de riego por goteo para mantener una humedad superficial de la capa interior con ello la piedra va filtrando las sales que no son buenas fertilizando la tierra más profunda. (Especialista 1)
- Es muy importante conocer la infertilidad del suelo para la siembra de las plantas, se debe tener un control por parte de especialistas. Cuando se inicia a perder fertilidad en los suelos, va a disminuir la calidad y cantidad de plantas, por ende, se debe tener un control sobre ello. Incluso se tiene que trabajar con tecnologías modernas que ayudan como por ejemplo a conocer si es necesario la incorporación de nutrientes, la falta de agua que puede ser planteado como el método del goteo. para volver una tierra fértil se coloca una capa de suelo arcillosa donde van a estar los vegetales y se aísla del suelo inferior, se ahorra agua y nutrientes, logrando una mayor permanencia en los vegetales. (Especialista 2)

- El primer impacto de la infertilidad es la imposibilidad de sostener a las plantas, en otras palabras, existe pérdida de naturaleza, pérdida de espacios verdes y la imposibilidad de producir nutriente en estas áreas, un enfoque más al suelo propiamente también es un elemento vivo. El suelo es parte integral del ecosistema también tiene servicios ecosistémicos, la infertilidad del suelo está relacionada con la pérdida de nutrientes y la pérdida de microfauna del suelo, la pérdida de los microorganismos que lo habitan con eso aspectos se debe saber diferenciar un suelo infértil con un suelo temporalmente inerte, el suelo de un desierto es un suelo temporalmente inerte, al colocar agua y plantas al suelo a través de la interacción o contacto los microorganismos de las plantas y el agua van proveyendo nutrientes al suelo generando su activación. a diferencia de un suelo infértil es aquel que en su tiempo fue fértil, pero a través de una práctica antrópica o situación natural o artificial ha perdido su fertilidad, un bosque, por ejemplo, que se talo, comenzó el sembrado, pastoreo o se realizó minería, por estos tipos de acciones existe pérdida de fertilidad natural, pérdida de nutrientes generando su degradación. En lima existen el tipo de suelo áridos e inertes o simplemente suelo, que no tuvieron contacto con agua y no haber contenido ningún tipo de vegetación, estos suelos están temporalmente inactivos que pueden activar su fertilidad natural al ser trabajados. (Especialista 3)

Objetivo específico N° 2: Mostrar la importancia de la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos.

Para Mostrar la importancia de la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos sector C de Huaycán Ate, se consigue mediante la aplicación de instrumentos de guía de entrevista dirigida a 3 especialistas y/o expertos, también de desarrollo fichas de análisis de contenido de acuerdo a cada indicador basándose al tema de la investigación.

Subcategoría 2: Paisaje Urbano, con respecto a la subcategoría, se busca mostrar o aclarar los beneficios de los paisajes urbanos, mediante la experiencia de los especialistas y/o expertos, por lo que se desarrolló tres preguntas en la guía

de entrevista, como también se desarrolló análisis de contenido que se detalla por cada indicador.

Indicador 1: Arborización Urbana, con respecto a este indicador, se detalla su importancia para el desarrollo del paisaje urbano. por las características que poseen para la captación de partículas de CO₂ en el ambiente. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

De acuerdo a la entrevista realizada se identifica qué tipos de árboles ayudan a reducir más la contaminación en el aire, se obtuvo las siguientes respuestas:

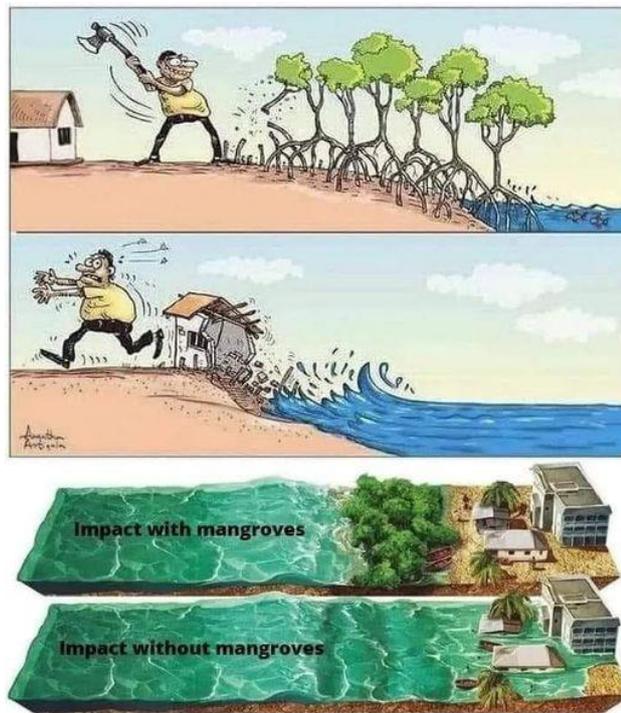
- Todo elemento vegetal aporta en la adsorción de contaminantes del aire algunos a poca escala y otros a gran escala, el desarrollo de la arborización. Según Climber mencionas que las plantas coníferas absorben mayor combustión de (CO₂) del aire, por sus características son de forma cónicas y pueden ser plantadas en zonas áridas y las latifoliadas son árboles que tienen la característica de sus hojas anchas, gracias a estos poseen la capacidad de mayor captación de microorganismos del ambiente, también existen arbustos que son llamados pomposos que no son tan altos y su nivel de captación es bueno. En lima existe la palmera son árboles cónicos altas, pero no son buenos para retener la contamina, hay árboles con las hojas caducas que en invierno permiten la mayor captación de radiación solar, como así se menciona existen variedades de árboles y otras plantas que tienen su propia característica que los define. (Especialista 1)
- En general todas las especies de árboles ayudan a disminuir la contaminación; el árbol absorbe CO₂ del ambiente y lo convierte en oxígeno. Toda aquella especie que tiene una mayor cantidad de hojas es muy buena, no solo se debe de pensar en árboles, sino que también en arbustos, plantas menores, flores entre otros, ya que todas tienen un porcentaje de participación en la preservación del medio ambiente. Lo que debe de tener en cuenta es la cantidad de follaje que son como filtros que captan los microorganismos reduciendo los contaminantes del aire. (Especialista 2)

- Los árboles contribuyen con la reducción de la contaminación en el aire, tiene que ver con dos factores, primero la captación de dióxido de carbono que es emitido por la combustión, la capacidad de los árboles de captar las pequeñas partículas en suspensión que se encuentran en el aire, que pueden generar impactos negativos en los seres humanos y animales. Entonces existen muchas especies de plantas que por sus condiciones básicamente por su metabolismo pueden captar una mayor cantidad de dióxido de carbono. Por otro lado, las formas de sus hojas de los árboles pueden captar las partículas que están en el aire, su función es retener y evitar que sea respirado por las personas. Más allá de hablar de especies nativas y no nativas existe el Molles costeños. También existen plantas con un metabolismo alto con una capacidad de capturar partículas en el aire, se tiene los ficus benjamín que son usados en lima, también está el meijo que es un árbol es usado mucho últimamente por su particularidad y calidad al momento de captar microorganismos del aire. También el Molles costeños tiene la capacidad de generar biomasa, aunque a nivel de captación es muy bajo, pero es nativo, también existe Aránguiz o tecomal stands, que es un árbol nativo que tiene características similares, como otras especies que son utilizadas en lima. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido realizado, la arborización urbana se define como la planificación, el diseño y la gestión de árboles y rodales de valor atractivo ubicados en o cerca de áreas urbanas que contribuirán al bienestar físico, social y económico de las comunidades urbanas, Esto incluye bosques, grupos más pequeños de árboles individuales que se encuentran en hábitat de las personas.

Figura 12

Mensaje silencioso



Nota: El desarrollo de la arborización es primordial para la reducción de contaminantes de CO₂, y son amistad natural para la fauna. Fuente: Facebook. LEARN Geology

Indicador 2: Morfología Urbana, en relación a este indicador, se describe su importancia que ayuda a un desarrollo de paisaje urbano más óptimo conformado por las formas y ubicaciones adecuadas para un mejor emplazamiento de los pobladores. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista se identificó cómo influye la morfología urbana de Huaycán en la calidad de vida de sus habitantes del Sector C, se obtuvo las siguientes respuestas:

- Por lo que se tendría que comprender los principios de la ciudad moderna planteado por le Corbusier, da mención que una persona debe tardar 15 minutos en llegar desde su vivienda a su centro laboral, teniendo islas de áreas verdes extensas. En Huaycán estos principios no cumple, la población se demora de una hora a dos horas para llegar a su centro laboral, la

siguiente observación es que las calles no son lo suficientemente anchas para trasladar a un gran número de habitantes, por lo que se indica que la morfología urbana corresponde a un tipo de vivienda pero siendo conscientes existe el problema de la informalidad que vive el Perú que, en un lote de 120 m² ingresan 10 familias, por medio de la autoconstrucción sin normas dejando a un lado los espacios libres ya que estas deben de contar de un 30 % de área libre como mínimo, esta superpoblación genera mayor congestión vehicular mayor distancia, poco mantenimiento y desinterés por la morfología que se va transformando por necesidad y mala planificación, en Europa un área de terreno de 80 m² corresponde a 4 personas y existe un orden ya planificado, lo que no existe en el Perú. (Especialista 1)

- La morfología urbana es parte de un proceso previo, Huaycán si tuvo un proceso de planificación, al menos la parte inicial fue planificada, pero no el resto. Al no ser planificado, no se toman en cuenta factores importantes, por ello hay desorden y eso termina impactando a las personas y el medio ambiente. Villa el Salvador fue planificado, pero no parece que así fuese, lamentablemente en las etapas posteriores de la urbanización no hay un orden, en la mayoría de casos, el único fin es el lucro, las personas compran un lote y se olvidan de las áreas libres ya que tratan de ocupar al 100% el lote, incluso no les importa colocar ventanas y mucho menos hayan pensado en áreas libres, áreas verdes, áreas públicas, etc. Menos calidad de vida habrá y eso iría en contra de los habitantes, su confort e inclusive de su progreso. (Especialista 2)

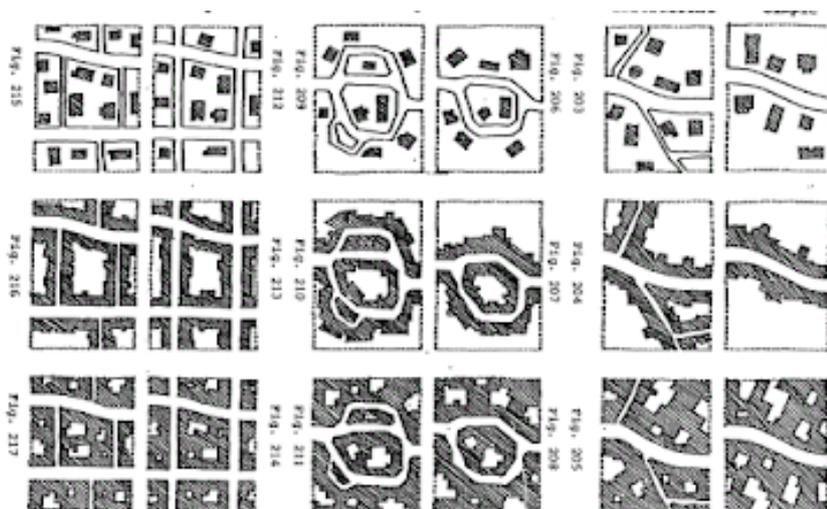
Influye significativamente por la forma y diseño en disposición de la ciudad, configura el hábitat de los seres humanos en su entorno urbano, por ejemplo, como una selva amazónica los árboles, ríos, vegetaciones conforman el entorno de hábitat formando su morfología. En caso de un entorno urbano están conformadas por vías, recorrido, edificios, casas, parques, áreas verdes entre otros desarrollan la morfología, su combinación de estos factores pueden darnos un mejor o peor calidad de vida. el caso de Lima en sus distritos jóvenes que ocurre un fenómeno de una ciudad no planificada con antelación, sino crece a un ritmo de acuerdo a las

necesidades de las personas por un nuevo espacio que no reúnen condiciones óptimas para la vivencia. entonces la morfología urbana es un factor que influye directamente en la calidad de vida de las personas que habitan la ciudad. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido, la morfología urbana, comprender la configuración física del espacio, incluyendo su estructura y vacíos, incluyendo su infraestructura y uso del suelo, también sus elementos de identificación, sus cargas simbólicas. Ayuda a comprender la forma de una estructura urbana y cómo el espacio que la rodea le va dando forma.

Figura 13

Análisis morfológico de los tejidos urbanos tradicionales según Unesco.



Nota: La morfología urbana contribuye al ordenamiento territorial de los equipamientos urbanos que lo conforman. Fuente: arqueoarquitectura.blogspot.com.

Indicador 3: Perspectiva Visual, en relación a este indicador, es importante mencionar que esta relaciona con el desarrollo del paisaje urbano previendo un ordenamiento y vista atractiva para los residentes y turistas. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista se dan mención qué elementos influyen en la perspectiva visual de los niños y jóvenes del sector C, de Huaycán Ate, se obtuvo las siguientes respuestas:

- Es lo que un arquitecto debe tomar como principio fundamental. Buscar una perspectiva que logre adaptarse a la naturaleza, puede ser con los elementos verticales como las luminarias y los árboles, por ejemplo tener una perspectiva visual menos contaminada, la existe demás anuncios publicitarios que árboles en su mayoría en las zona comerciales generan esta contaminación visual lo cual genera una perspectiva distorsionada malogrando un perfil urbano, como punto dos la inseguridad ha transformado la perspectiva urbana, por ejemplo se ha pasado de fachadas libres con vistas a los jardines, a fachadas con muros ciegos sin ventanas por protección a la inseguridad, la perspectiva visual en el perfil urbano a cambiado de fachadas libres a fachadas con muros que lo rodean, las personas al ver estos tipos de fachadas prefieren caminar por la acera del frente por algún tipo de temor que surge al pasar por estos espacios que generan miedo, existe un libro interesante de Jean Güell donde menciona cómo adaptar nuestra realidad por medio del desarrollo de transfiguración a ciudades más claras. (Especialista 1)
- Cuando se diseña el paisaje se debe poner en el lugar del peatón para hacer un estudio previo de la composición visual que va a ver la persona. Muchas veces se comete el error de hacer un diseño paisajístico desde el aire, cuando lo correcto es verlo desde el punto de vista del peatón o habitante, con que se va a encontrar su día a día, con arbustos, aire puro, forma, colores. edificios, vías, etc. Las plantas tienen que estar en armonía con las volumetrías del diseño urbano formando parte del paisaje del fondo como son los cerros. Para ello tiene que haber un estudio paisajista para lograr un atractivo visual y que la gente sienta que es un espacio con más vida, frescura y naturaleza. Los principios para el diseño paisajístico tienen que ser menos geométricos y más naturales, más orgánicos. Todo lo que es natural es mejor. Incluso se recomienda el uso de abonos naturales en lugar de los abonos químicos que hacen mucho daño. Las formas naturales son

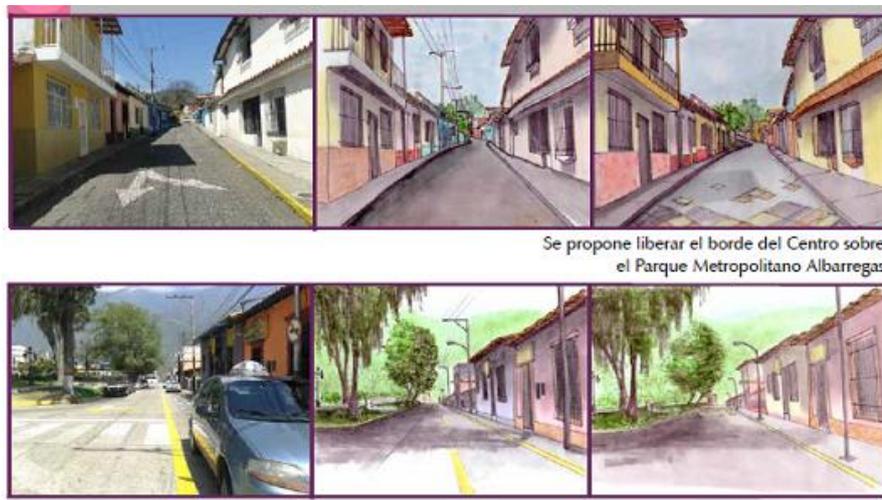
las mejores ya que los seres humanos aprecian más la naturaleza, si incorporamos la naturaleza en los diseños será mejor y por ende también se tendrán mejores resultados en la vivencia de los habitantes. (Especialista 2)

- La perspectiva visual tiene que ver con el confort visual, que es una de las formas que se tiene para percibir y conocer su entorno. teniendo en caso una persona que vive en la ciudad y un habitante urbano es diferente contemplar un espacio armonioso, críticamente bello y apacible a diferencia de contemplar un espacio desordenado, caótico y sucio. Lo que genera un impacto interior en los habitantes ligado a la salud mental que es el estrés y ansiedad. En este caso las áreas verdes contribuyen a través de sus formas, tipos de plantas que albergan, su forma estética, olor. Las áreas verdes y los jardines contribuyen como una especie de oasis dentro del desierto gris el cual permite un descanso, relajación, una escapada del trabajo, contribuyendo a la salud mental de los pobladores. De hecho existen reglas que se usan a nivel de urbanismo, esta regla se generó en Canadá la regla de visualizar 3 árboles desde cualquier lugar del hogar, fue desarrollado para mantener un entorno urbano considerando la salud positiva de los habitantes, pero no dice que se puede observar cualquier tipo de planta, habla específicamente de árbol, porque dentro de las áreas verdes urbanas los árboles son quizás los elementos más importantes tanto porque cumplen la mayor cantidad de servicios, brindan la mayor cantidad de servicios ecosistémicos, como por la relación mental y arquetípica que los seres humanos tienen con este tipo de plantas, tienen un vínculo ancestral con los árboles desde los primeros hombres de cavernas.

De acuerdo al análisis de contenido perspectiva visual, aspectos que permiten a los niños y jóvenes comprender lo que ven e interpreta en base a sus experiencias previas. Son procesos cognitivos para que los niños y jóvenes aprendan, facilitan el fortalecimiento del sistema de atención, en el que interviene el sentido de la vista y el pensamiento y que nos permite poder recopilar e identificar información organizada en los sistemas sensoriales de nuestro entorno.

Figura 14

Paisaje urbano y espacio público como expresión de la vida cotidiana



Nota: La perspectiva visual influye de muchas maneras en el estado de ánimo de los habitantes.

Objetivo específico N° 3: Comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial.

Para comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial en el sector C de Huaycán Ate, se consigue mediante la aplicación de instrumentos de guía de entrevista dirigida a 3 especialistas y/o expertos, también de desarrollo fichas de análisis de contenido de acuerdo a cada indicador basándose al tema de la investigación.

Subcategoría 3: Ambiente Cognitivo público, con respecto a la subcategoría, se busca Mostrar o aclarar los beneficios de contar con ambientes cognitivos públicos, mediante la experiencia de los especialistas y/o expertos, por lo que se desarrolló tres preguntas en la guía de entrevista, como también se desarrolló fichas de análisis de contenido que se detalla por cada indicador.

Indicador 1: Espacio recreativo, con respecto a este indicador, se da mención su importancia para el desarrollo del ambiente cognitivo público, por las características que poseen para ser un espacio donde los habitantes pueden interactuar libremente y ninguna diferencia mejorando su confianza generando

nuevos vínculos de amistad. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista identificó como los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate, se obtuvo las siguientes respuestas:

- El desarrollo de un niño no sólo es intelectual en el aula, necesita espacios para el desarrollo cognitivo, como físico y mental, esto se realiza en los espacios públicos, espacios libres que influyen a tener un carácter de democratizar de guiarlos. La convivencia en los espacios públicos es por igual para todos sin distinción alguna, de forma un niño se desarrolla dentro de los espacios públicos que deben de ser seguros, lo cual le genera seguridad y le permite identificar colores, olores, distancias, recrearse activamente, realizando ejercicios mediante los juegos con el fin de tener un desarrollo saludable, como también puede palpar o percibir las distintas texturas, hasta incluso sabores. En caso de existir parques con siembra de árboles frutales. Los niños intuitivamente se sienten atraídos por estos árboles y trepan para obtener los frutos. Imaginando una escena así el niño al trepar y obtener el fruto y poder disfrutarlo bajo la sombra del árbol, sería una rutina recreativa con un final satisfactorio. (Especialista 1)
- Haciendo unas reflexiones sobre los espacios recreativos, muchas veces se usan los mismos componentes o mobiliarios; los mismos columpios, sube y baja, toboganes, etc. no ha cambiado nada. Entonces ¿Por qué no hemos evolucionado en todo este tiempo? Los espacios de recreación de los niños y jóvenes tienen que ir cambiando y esa es la tarea del arquitecto, se tiene que crear mobiliarios más originales y mejores. Actualmente se tiene que competir con un gran enemigo que quita la atención de los niños y jóvenes, como lo son los celulares, la computadora, los juegos virtuales. Hacer que los niños y jóvenes vuelvan a la naturaleza, al campo y jueguen con diseños más novedosos. Los juegos son la preparación para la vida, cuando uno juega lo que hace es ensayar para lo que va a hacer de adulto, cuando más estímulos y retos le presenten los juegos y zonas recreativas, se va a tener

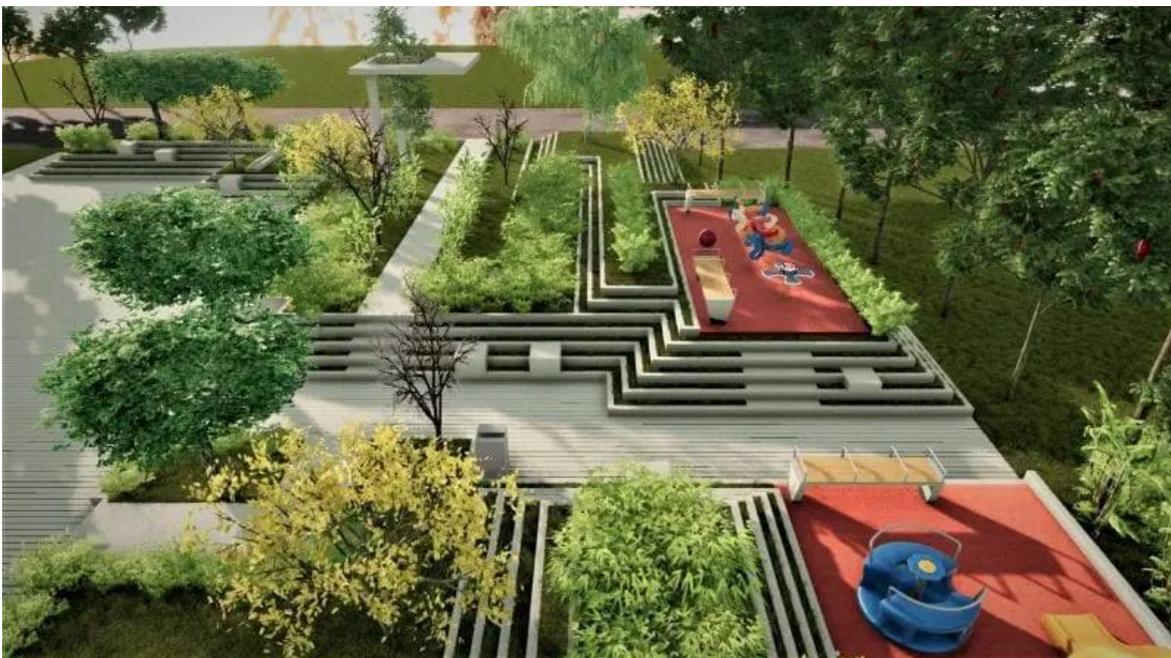
mejores personas que puedan resolver mejor los problemas. Si los mantenemos con esos juegos tradicionales que no te llevan a nada, solo te diviertes, no vas a ayudar a formar una persona capaz de resolver problemas se aburrirán volviendo a la tecnología. (Especialista 2)

- En general los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo porque la infancia es la etapa donde se desarrollan más los niños y jóvenes esto se da a través del juego, no implica solo el acto de jugar, el ejercicio de creatividad e imaginación, un niño también podría jugar solo, hay un nivel de desarrollo; pero el desarrollo es mayor cuando las interacciones de juego se dan a nivel social, entonces un adecuado espacio público donde niños y jóvenes pueden interactuar e intercambiar de manera libre y favorables es muy positivo para su desarrollo. Hay estudios científicos en EE.UU. y Europa, donde se evalúan la resiliencia al estrés (la capacidad que tienen los niños y jóvenes de reponerse al estrés), se hicieron 2 evaluaciones comparando dos tipos de colegios; uno con áreas verdes y otra sin áreas verdes. Lo que demostró este estudio es que los alumnos que conviven en espacios recreativos son más capaces de reponerse a situaciones de estrés o crisis a nivel mental y emocional. A diferencia de los alumnos que conviven sin áreas verdes no son capaces de reponerse a una situación de estrés. Hay estudios que validan que los espacios recreativos, con juego, son importantes, eficientes o efectivos cuando están vinculados con áreas verdes, paisajismos, con jardines, con árboles. Entonces en ese sentido son espacios muy importantes que deben de estar vinculados estrechamente a los jardines y áreas verdes. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido, espacio recreativo son lugares de circulación y recreación, son elementos fundamentales del derecho a la sana convivencia, vida sana, recreación y seguridad de los ciudadanos: La preservación, creación y mantenimiento del espacio público, que podrá ser ampliado o mejorado, pero nunca destruido o reducido. En el caso de ser utilizado como servicios públicos, estos espacios deben ser reemplazados por otros que generen beneficios similares.

Figura 15

Espacio recreativo desarrollado para actividades sociales



Nota: Los espacios recreativos tiene diversos usos como reuniones e intercambio de ideas (socialización) sobre diversos temas; entretenimiento y circulación peatonal; actividades recreativas; espacios armoniosos;

Indicador 2: Condición ambiental, en relación a este indicador, por su valor al desarrollar un ambiente cognitivo público es importante tomar en cuenta los elementos de buena iluminación espacios donde la gente se sienta a gusto para descansar o realizar actividades recreativas familiares. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

A Través de la entrevista se identificó como la condición ambiental influye en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate, se obtuvo las siguientes respuestas:

- Se tiene entendido que el clima y la temperatura varía dependiendo al distrito, ciudad, centro poblado, que uno se encuentre. La zona de Huaycán sufre el fenómeno de la isla de calor, es un término muy importante que se debe de considerar por que se caracteriza por ser como una cápsula térmica dentro de la ciudad, es como un cañón urbano. Entonces ahí ingresan estos

espacios públicos, áreas verdes, parques son los que ayuda a disipar y equilibrar la temperatura y el microclima generado por la combustión de gases de CO₂, las calles también deben de contar con árboles que proporcionen sombra, consiguiendo que las condiciones de calor climática y ambientales disminuyan o se alteran para un mejor clima, teniendo justamente los árboles que ayudan a mantener la temperatura de confort que beneficia a la población. (Especialista 1)

- El objetivo de la condición ambiental es lograr el confort; la naturaleza y el lugar pueden tener un clima determinado. El arquitecto con los espacios que crea tiene que mejorar esas condiciones. Si hay mucho calor debe de ventilar más, si hace mucho frío calentar más, es la primera parte de lograr el confort, cuando una persona está en confort tiene más facilidad de aprender y desarrollarse y lo primero que se tiene que hacer es luchar con el disconfort. Por ejemplo, un niño que vive en un lugar con mucho frío, primero se va a ocupar de resolver el problema del frío y no va a desarrollar al 100% su mente y si el lugar es muy caliente, este entra en una especie de somnolencia y agotamiento. Se tiene que tener una condición equilibrada para hacer mejor las cosas. Una vez resuelto el problema térmico, los niños y jóvenes podrán desarrollar otros aspectos como el desarrollo del conocimiento cognitivo, el aprendizaje, van a buscar experiencias nuevas; cuando hay condiciones buenas uno rinde mejor, uno aprende más. (Especialista 2)
- Las áreas verdes son importantes en este sentido, enfocando la parte ambiental involucrándose o considerando la parte de la naturaleza, un entorno verde es más amigable y favorable, pero si hablamos ambientalmente también hay otros factores, uno de los factores más significativos es la contaminación del aire, visual, sonora, auditiva y en menor medida la contaminación del suelo y el agua. Las 3 primeras juegan un papel muy importante, la contaminación del aire es un factor donde se hacen menciones y Lima es la ciudad latinoamericana más contaminada a nivel de aire, y eso genera alergias, enfermedades y una serie de problemas respiratorios y significa un estrés para las personas, en este caso para los

niños y jóvenes. También la contaminación visual y auditiva, si un entorno está contaminado visualmente, sobre estimula a la persona, eso puede generar un discomfort a los niños y jóvenes. Por otro lado, la contaminación auditiva genera niveles de estrés y ansiedad, si estamos en una zona con mucho ruido (claxon, ruidos de construcción muy intensos, etc.), generan niveles de estrés y ansiedad, todos estos elementos enfocándose al desarrollo del paisajismo, un paisajismo bien diseñado ayuda formar un barrera visual, sonora y auditiva, disminuye la contaminación del aire, capta las partículas en suspensión en el aire a través de las hojas y plantas. Un paisajismo bien pensado y diseñado puede complementar un área y mejorar las condiciones de ese ambiente. (Especialista 3)

Indicador 3: Diseño visual, en cuanto a este indicador, es de gran importancia para el desarrollo de un ambiente cognitivo público, por los diversos panoramas que estas prevén al momento de convivir con sus familiares. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista se analizó cómo el diseño visual ayuda a los niños y jóvenes a la retención de la información, se obtuvo las siguientes respuestas:

- Las plantas por su condición tienen formas textura, tamaño, olores, colores cada una con sus propias características, en el caso de las plantas herbáceas, ornamentales y frutales tienen una esencia a la percepción de los niños influyendo en su desarrollo de aprendizaje activando el sentido de curiosidad por conocer, a través de su entorno natural y visual. Se debe aprovechar delimitando zonas con plantas de colores para diferenciar los ambientes, también influyen en su aprendizaje al distinguir las formas y colores de plantas, al tener espacios verdes fuera del salón los niños interactúan más libremente con sus compañeros tienen una mejor inspiración. Al estar en su aula la tranquilidad del ambiente orienta en su concentración lo que genera una mejor retención de información. A diferencia de estas en un ambiente rodeado de ruido y contaminación los niños se deprimen y distraen produciendo estrés y ansiedad. En cuanto al Arq. Mexicano Mauricio Rocha, que desarrolló un proyecto de una escuela

para niños que evidentemente que no utiliza barreras para delimitar las áreas los niños se guiaban con el sonido de recorrido del agua como barrera natural, también existen especies de vegetación que rodeaba cada salón para poder distinguir por medio del olor, también de desarrollo fachadas con texturas diferentes en cada aula, un proyecto interesante que se ve alejado a ser desarrollado en Huaycán, sería esencial desarrollar estos métodos utilizan por Rocha para influir el descubrimiento del mundo de forma intuitiva para los niños y personas invidentes que son limitados por su incapacidad de ver. (Especialista 1)

- En un mundo donde se da más importancia a una imagen que a la letra, todo el mundo trabaja con iconos, gifs, caritas felices, estamos regresando a la época egipcia de los jeroglíficos. Cada vez tenemos más elementos visuales que transmiten más cosas que las palabras, una carita feliz te dice más que un texto que diga “estoy contento”, los símbolos que podemos usar en el diseño urbano deben tener ese mismo lenguaje la cual ya conocen los niños y jóvenes de ahora. Es el lenguaje del signo, de las expresiones, donde los iconos o dibujos ayudan mucho a reconocer y a recordar. La técnica visual es un método que un individuo recuerda más cuando dibuja o si le agrega un símbolo, que cuando solo escribe, los arquitectos son así, los niños y jóvenes también de igual manera, tienen esa capacidad mental de recordar más cuando ven símbolos que representan ideas o estados de ánimos. (Especialista 2)
- Un espacio que está mal diseñado visualmente, podría ser un espacio que contribuya a la contaminación visual, un espacio que no es armonioso, que es confuso, que no se integra al entorno, que estéticamente no sea agradable a la vista, puede considerarse como un factor de contaminación ambiental. La contaminación visual no solo son carteles, imágenes y lugares feos; un edificio mal diseñado que no se integra al entorno termina generando un discomfort, un ruido, eso puede generar una situación de estrés. La forma como emplazas la arquitectura, el paisajismo, al final son los que les dan un orden, una armonía, una naturalidad, un sentido a las cosas. Si eso no está bien pensado y diseñado puede influir negativamente

en el aprendizaje y tranquilidad de las personas, que es lo que necesitan para generar un correcto aprendizaje. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido el diseño visual, es el uso de elementos visuales (ilustraciones, tipografía, colores, fotografías, etc.) para transmitir un mensaje, donde el proceso de información visual se coordina, gestiona y administra de una manera que clasifica las variables visuales y explora la cognición. El diseño visual da vida al concepto y apoyo a la comunicación, la interacción, fortalece la conexión emocional y carga cognitiva, es muy influyente para la información y los servicios de salud.

Figura 16

Centro de Invidentes y Débiles Visuales / Taller de Arquitectura - Mauricio Rocha



NOTA: Centro para invidentes fue creado como programa del Distrito Federal para poner al servicio social y cultural dirigido a la población más pobre en la ciudad de México. Fuente: archdaily

Objetivo específico N° 4: Interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial.

Para interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial en el sector C de Huaycán Ate, se desarrolla mediante la aplicación de instrumentos de guía de entrevista dirigida a 3 especialistas y/o expertos, también de desarrollo fichas de análisis de contenido de acuerdo a cada indicador basándose al tema de la investigación.

Subcategoría 4: Estimulación Sensorial, con respecto a la categoría, se busca interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial, mediante la experiencia de los especialistas y/o expertos, por lo que se desarrolló tres preguntas en la guía de entrevista, como también se desarrolló análisis de contenido que se detalla por cada indicador.

Indicador 1: Luz y color, con respecto a este indicador, se da mención su importancia para el desarrollo de la estimulación sensorial la iluminación es importante para contrastar los colores que se desean ver, así poder conocer distinguir y aprender nuevas cosas. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

En la entrevista se identifica que tipo de estrategias lumínicas y de color pueden estimular el aprendizaje en niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate, se obtuvo las siguientes respuestas:

- La iluminación natural la luz solar es aprovechada por los techos de luz y sombra es un factor lumínico para cualquier tipo de aprendizaje, pero la cantidad de luces e intensidad varían de acuerdo a qué tipo de actividad se realice detallando el confort lumínico ahí se incluyen el confort térmico, acústico, visual, psicológico y más. El desarrollo lumínico es necesario para el desarrollo de actividades de manera confortable, estos espacios lo encontramos en las bibliotecas, anfiteatros, escenarios, centros culturales, parques, áreas de juegos al intemperie e interiores. Todo factor lumínico ya sea natural o artificial son controlados dependiendo al tipo de actividad que se esté desarrollando. (Especialista 1)
- La iluminación mejora los estímulos sensoriales al percibir los colores, por ejemplo, el color azul te calma, pero también te das confianza, si se desea

transmitir eso en los niños y jóvenes se coloca elementos con esos colores, si se desea que tengan un estado de ánimo de alegría, se usaría el color amarillo que da energía, el color rojo es polémico ya que enciende las pasiones y aumenta los estados de ánimos elevado o alterado, incluso se dice que ayuda a estimular el hambre; el verde da esperanza, paz y tranquilidad. Actualmente el color negro se usa mucho en los niños, incluso en sus prendas y coloquialmente es un color que significa muerte, oscuridad, vacío al contrario del blanco que te habla de la pureza. El niño debe de estimularse con los colores naturales, más que con los colores básicos. En la arquitectura de Le Corbusier se usaban colores básicos como el amarillo, rojo y el azul, esos colores también son usados en los jardines de la infancia. Son mejores los colores que se encuentran en la naturaleza, no los colores puros que son producidos artificialmente. que son percibidos por la iluminación natural lo cual permite distinguirlo. Un ejemplo, el color marrón transmite afecto, bienvenida, la madera es un elemento que atrae, recibe bien, ayuda a sentirse bien en ese espacio, por ende, se debe de trabajar con los colores como elementos para lograr ciertos estados de ánimo y provocar emociones y reacciones en los niños. (Especialista 2)

- Se mencionan dos cosas, lo primero es un espacio lúdico, si se tienen estos espacios diseñados específicamente para el juego, una correcta iluminación puede estimular positivamente el aprendizaje, eso ya tiene que ver con un diseño de juego visuales, lumínicos. La importancia de una buena iluminación reside en la propia capacidad de ver, de observar y detectar visualmente la información. Existen también parámetros que indican cual es la iluminación correcta según el uso del espacio, no solo en intensidad, sino también en calidad de luz, eso debe de considerarse al momento de diseñar el tipo de espacio. Lo mejor es la iluminación natural, se deben de tener espacios iluminados naturalmente, al menos de día, ya que es la luz que más favorece en el aprendizaje. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido luz y color, la adecuada iluminación y uso de colores óptimos fomenta la motivación, mejora las actividades a favor de la salud, mejora la adecuada movilidad, las capacidades sensoriales y la salud mental,

es importante para mejorar y crear ambientes ideales, logra generar sensaciones de satisfacción. Estimulan e influyen en el estado de ánimo de las personas, contribuyen en la calidad y bienestar visual dentro de los ambientes arquitectónicos.

Figura 17

La Estimulación Multisensorial y los espacios Snoezelen



NOTA: La estimación se define como un abanico de técnicas que proporciona diferentes sensaciones para el desarrollo de ciertas dificultades cognitivas, con la finalidad de mejorar la calidad de vida presentando respuestas ante su entorno.

Indicador 2: Sentidos, referente a este indicador, se analiza su importancia para el desarrollo de la estimulación sensorial obteniendo mejor información al usar sentido para conocer el entorno donde se esté. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

De acuerdo a la entrevista se considera que los sentidos mejoran la estimulación sensorial de los niños y jóvenes en espacios recreativos, se obtuvo las siguientes respuestas:

- Permite descubrir el mundo, como menciona Rocha Arq. Mexicano menciona que el aprendizaje se da por medio de estímulos externos sensoriales, toda persona, ya sea niño hasta adulto experimentan olores,

sabores, textura, colores que aportan al aprendizaje del entorno entonces los sentidos mejoran el aprendizaje a estar en alerta, al sentir y percibir los objetos. Existe un libro de Juhani Pallasmaa “la mano que piensa” que menciona que la mano tiene memoria, al tocar una textura de la arquitectura podemos llegar a conocer el entorno. Así como los sentidos ayudan a conocer y a desarrollar los estímulos, la piel es considerada también un sentido ancestral, que protege y percibe el frío y calor. Se tiene el ejemplo de un bebe que aún no entiende ni distingue las cosas, solo se guía con el tacto y calor al ser acariciado por su madre, por medio este sentido toca a su madre, y se percibe que no hay sonrisa más franca, que la de un niño recién nacido cuando siente el calor de su madre. (Especialista 1)

- Cuando un niño y joven está jugando en un lugar recreativo, está haciendo actividades locomotoras, se está moviendo, saltando, etc. Si a esa actividad le agrego sensaciones, estímulos visuales, colores fuertes, luces, sonido, estímulos táctiles y hasta sensaciones aromáticas, cuanto más se utilice todos los sentidos se aprender más, eso es muy importante, En Lima, por ejemplo, en el cercado en la zona industrial, el gobierno pasado inauguró el “parque de los sentidos”, que también fue destinada para las personas con discapacidad visual, las personas ciegas tienen más desarrollado otros sentidos tales como el olfato, oído, tacto, gusto; entonces si se tiene un parque con elementos que generen o estimulen esos sentidos, como lo son las plantas que generen olores agradables, juegos a base de música, etc. Mientras mezcla más cosas se va a lograr una mejor estimulación sensorial. En muchos parques del mundo se usan ese tipo de estímulos, el sonido, aroma, sensaciones táctiles, mientras más sentidos tenga ocupado, es mejor su desarrollo. (Especialista 2)
- Generalmente la información se capta en todos los sentidos a través de espacios recreativos, lúdicos, pero orientado al aprendizaje, debe de ser un espacio que estimule todos los sentidos, desde la vista, olfato, oído, gusto y tacto. En el paisajismo también se puede lograr eso, existen plantas con diferentes texturas ya sean visuales o al tacto, plantas con diferentes olores. Un espacio diseñado para la estimulación y desarrollo cognitivo debería de

enfocarse para todos los sentidos, lo más difícil sería el sentido del gusto, pero todo los demás ya se a través de espacios físicos de juego o paisajismo pueden ser desarrollados, en todo caso es posible desarrollar casi todos los sentidos en los espacios recreativos, áreas verdes que contribuye en el desarrollo cognitivo. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido los sentidos, Es toda experiencia importante, que se basa en el cúmulo de vivencias y sentidos cuidadosamente desarrollados que las personas usan para guiar sus acciones mientras crean/permiten que la experiencia refleje la experiencia y los sentidos. Es la percepción de los incontables estímulos que nuestro cuerpo puede recibir en cada momento de nuestra vida.

Figura 18

Una habitación multisensorial: un espacio dedicado al bienestar de los niños



NOTA: El desarrollo multisensorial se basa en el desarrollo de los sentidos a través de diversos componentes que posee el ambiente, como texturas, formas, colores, iluminaciones, que estimulan los sentidos al interactuar y explorar las zonas.

Indicador 3: Forma y textura, relacionado con el indicador, se analiza la importancia de la estimulación sensorial que se puede desarrollar por estos elementos mediante los juegos, formas y colores que existe en el entorno. Se consideró un ítem en la entrevista por este indicador.

A Través de la entrevista a los especialistas se identificó cuáles son las formas y texturas que aumentan el interés de los niños y jóvenes en el uso de los espacios de juego en el sector C de Huaycán Ate, se obtuvo las siguientes respuestas:

- Se consideran las texturas que estén a una escala en relación a los niños y jóvenes, como también se les enseña las formas primarias, el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo estas formas lo combinan con los colores primarios, azul, rojo, amarillo y rojo generando un interés nuevo y un medio de aprendizaje más óptimo, Las formas geométricas siempre vienen acompañados por los colores entonces se determina que estas formas y colores están en nuestro medio por lo que los niños y jóvenes lo van a identificar con mucha más facilidad al estar en el exterior. lo cual se aprovecha en aprender las nuevas formas y colores de la naturaleza. (Especialista 1)
- Las formas más estimulantes son aquellas que están relacionadas a las formas orgánicas como lo son las curvas, aquellas que se pueden interpretar, asociar a formas de animales o plantas. Los niños y jóvenes son muy afines a los animales, las mascotas, si estos juegos y/o módulos tienen la forma de un animalito, un caracol, un monito o tengan forma de redes, varillas donde ellos puedan trepar, subir, intercalar, mover, eso harán que reconozcan la forma y captaran su interés. Los juegos no tienen que ser estáticos tienen que ser dinámicos elementos que pueden contribuir con el aprendizaje, el niño tiene que sentir que ha modificado el juego, todo eso ayuda, lo estático es aburrido, lo dinámico dan miles de oportunidades y mejoras, es lo que se busca actualmente. (Especialista 2)
- Los elementos que atraen son las flores principalmente por su color, forma y textura, existen plantas como el papiro que tiene un tipo de inflorescencia atractivo a la vista. La forma de las plantas también es atractiva para los niños, hay cierto tipo de hojas con colores y texturas llamativas, hojas con pelos y polvillos, estas plantas a nivel de textura llaman la atención al tacto ya que son estimulantes, la corteza de los árboles, los arbustos llaman la

atención y es estimulante al tacto. El eucalipto tiene una corteza que se llama laminar, es una corteza como el papel y se desprende una vez al año y puedes jalarlo, sacar pedazos de corteza sin hacer daño al árbol ya que es un proceso natural, la corteza queda como láminas y son interesantes al tacto. Hay árboles como la guayaba que tienen cortezas muy lisas y brillantes y al tocarlas tienen texturas muy lisas. En un espacio que está pensado en desarrollar texturas y estimular el tacto sería lo ideal. Lo que sí se debe de evitar en lo máximo posible son las plantas espinosas y puntiagudas ya que generan un efecto contrario y ya no se aprecia tanto. (Especialista 3)

De acuerdo al análisis de contenido, formas y texturas el desarrollo sensorial de los niños mejora el desarrollo de una buena estimulación, al indicar la forma y textura del objeto el tacto del niño comienza a recoger información de la suavidad, rugosidad, como también interviene la percepción visual que es usada para llamar la atención de los niños con la respuesta de ir hacia los juguetes incorporando movimientos a su cuerpo, en la estimulación Temprana usan materiales que tengan colores vivos y contrastes, entre ello se usan los colores blancos, negros y rojos, por otro lado se usan las estimulación brillante con luces y espejos, mediante movimientos y sonidos y una variedad de formas y texturas que son los más adecuados para un mejor desarrollo sensorial.

Figura 19

Una habitación multisensorial: un espacio dedicado al bienestar de los niños



NOTA: la forma y texturas de los juegos ayudan a estimular el desarrollo mental, física y social de las personas a través de los movimientos y formas que cuentan a través de su diseño.

Objetivo General: Comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023.

Para poder determinar los aspectos se utilizan instrumentos como fichas de análisis de contenido y guía de entrevista dirigida a especialistas y expertos, a través de estos instrumentos aplicados se obtuvo la recopilación de información relevante sobre el desarrollo de la arquitectura paisajista en los centros urbanos, con esa información logramos describir qué se debe de considerar:

- El desarrollo de la arquitectura paisajista en áreas urbanas es esencial para un mejor beneficio ambiental, que contribuye con el cuidado de salud de los habitantes por medio de los parques urbanos que son de gran extensión y lugares donde se podrán realizar actividades recreativas que motiven a los habitantes a continuar con su vida diaria.
- La importancia de la arquitectura paisajista en los espacios recreativos, el desarrollo de estos espacios es importantes muy aparte de ser áreas donde

se realiza actividades recreativas son espacios de confort donde los habitantes pueden refugiarse del estrés de la ciudad por cada cierto tiempo, ya te posea plantas y vegetaciones que son aislantes naturales de contaminación acústica, térmica, combustión, visual, olfativa entre otros.

- El ambiente adecuado para la estimulación sensorial son espacios adecuados donde los habitantes pueden desarrollar sus actividades deseadas ya sea con una iluminación adecuada como y espacio sin ninguna interrupción para desarrollar su aprendizaje.
- Analizar la importancia y el proceso de rehabilitación urbana
- La estimulación sensorial se desarrolla a través de las sensaciones que se obtienen por medio de los juegos y percepciones desarrolladas en los espacios de juegos que alberga áreas naturales las cuales influyen que los niños y jóvenes puedan desarrollarse adecuadamente.

Figura 20

Parque de la amistad, Lima Peru



NOTA: Emblema de recreación familiar, que transmite alegría, entusiasmo, ánimos, que puede transmitir confianza. cómo es un área verde en el centro de la ciudad.

DISCUSIÓN

En el siguiente capítulo, después de realizar el análisis y describir los resultados obtenidos por medio de la aplicación de instrumentos, se procede con la discusión que consiste en la comparación de los resultados de cada objetivo los proyectos previos, para tener conocimiento de la existencia de coincidencia o contradicción con el resultado de ambos trabajos de estudio, de esa forma aportará a la aplicación de nuevos conocimientos, asegurar lo obtenido de la investigación o incluso aclarar que el trabajo contribuya para nuevas y futuras tesis.

Con respecto al **objetivo específico N° 1: Al comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano**, se obtuvo según la perspectiva de los expertos y ficha de análisis de contenido que la arquitectura paisajista puede ser desarrollado por medio del diseño de espacios verdes, vías, construcciones y comercios que conforman un desarrollo urbano más óptimo, los espacios libres son esenciales para que los habitantes puedan realizar recreación, estimulando el desarrollo de la mente y el cuerpo.

Así mismo Gomez y Agudo (2019) Identifican que la arquitectura paisajista mejora los entornos naturales enriqueciendo positivamente las áreas aledañas y culturales el cual aporta a una mejor estimulación cognitiva a través del entorno natural. Por otro parte Patuano y Tara (2020) dan mención que a través de la arquitectura paisajista transforman las estrategias convencionales, planteando un desarrollo de rehabilitación urbana por medio del paisajismo mejorando el estado de confort, estableciendo ambientes estimulantes adecuados en espacios recreativos. Es por ello que el desarrollo urbano posee un vínculo estrecho con la arquitectura paisajista y la calidad de vida de sus habitantes, por lo que se requiere contar con áreas recreativas. De esta manera se constató que la información obtenida de las entrevistas y análisis de contenido coinciden con los resultados de los antecedentes.

Continuando con el **objetivo específico N° 2: Para mostrar la importancia de la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos**, se obtuvo según la perspectiva de los especialistas que el desarrollo del diseño de un paisaje urbano, es necesario ser parte de la población existente, ser un peatón que vivirá en el

centro urbano, para conseguir las perspectivas más adecuadas y necesarias que deben ser desarrolladas para una buena funcionalidad, evitando contaminación visual a los habitantes, proyectando un perfil urbano de seguridad y comodidad, obteniendo formas que mejoren el confort visual al contemplar un espacio ordenado que albergue vías, edificios, casa, áreas verdes, la proyección de le Corbusier da mención que un empleado debe llegar a su centro laboral en 15 minutos por lo mucho.

Por lo que Almonacid (2018) menciona que existe problemas en los habitantes al visualizar un perfil urbano sin paisaje, al no contar con áreas de recreación generan ausencia de componentes naturales las cuales dan vida a la ciudad, el área verde es importante para el desarrollo de un diseño de recreación que alberga, diseño, color, forma, textura que son creadas estimular el aprendizaje y tener un percepción visual más óptima enfocada a la arquitectura paisajista. Por otro lado, Ccoyllo y Huapaya (2021) mencionan que el desarrollo del paisaje contribuye con el desarrollo de los espacios recreativos, más sin son parte de parques, complejos deportivos, turísticos, artísticos, espacios en las cuales existen vegetación e infraestructuras que contribuyan con el bienestar de los habitantes. Por eso se plantea que la arquitectura está para cumplir las necesidades de la población. ya sea internamente como externa a través de su distribución ordenada en el centro urbano

Respecto al **objetivo específico N° 3: Para poder comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial**, se obtuvo la perspectiva de los especialistas que un ambiente cognitivo se caracteriza al influir positivamente en el aprendizaje de los niños y jóvenes, son espacios donde se pueda aprender e interactuar libremente, generar confianza y nuevos conocimientos a través de su componentes que permite identificar nuevos colores, olores o juegos, que le motive a seguir aprendiendo a través de su creatividad e imaginación al interactuar con otros niños. La capacidad de convivencia en los espacios públicos les ayuda para ser capaces de reponerse a situaciones de estrés, crisis mental o emocional que pueden llegar a tener. Por lo cual las delimitaciones de espacios serían mejor si son a través de plantas de diversos colores y los muros con distintas texturas esto genera una mejor estimulación sensorial, mejorando la captación de información

que mejore su aprendizaje. por lo que Zhang, et. al, (2019) describe que los espacios urbanos planificados generan **ambientes** como áreas verdes, paisajes, jardines que dan bienestar mental, buscando el desarrollo sensorial a través de la conexión de los habitantes con la naturaleza que permite percibir las sensaciones por medio de la visualización y contacto físico de las texturas, formas, detalles de diseños a través de arquitectura paisajística ayudando a la estimulación del aprendizaje. Por otra parte, Celi (2021), da mención que el diseño genera **ambientes** multisensoriales que pueden y son aplicadas en instituciones artísticas, lugar donde se puede estimular los sentidos de las personas por medio de las formas que les ayuda a descubrir los beneficios de implementar la arquitectura sensorial en un proyecto.

Con respecto al **objetivo específico N° 4: Al interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial**, se obtuvo según la perspectiva de los especialistas que el aprendizaje de los niños y jóvenes se desarrollan a través del diseño de espacios de juegos que mejora el desarrollo de los estímulos sensoriales, al percibir los colores y sensaciones que estas pueden transmitir generando confianza, alegría, pasión, entre otros que se ven interpretadas por los distintos colores que se encuentran en los ambientes lúdicos, que es el diseño de espacios donde existen juegos con muchas formas, texturas, colores naturales y artificiales que son destinadas especialmente para mejorar el aprendizaje de los niños y jóvenes. Son espacios donde se desarrollan las sensaciones y habilidades que estimula todo el cuerpo y la mente por medio de la percepción visual y contacto que existe al interactuar con las plantas y juegos, como también con los animalitos (mascotas). Las formas que estimulan mejor la cognición sensorial son aquellas que están relacionadas a las formas naturales como también las flores son elementos que causan curiosidad y atraen a los niños y jóvenes influyendo en su aprendizaje y desarrollo. Por otra parte, Huang et. al, (2020) detalla que un entorno natural ejerce la **estimulación sensorial** positiva para el ser humano mejorando el bienestar físico y mental, evitando algunos contaminantes como el ruido que genera estrés, mareos y angustia al no poder concentrarse, por lo que es necesario el desarrollo de espacios recreativos donde se desarrollen actividades y culturalidad sobre el cuidado del paisaje y cómo transmitirlo a los familiares.

también Chulde (2018) se refirió a estrategias que mejoran la arquitectura sensorial dando accesibilidad a personas que padecen de la discapacidad visual, por ello busca relacionar la arquitectura en espacios públicos y la necesidad de los habitantes para el desarrollo del diseño de materialidad y textura que faciliten conocer el medio que los rodea, da mención que la arquitectura paisajista sensibiliza los estímulos sensoriales fortaleciendo y mejorar su adaptación al entorno mediante, sonidos, texturas, formas y olores de los ambientes naturales que los rodea. Con todo esto podemos indicar que en el desarrollo de la estimulación sensorial de los niños y jóvenes la intervención de componentes naturales ayuda a percibir y conocer nuevas cosas que aportan a su crecimiento y aprendizaje. Por lo que al sentir las sensaciones de estar encerrado lo cual genera estrés y ansiedad en las personas, la luz natural y los espacios verdes ayudan a liberar la mente, mejorando el estado de ánimo y calmando la ansiedad.

Por último, de acuerdo con el **objetivo general: Comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán**, se obtuvo según la perspectiva de los especialistas y la ficha de casos análogos, que el desarrollo paisajista mejora la calidad de vida, beneficia el medio ambiente, a través del desarrollo de parques urbanos, extensos espacios donde se desarrollan recreación que brinda bienestar física y mental. a los habitantes. El desarrollo de estos espacios genera confort siendo reservas de otras especies, son áreas de aislamiento que previene el estrés por contaminantes. Se analiza casos referentes, como (El parque de la ciudad en Argentina) fue planteado para el desarrollo de actividades culturales que promuevan la estimulación de la creatividad artística de los habitantes, por medio de presentaciones artesanales, fotográficos, pinturas, músicas, artes que mejoran la estadía en este parque. Se tiene un caso en Lima el Club Zonal Huiracocha (S JL) es un establecimiento dirigido a toda la familia, con atracciones para niños, jóvenes y adultos. Esparcimiento recreativo que mejora el ánimo de las familias por sus variedades de juegos. se tiene un caso del parque de Joan Miro (Brasil), considerado un espacio público que une ciudades correspondiendo a las demandas de los usuarios, de acopla a los distintos usuarios de diferentes edades. sus actividades primordiales son las recreativas activas, deporte, patinaje, ciclismo,

turismo que incita a que toda persona que lo visita a estar activa en todo momento, se tiene el caso del Parque Generalísimo Francisco de Miranda (Venezuela), su peculiaridad del parque se basa en los arbolados, siendo espacios para el desarrollo de actividades de ocio, siendo un pulmón de las ciudades cercanas, posee un lago al centro lo que es la fuente de hidratación manteniendo de un pequeño ecosistema al medio del centro urbano. Lo que se considera que todos estos proyectos contribuyen con el cuidado del medio ambiente y busca el desarrollo estimulante en familia por sus áreas de juegos y atracciones tanto naturales como artificiales, otorgando tranquilidad y confort para el ocio y descanso.

V. CONCLUSIONES

En correspondencia con los resultados descritos se presentan ordenadamente de acuerdo a cada uno de los objetivos que fueron planteados en esta investigación, se concluye que:

1. De acuerdo al **objetivo específico N° 1: Comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano;** Se comprendió que la arquitectura paisajista es un proceso beneficioso para el crecimiento del espacio urbano, contribuyendo al desarrollo de espacios verdes, espacio de hábitat, en el confort espacial, buscando optimizar las condiciones de habitabilidad beneficiando la salud mental y física de los habitantes. Sobre todo, contribuyendo con la conservación del medio ambiente.
2. De acuerdo al **objetivo específico N° 2: Mostrar la importancia la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos;** se mostró que la arquitectura paisajista es un elemento fundamental en el desarrollo de equipamientos recreativos ya que prioriza la conexión armoniosa entre el hombre y la naturaleza.
3. De acuerdo al **objetivo específico N° 3: Comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial;** se comprendió que son espacios donde se puede interactuar libremente con la naturaleza, son ambientes que transmiten conocimiento, seguridad, confianza, interés y curiosidad de conocer nuevas cosas a través de formas y texturas donde los niños y jóvenes puedan desarrollar su arte a través de la creatividad activa.
4. De acuerdo al **objetivo específico N° 4: Interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial;** se interpretó que la estimulación sensorial se desarrolla a través del diseño, formas y texturas que poseen los juegos, asimismo percibiendo e interpretando nuevas sensaciones que permiten generar confianza y conocimientos. La capacidad de la percepción visual influye mucho en la estimulación al conocer nuevas formas y colores naturales que contribuye al aprendizaje.

5. Por último, de acuerdo con el **objetivo general: Comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán**, se comprendió que el desarrollo de la arquitectura paisajista muy aparte de contribuir con la preservación ambiental, también genera estimulación sensorial por medio del ordenamiento, se desarrolla a través de los sentidos ya sea tocando, visualizando o escuchando pueden llegar a conocer el entorno donde se encuentran. ya que es conformada por el desarrollo de espacios interactivos donde los niños y jóvenes se estimulen sin ningún inconveniente, ya sea en su hogar o fuera, el ambiente debe de ser lo adecuado para evitar estrés o ansiedad.

VI. RECOMENDACIONES

La culminación del presente trabajo de investigación, dio a conocer como la "Arquitectura paisajista" contribuyen en el desarrollo de la estimulación de los niños y jóvenes del sector C, Huaycán del distrito de Ate, por ello, se llegó a las siguientes recomendaciones.

1. Objetivo específico N° 1: **Comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano**, se recomienda desarrollar diseños de espacios verdes, vías y construcciones que conformen un desarrollo más óptimos

- Incluir jardines como parte del desarrollo urbano en el sector C de Huaycán, para mantener las especies de la zona contribuyendo con la conservación ambiental.
- Integrar plantas y flores fragantes en las zonas urbanas. Los aromas naturales pueden proporcionar una experiencia sensorial placentera y conectar a los niños con la naturaleza.
- Organiza programas de charlas, talleres y visitas guiadas a proyectos destacados, para informar y educar a la comunidad sobre los beneficios y las oportunidades que ofrece la arquitectura paisajista en el desarrollo urbano.
- Establece estrategias de participación con las autoridades locales y los planificadores urbanos para promover la consideración de la arquitectura paisajista en los planes de desarrollo urbano.
- Impulsa proyectos piloto de arquitectura paisajista en colaboración con entidades públicas y privadas

Figura 21

Imagen referencial a espacios libres al centro de la ciudad



Nota: La arquitectura paisajista contribuyendo con el desarrollo urbano. Fuente: ArchDaily.

2. Objetivo específico N° 2: **Al mostrar la importancia de la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos**, se recomienda ser parte de la población que lo habita y que vivirá dentro del centro urbano.

- Implementar espacios recreativos para niños y jóvenes como parques, complejos deportivos, turísticos y artísticos.
- Evitar la contaminación visual, proyectando un perfil urbano seguro y cómodo con la finalidad de conseguir perspectivas más óptimas y con una buena funcionalidad.
- Utilizar formas que mejoren el confort visual, como balcones verdes y techos verdes.
- Incluir espacios con vegetación e infraestructuras que contribuyan con el bienestar de los habitantes y al mismo tiempo cumplan las necesidades de la población.

Figura 22

Arquitectura paisajista



Nota: La arquitectura paisajista y la importancia de incorporar áreas verdes en las edificaciones. Fuente madrimsd.

3. Objetivo específico N° 3: **Al comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial** para niños y jóvenes, se recomienda analizar la perspectiva del sector C de Huaycán del distrito de Ate

- Incluir nuevos diseños en los juegos con diversos colores y texturas, esto hará que los niños y jóvenes mejoren el desarrollo de sus estímulos sensoriales al percibirlos.
- Identificar los espacios donde los niños y jóvenes puedan interactuar libremente, para generar confianza y nuevos conocimientos.
- Implementar áreas recreativas de convivencia en los espacios públicos que brinda la capacidad de reponerse a situaciones de estrés, crisis mental y/o emocional.

- Incluir áreas tranquilas y relajantes donde los niños puedan sentarse, descansar y contemplar el paisaje. Estos espacios ofrecen una oportunidad para que los niños se relajen y disfruten de la belleza del entorno
- Implementar ambientes verdes con distintas especies de plantas, colores que generen una mejor estimulación sensorial a través de la percepción visual.
- Implementar jardines sensoriales, laberintos de plantas o áreas de juego temáticas para niños y jóvenes que estimulen su curiosidad y fomenten la interacción con el entorno.

Figura 23

Espacios de juego cognitivos



Nota: Espacios de estimulación sensorial basados en la naturaleza. Fuente SIMBIOTIA.

Figura 24

El ambiente como tercer educador



Nota: El espacio tal cual es un educador directo por el desarrollo de aprendizaje que se el. Fuente: cultura infancia.

4. Objetivo específico N° 4: **Al interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial**, en los niños y jóvenes del distrito de Huaycán Ate, se recomienda lo siguiente:

- Promover juegos con colores naturales: que causen curiosidad, mejoran la estimulación cognitiva y el aprendizaje tanto de los niños y los jóvenes del sector C, Huaycán - Ate.
- Implementar entornos naturales donde se realicen actividades culturales ya que se ejerce una estimulación positiva y mejora el bienestar físico y mental en niños y jóvenes del del sector C, Huaycán - Ate.

Figura 25

Jardines como parte de las áreas verdes



Nota: Espacios con armonía. Fuente: ArchDaily.

Figura 26

Arquitectura paisajista interior



Nota: Espacios con armonía. Fuente: Pinterest

5. Objetivo general: **Comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán**, se recomienda realizar un análisis previo del lugar como contexto no solo como punto propio del proceso, sino también para un mejor conocimiento del medio en el que se encuentra.

- Incorporar una variedad de texturas en el paisaje, como superficies suaves, rugosas, ásperas o resbaladizas. lo que permitirá a los niños experimentar diferentes sensaciones táctiles mientras juegan.
- Implementar un diseño del paisaje accesible para niños de diferentes edades y habilidades.
- Realizar la instalación de juegos y elementos interactivos que permitan a los niños explorar y experimentar con sus sentidos.
- Integrar el paisaje en los proyectos urbanos desde las primeras etapas de planificación. Considere el diseño de espacios verdes, parques, plazas y jardines como elementos.
- Fomentar la colaboración entre profesionales de diferentes disciplinas, como arquitectos, urbanistas, paisajistas, ingenieros y sociólogos, para abordar los desafíos del desarrollo urbano de manera integral.

Figura 27

Parque infantil. -Yesler Terrace Park



Nota: Los buenos espacios de juego evitan segregar a los niños en función de su edad o habilidad. Fuente: jardinessinfronteras

REFERENCIAS

- Achiso, Z y Masebo, N. (2019). Parkland agroforestry practices on biodiversity conservation-a review. *SSR Inst Int J Life Sci*, 5, 2412-20. https://ijls.com/currentissue/Parkland_Agroforestry_Practices_Biodiversity_Conservation.pdf
- Acosta, Y. (2018). Revisión teórica sobre la evolución de las teorías del aprendizaje. *Revista Vinculando*. <https://vinculando.org/educacion/revision-teorica-la-evolucion-las-teorias-del-aprendizaje.html>
- Alarcón, J., Alarcón, J., y Andrews, L. (2018). Epidemiología, arquitectura paisajista," una salud" e innovación: experiencia en una comunidad amazónica. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 35, 667-674. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342018000400017
- Alizadeh, B. y Hitchmough, J. (2019), "A review of urban landscape adaptation to the challenge of climate change", *International Journal of Climate Change Strategies and Management*, Vol. 11 No. 2, pp. 178-194. <https://doi.org/10.1108/IJCCSM-10-2017-0179>
- Almonacid, R. (2018). El jardín de la casa de Arne Jacobsen en'Søholm I': un espacio para la experimentación paisajística. Ra. *Revista de Arquitectura*, 162-175. <https://revistas.unav.edu/index.php/revista-de-arquitectura/article/view/34653>
- Aram, F., García, EH, Solgi, E., & Mansournia, S. (2019). Efecto de enfriamiento del espacio verde urbano en las ciudades. *Heliyon*, 5 (4), e01339. <https://www.cell.com/action/showPdf?pii=S2405-8440%2819%2930070-2>
- Assem, H. M., Khodeir, L. M., & Fathy, F. (2023). Designing for human wellbeing: The integration of neuroarchitecture in design—A systematic review. *Ain Shams Engineering Journal*, 102102. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2090447922004130>

- Benítez, M., Díaz, V., y Justel, N. (2023). Influencia del contexto en el desarrollo cognitivo infantil: revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 21 (2), 1-27. <https://revistaumanizales.cinde.org.co/rlicsnj/index.php/Revista-Latinoamericana/article/view/5321/1220>.
- Brown, R. y Corry, R. (2020). Evidence-Based Landscape Architecture for Human Health and Well-Being. *Sustainability*, 12(4), 1360. <https://doi.org/10.3390/su12041360>
- Bueno, D. (2020). La importancia del aprendizaje sensorial. *Ruta Maestra*, 29, 2-6. <https://rutamaestra.santillana.com.co/wp-content/uploads/2020/09/2-LA-IMPORTANCIA-DEL-APRENDIZAJE-SENSORIAL.pdf>
- Calvera, A. (2013). De lo bello de las cosas ([edition unavailable]). *Editorial Gustavo Gili*. Retrieved from. <https://www.perlego.com/book/2564648/de-lo->
- Carbajo, M. (2014). La sala de estimulación multisensorial. Tabanque: *Revista pedagógica*, (27), 155-172. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/16701/Tabanque-2014-27-LaSalaDeEstimulacionMultisensorial.pdf?sequence=1>
- Chávez, S. y Morales, G. (2021). Modelo de jardín vertical con vegetación endémica para espacios públicos exteriores en El Grillo, Jalisco. *Revista Campus*,26(31). <https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/rc/article/view/2069>
- Chulde, O. (2018). *Arquitectura sensorial estrategias de diseño para espacios destinados a personas con discapacidad visual*. [Tesis de bachiller inédita, Universidad Católica de Cuenca] Repositorio de Investigación Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/handle/ucacue/1343>
- Contin, A. (2019). Guadalajara Metropolitan Region: The role of metropolitan cities in the integration of urban and rural territories and their inhabitants. The relevance of the Guadalajara pilot case study. In *Los nuevos desafíos metropolitanos* (pp. 7-14). CUAAD-University Center of Art, Architecture and

Design_ Universidad de Guadalajara.
<https://re.public.polimi.it/handle/11311/1158222>

Contreras, B. (2015). Centro recreativo y cultural, comunidad Los Sineyes, San Juan Sacatepéquez. *Revista campus.*
<https://core.ac.uk/download/80748962.pdf>

Cota, J. Y Quiña, N. (2017). *Estimulación sensorial y el aprendizaje de los niños y niñas con discapacidad intelectual de 03 a 07 años.* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Huancavelica] repositorio Universidad Nacional de Huancavelica. <https://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1566>

Crissien, J. (2018). Parque Ecológico Metropolitano: Una Propuesta para la Ciudad de Barranquilla. *MODULO ARQUITECTURA-CUC* vol. 21, no. 1, pp. 131-160. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2404>

Duarte, J., Y Valdivia, A. (2019). Factores que influyen en la recuperación paisajista del sector de la alameda antigua de la avenida Bolognesi - Tacna. 2018. *REVISTA VERITAS ET SCIENTIA - UPT.* 8. 1035-1041. 10.47796/ves.v8i1.107.
https://www.researchgate.net/publication/346871389_Factores_que_influyen_en_la_recuperacion_paisajista_del_sector_de_la_alameda_antigua_de_la_avenida_Bolognesi_-_Tacna_2018

Farias, I., Silva, C.. da, Lima, D., Oliveira, C., y Fontenele, R. (2018). Valoração Ambiental do Parque Ecológico do Rio Cocó. *Desenvolvimento Em Questão*, 16(45), 191–213. <https://doi.org/10.21527/2237-6453.2018.45.191-213>

Fathi, S., Sajadzadeh, H., Mohammadi, F., Aram, F., Pinter, G., Felde, I., y Mosavi, A. (2020). The Role of Urban Morphology Design on Enhancing Physical Activity and Public Health. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2359. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072359>

Fernberg, P., & Chamberlain, B. (2023). Artificial Intelligence in Landscape Architecture: A Literature Review. *Landscape Journal*, 42(1), 13-35.

- Gómez, A. y Agudo, J. (2019). Paisaje e imaginarios en la percepción del turista en Andalucía. *PASOS. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 17 (6), 1217-1226. <https://www.redalyc.org/journal/881/88165960009/88165960009.pdf>
- Guerrero, E., Ricci, S., Y Verellén, C. (2018). Diagnóstico ambiental del espacio verde en el campus de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires (UNICEN), Argentina. *Revista Estudios Ambientales*, 6(2), 46-60 <https://ojs2.fch.unicen.edu.ar/ojs-3.1.0/index.php/estudios-ambientales/article/view/249/212>
- Gutiérrez, L. (2017). Neuroarquitectura, creatividad y aprendizaje en el diseño arquitectónico. *Paideia* XXI, 6(7), 171-189. <http://revistas.urp.edu.pe/index.php/Paideia/article/view/1607>
- Hecht, S. B., Pezzoli, K., & Saatchi, S. (2016). Trees have already been invented: carbon in woodlands. *Revista Collabra*, 2(1). <https://doi.org/10.1525/collabra.69>
- Hermida, M., León, P. y Cobo, A. (2021). Transformación del paisaje urbano debido a la incorporación de nuevas infraestructuras en la primera mitad del siglo XX en Cuenca (Ecuador). *Revista de Estudios Geográficos*, 82 (291), e075. <https://doi.org/10.3989/estgeogr.202186.086>
- Hernández, R. Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa y cualitativa y mixta. México: *Mc Graw Hill- educación* https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/wp-content/uploads/2019/02/RUDICSv9n18p92_95.pdf
- Higuera, D. (2020). Los estimulantes sensoriales y su conexión con el espacio arquitectónico. *anuario2020*, 1(1), 13-29. https://www.researchgate.net/publication/341441621_Los_estimulantes_sensoriales_y_su_conexion_con_el_espacio_arquitectonico
- Higuera-Trujillo, J. L., Llinares, C., & Macagno, E. (2021). The cognitive-emotional design and study of architectural space: A scoping review of

- neuroarchitecture and its precursor approaches. *Sensors*, 21(6), 2193.
<https://www.mdpi.com/1424-8220/21/6/2193>
- Infante, K. (2012). Primer premio parque flor de Amancaes. *ArchiDaily*, Lima-Perú
<https://www.archdaily.pe/pe/02-149975/primer-premio-parque-flor-de-amancaes>
- Jhaldiyal, A., Gupta, K., Gupta, P. K., Thakur, P., & Kumar, P. (2018). Urban Morphology Extractor: A spatial tool for characterizing urban morphology. *Urban Climate*, 24, 237-246. <https://doi.org/10.1016/j.uclim.2018.04.003>
- Karaca, E. y Karaca, M. (2021). Environmental Psychology Approaches Within the Relationship of Nature and Health in terms of Landscape Architecture. *OPUS International Journal of Society Researches*, 18 (42), 5781-5802.
<https://doi.org/10.26466/opus.910271>
- Kondo, M., Fluehr, J., McKeon, T., & Branas, C. (2018). Urban Green Space and Its Impact on Human Health. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(3), 445. <https://doi.org/10.3390/ijerph15030445>
- Latasa, Z, Gainza, B. (2019). Arquitectura y paisaje: un entorno para el aprendizaje transversal, creativo y estratégico. A: García Escudero, D.; Bardí Milà, B, eds. "VII Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura (JIDA'19), Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 14 y 15 de Noviembre". Barcelona: UPC IDP; *GILDA*, 2019. ISBN: 978-84-9880-797-4, p. 413-430.
<http://hdl.handle.net/2117/171544>
- Lee, S., Shin, W., & Park, E. J. (2022). Implications of neuroarchitecture for the experience of the built environment: A scoping review. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*.
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/ARCH-09-2021-0249/full/html>
- Li, H. Jun, Z., Ling, S., Ming, J., Chun, Z, (2020) Effects of integration between visual stimuli and auditory stimuli on restorative potential and aesthetic preference in urban green spaces.

ScienceDirect. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1618866719308623>

Llorens-Gamez, M., Higuera-Trujillo, J. L., Omarrementeria, C. S., & Llinares, C. (2022). The impact of the design of learning spaces on attention and memory from a neuroarchitectural approach: A systematic review. *Frontiers of Architectural Research*, 11(3), 542-560. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2095263521000972>

Llorens-Gómez, M., Higuera-Trujillo, J. L., Omarrementeria, C. S., & Llinares, C. (2021). The impact of the design of learning spaces on attention and memory from a neuroarchitectural approach: A systematic. https://www.researchgate.net/profile/Carla-Sentieri-2/publication/357474661_The_impact_of_the_design_of_learning_spaces_on_attention_and_memory_from_a_neuroarchitectural_approach_A_systematic_review/links/61d852efda5d105e5524fa59/The-impact-of-the-design-of-learning-spaces-on-attention-and-memory-from-a-neuroarchitectural-approach-A-systematic-review.pdf

Machin, J., Batista, E., Martínez-Ballesté, A., & Solanas, A. (2021). Privacidad y seguridad en ciudades cognitivas: una revisión sistemática. *Ciencias Aplicadas*, 11 (10), 4471. <https://doi.org/10.3390/app11104471>

Machuca B, (2010). "Prototipo electrónico para visión basado en la sustitución sensorial". Tesis de Maestría en Optomecatrónica. Centro de Investigaciones en Óptica, A.C. León, *Guanajuato*. 67 pp. <https://cio.repositorioinstitucional.mx/jspui/handle/1002/813>

Martí, P., Gutiérrez, M. (2020). El campus de la Universidad de Alicante. *Alacant*, ISBN 978-84-9717-711-5, pp. 25-40. <http://hdl.handle.net/10045/117673>

Matias, J. (2019). *Estrategias de Regeneración Urbana Paisajística del Asentamiento Valle Verde y Valoración del Ecosistema de los Humedales de Ventanilla* [Grado académico de Maestro, Universidad Ricardo Palma]. <https://repositorio.urp.edu.pe/handle/20.500.14138/2315>

- Matoso, M. (2022) "Neuroarquitectura: ¿cómo responde tu cerebro a los espacios?" [Neuroarquitectura: como o seu cérebro responde aos espaços]. *ArchDaily Perú*. (Trad. Arellano, Mónica) Accedido el 23 Jun 2023. <<https://www.archdaily.pe/pe/982249/neuroarquitectura-como-responde-tu-cerebro-a-los-espacios>> ISSN 0719-8914
- Menardo, E., Brondino, M., Hall, R., & Pasini, M. (2021). Restorativeness in Natural and Urban Environments: A Meta-Analysis. *Psychological Reports*, 124(2), 417–437. <https://doi.org/10.1177/0033294119884063>
- Migliani, A. (2020) "Neuroarquitectura aplicada en el diseño para niños y niñas" [Neuroarquitectura aplicada a projetos para crianças]. *ArchDaily Perú*. <https://www.archdaily.pe/pe/942752/neuroarquitectura-aplicada-en-el-diseno-para-ninos-y-ninas>> ISSN 0719-8914
- Migliani, A. (2020) "Neuroarquitectura aplicada en el diseño para niños y niñas" [Neuroarquitectura aplicada a projetos para crianças]. *ArchDaily Perú*. (Trad. Franco, José Tomás) Accedido el 23 Jun 2023. <<https://www.archdaily.pe/pe/942752/neuroarquitectura-aplicada-en-el-diseno-para-ninos-y-ninas>> ISSN 0719-8914
- Morales. C, Piedra C, Romero. V. Y Bermudez. R. (2018) Indicadores ambientales de áreas verdes urbanas para la gestión en dos ciudades de Costa Rica. *Rev. biol. trop* [online]. vol.66, n.4, pp.1421-1435. ISSN 0034-7744. <http://dx.doi.org/10.15517/rbt.v66i4.32258>.
- Murphy, M. (2016). The Biophysical Landscape. In: *Landscape Architecture Theory*. Island Press, Washington, DC. https://doi.org/10.5822/978-1-61091-751-3_3
- Nijhuis, S., y Vries, J. (2019). Design as research in landscape architecture. *Landscape Journal*, 38(1-2), 87-103. <https://doi.org/10.3368/lj.38.1-2.87>
- Nikologianni, A., Plowman, T., y Brown, B. (2022). A Review of Embodied Carbon in Landscape Architecture. *Practice and Policy*. C, 8(2), 22. <https://doi.org/10.3390/c8020022>

- Núñez, J. (2021). Análisis espacial de las áreas verdes urbanas de la Ciudad de México. *Economía, sociedad y territorio*, 21(67), 803-833. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1405-84212021000300803&script=sci_arttext
- Ochoa, A. (2018). ¿Qué es la neuroarquitectura?. *Admagazine*, 24, 237-246. <https://www.admagazine.com/arquitectura/que-es-la-neuroarquitectura-20210916-9033-articulos>
- Patuano, A. y Tara, A. (2020). Fractal geometry for Landscape Architecture: *Review of methodologies and interpretations*, 5, 72-80. <https://library.wur.nl/WebQuery/wurpubs/564977>
- Piña, L. (2019). Estrategias Ambientales para la Mejora de las Áreas Verdes en Ciudad Tavacare, Estado Barinas. *Revista Scientific*, 4(11), 121–137. <https://www.redalyc.org/journal/5636/563660237009/>
- Pouya, S. (2017). The role of landscape architecture on soundscape experience. *Turkish Journal of Forest Science*, 1(2), 183-193. <https://doi.org/10.32328/turkjforsci.337416>
- Quiroz, J. (2010). El rol del tutor en los entornos virtuales de aprendizaje. *Innovación educativa*, 10(52), 13-23.. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179420763002.pdf>
- Reyes J. (2023). Espacio social y apropiación del espacio verde público en la arquitectura de paisaje. *Punto Cunorte*, 1(16), 43–65. <https://revistas.cunorte.udg.mx/punto/article/view/166>
- Roncancio, J. (2018). *Calidad de vida a través de un espacio público deportivo Centro deportivo Acua Villa Luz* [Tesis Doctoral, Universidad Católica de Colombia]. Repositorio virtual de la Universidad Católica de Colombia. <https://www.archdaily.co/co/879423/fp-arquitectura-disenara-nuevo-centrorecreativo-del-parque-metropolitano-el-tunal-en-bogota>

- Sarmiento, Rubio, M, King, A, Serrano, N, Hino, A, Hunter, R, Y Kohl, B. (2021). El entorno construido en los programas diseñados para promover la actividad física entre las niñas, niños y jóvenes latinos que viven en Estados Unidos y América Latina. *Obesity Reviews*, 22, e13345. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/obr.13345>
- Song, C., Ikei, H. y Miyazaki, Y. (2019). Physiological effects of forest-related visual, olfactory, and combined stimuli in humans: an additive combined effect. *Urban forestry and urban greening*, 44 , 126437. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1618866719302262> <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2019.126437>
- Song, C., Ikei, H. y Miyazaki, Y. (2021). Effects of forest-derived visual, auditory, and combined stimuli. *Silvicultura urbana y ecologización urbana* , 64 , 127253. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1618866721002806>
- Talento, K., Amado, M., Y Kullberg, J. C. (2019). Landscape—A Review with a European Perspective. *Land*, 8(6), 85. <https://doi.org/10.3390/land8060085>
- Tang, A. (2019). *La planificación urbana de los espacios verdes en Barranco y la participación ciudadana en el contexto de justicia ambiental*. [Tesis Doctoral disertación, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio institucional Universidad Católica del Perú. <https://search.proquest.com/openview/12bb4f782cd0a693c576d89c6b69d151/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Teqja, Z., & Karaj, A. (2022). Landscape architecture education and democracy. The case of Albania and other former communist countries. *Projets de paysage. Revue scientifique sur la conception et l'aménagement de l'espace*, (Hors-série). <https://journals.openedition.org/paysage/27792>
- Wendelboe, C., Kelly, S., Kennedy, M., y Cherrie, J. W. (2019). A scoping review mapping research on green space and associated mental health benefits.

International Journal of Environmental Research and Public Health, 16(12), 2081. <https://www.mdpi.com/1660-4601/16/12/2081>

Zhang, T., Liu, J., y Li, H. (2019). Restorative Effects of Multi-Sensory Perception in Urban Green Space: A Case Study of Urban Park in Guangzhou, China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(24), 4943. <https://doi.org/10.3390/ijerph16244943>

ANEXOS

Matriz de categorización

TÍTULO: ARQUITECTURA PAISAJISTA, COMO ESPACIO ESTIMULANTE PARA NIÑOS Y JÓVENES DEL SECTOR C, HUAYCÁN, ATE 2023												
Categoría	Definición de la categoría	Objetivos	Subcategorías	Indicadores	Sub indicadores	Preguntas	Fuentes		Técnicas		Instrumento	
Arquitectura paisajista	A nivel internacional Chulde (2018) define La arquitectura paisajista sensibiliza los otros sentidos como el auditivo, que ayuda a estar atentos a los sonidos provenientes del ambiente	Comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano.	Espacio Verdes	Tipos Jardines		¿Cómo los tipos de jardines influirán en el desarrollo de espacios verdes urbanos?	2 arquitectos especialistas		Entrevista	Análisis documental	Guía de entrevista semiestructurada	Ficha de análisis de contenido y fichas de casos análogos
				Biodiversidad de especies de Vegetación		¿Por qué es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema?						
				Infertilidad de suelo		¿Qué impacto puede tener la infertilidad del suelo en el entorno?						
		Mostrar la importancia de la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos	Paisaje Urbano	Arborización urbana		¿Qué tipos de árboles ayudan a reducir más la contaminación en el aire?	2 arquitectos especialistas		Entrevista	Análisis documental	Guía de entrevista semiestructurada	Ficha de análisis de contenido y fichas de casos análogos
				Morfología Urbana		¿Cómo influye la morfología urbana de Huaycán en la calidad de vida de sus habitantes del Sector C?						
				Perspectiva visual		¿Cómo la perspectiva visual mejorara el desarrollo urbano paisajístico?						

TÍTULO: ARQUITECTURA PAISAJISTA, COMO ESPACIO ESTIMULANTE PARA NIÑOS Y JÓVENES DEL SECTOR C, HUAYCÁN, ATE 2023

Categoría	Definición de la categoría	Objetivos	Subcategorías	Indicadores	Sub indicadores	Preguntas	Fuentes	Técnicas	Instrumento		
Espacios Estimulantes	Li Deng, L, M, H, S, J, Z & Xi Li (2020). Definen que los estímulos auditivos y visuales en el paisaje, dan emociones placenteras a los habitantes a diferencia de ver sólo imágenes sin sonido.	Comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial	Ambiente Cognitivo público	Espacios Recreativos		¿Cómo los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	2 arquitectos especialistas	Entrevista	análisis documental	Guía de entrevista semiestructurada	Ficha de análisis de contenido y fichas de casos análogos
				Condición ambiental		¿Cómo la condición ambiental influye en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?					
				Diseño Visual		¿Cómo el diseño visual ayuda a los niños y jóvenes a la retención de la información?					
		Interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial	Estimulación Sensorial	Luz y Color		¿Qué tipo de estrategias lumínicas y de color pueden estimular el aprendizaje en niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	2 arquitectos especialistas	Entrevista	Análisis documental	Guía de entrevista semiestructurada	Ficha de análisis de contenido y fichas de casos análogos
				Sentidos		¿Por qué se considera que los sentidos mejoran la estimulación sensorial de los niños y jóvenes en espacios recreativos?					
				Forma y Textura		¿Cuáles son las formas y texturas que aumentan el interés de los niños y jóvenes en el uso de los espacios de juego?					

Matriz de consistencia

Problema General	Objetivo General	Hipótesis	Categorías	Subcategorías	Indicadores	Método		
¿De qué manera la arquitectura paisajista estimulará el sentido sensorial en los niños y jóvenes en el sector C, Huaycán Ate?	Comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023		Arquitectura Paisajista	Espacios Verdes	Tipos Jardines	Enfoque:		
					Biodiversidad de especies de Vegetación	Cualitativo		
					Infertilidad de suelo			
				Paisaje Urbano	Arborización urbana	Básico		
					Morfología Urbana			
					Perspectiva visual	Diseño		
			Objetivos Específicos		Espacios Estimulantes	Ambiente Cognitivo público	Espacios Recreativos	Fenomenológico
			<ul style="list-style-type: none"> Comprender cómo la arquitectura paisajista contribuye en el desarrollo urbano. Mostrar la importancia de la arquitectura paisajista en equipamientos recreativos. Comprender en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial. Interpretar cómo se desarrolla la estimulación sensorial. 	Condición ambiental			Técnicas e instrumentos	
				Diseño Visual			Análisis documental y entrevista	
				Estimulación Sensorial		Luz y Color	Guía de entrevistas semi estructurada	
						Sentidos	Ficha de análisis de contenido y fichas de casos análogos	
						Forma y Textura	Participantes	
						Artículos, tesis, libros y especialistas		

Certificado de valides de contenido del instrumento: Guía de entrevista aplicado a arquitectos

“Arquitectura Paisajista, Como Espacio Estimulante Para Niños Y Jóvenes Del Sector C, Huaycán, Ate 2023”

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN		Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023												
OBJETIVO GENERAL		Determinar cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023												
N°	CATEGORÍA 1: Arquitectura Paisajista SUBCATEGORÍA 1: Espacios Verdes	CRITERIOS DE EVALUACIÓN												Observaciones y/o recomendaciones de los especialistas.
		PERTINENCIA				RELEVANCIA				CLARIDAD				
	INDICADOR 1: Tipos Jardines	MD	D	A	M.A	MD	D	A	M.A	MD	D	A	M.A	
1	¿Cómo los tipos de jardines influyen en el desarrollo de espacios verdes urbanos?			X					X			X		
	INDICADOR 2: Biodiversidad de especies de Vegetación													
2	¿Por qué es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema?			X					X			X		
	INDICADOR 3: Fertilidad de suelo													
3	¿Qué impacto puede tener la fertilidad del suelo en el entorno?			X					X			X		
	SUBCATEGORÍA 2: Paisaje Urbano													
	INDICADOR 1: Arborización urbana													
4	¿Qué tipos de árboles ayudan a reducir más la contaminación en el aire?			X					X			X		
	INDICADOR 2: Morfología Urbana													
5	¿Cómo influye la morfología urbana de Huaycán en la calidad de vida de sus habitantes del Sector C?			X					X			X		
	INDICADOR 3: Perspectiva visual													
6	¿Cómo la perspectiva visual mejorara el desarrollo urbano paisajístico?			X					X			X		
	CATEGORÍA 2: Espacios Estimulantes SUBCATEGORÍA 1: Ambiente Cognitivo público													

	INDICADOR 1: Espacios Recreativos												
7	¿Cómo los espacios recreativos influirían en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?		X					X				X	
	INDICADOR 2: Condición ambiental												
8	¿Cómo la condición ambiental influiría en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?		X					X				X	
	INDICADOR 3: Diseño Visual												
9	¿Cómo el diseño visual ayuda a los niños y jóvenes a la retención de la información?		X					X				X	
	SUBCATEGORÍA 2: Estimulación Sensorial												
	INDICADOR 1: Luz y Color												
10	¿Qué tipo de estrategias lumínicas y de color pueden estimular el aprendizaje en niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?		X					X				X	
	INDICADOR 1: Sentidos												
11	¿Por qué se considera que los sentidos mejoran la estimulación sensorial de los niños y jóvenes en espacios recreativos?		X					X				X	
	INDICADOR 1: Forma y Textura												
12	¿Cuáles son las formas y texturas que aumentan el interés de los niños y jóvenes en el uso de los espacios de juego?		X					X				X	

Validaciones de Instrumentos

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ()

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador: Arq. Pedro Nicolás Chávez Prado

Especialidad del validador: Magíster en ciencias con mención en arquitectura,
especialidad en fundamentos visuales y diseño

DNI: _09140833

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

16 de mayo del 2023



Arq. Pedro Nicolás Chávez Prado

Especialidad: Magíster en ciencias con mención en
arquitectura, especialidad en fundamentos visuales y diseño

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador: Dr. Arq. Harry Rubens Cubas Aliaga

Especialidad del validador: Doctor en Gestión Pública y Gobernabilidad

DNI: ____ 07568273_____

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

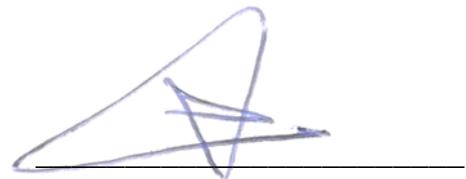
MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

15 de mayo del 2023



Arq. Dr. Arq. Harry Rubens

Cubas Aliaga

Especialidad: Doctor en Gestión
Pública y Gobernabilidad

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ()

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador: Arq. Jonathan Cruzado Villanueva

Especialidad del validador: Magíster en Construcción y Tecnologías arquitectónicas -
experiencia en diseño y desarrollo de infraestructuras

DNI: ____45210124____

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

18.de mayo del 2023



Arq. Jonathan Cruzado Villanueva

Especialidad: Magíster en Construcción y Tecnologías
arquitectónicas - experiencia en diseño y desarrollo de infraestructuras



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FAULTAD DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Opinion de aplicabilidad: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador:

Especialidad del validador:

DNI: 46592386

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

17 de mayo del 2023

Arq. ROSERTO RUFFO FARUQUIS

Especialidad: MAESTRO EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA.

Guía de entrevistas semiestructurada

CATEGORIA 1: ARQUITECTURA PAISAJISTA	
SUBCATEGORIA 1: Espacios Verdes	
INDICADOR 1: Tipos Jardines	
Pregunta	Transcripción de respuesta
E: ¿Cómo los tipos de jardines influirán en el desarrollo de espacios verdes urbanos?	P:
INDICADOR 2: Biodiversidad de especies de Vegetación	
E: ¿Por qué es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema?	P:
INDICADOR 3: Infertilidad de suelo	
E: ¿Qué impacto puede tener la fertilidad del suelo en el entorno?	P:
SUBCATEGORIA 2: Paisaje Urbano	
INDICADOR 1: Arborización urbana	
E: ¿Qué tipos de árboles ayudan a reducir más la contaminación en el aire?	P:
INDICADOR 2: Morfología Urbana	
E: ¿Cómo influye la morfología urbana de Huaycán en la calidad de vida de sus habitantes del Sector C?	P:
INDICADOR 3: Perspectiva visual	
E: ¿Cómo la perspectiva visual mejorara el desarrollo urbano paisajístico?	P:

CATEGORIA 2: ESPACIOS ESTIMULANTES	
SUBCATEGORIA 1: Ambiente Cognitivo público	
INDICADOR 1: Espacios Recreativos	
Pregunta	Transcripción de respuesta
E: ¿Cómo los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	P:
INDICADOR 2: Condición ambiental	
E: ¿Cómo la condición ambiental influye en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	P:
INDICADOR 3: Diseño Visual	
E: ¿Cómo el diseño visual ayuda a los niños y jóvenes a la retención de la información?	P:
SUBCATEGORIA 2: Estimulación Sensorial	
INDICADOR 1: Luz y Color	
E: ¿Qué tipo de estrategias lumínicas y de color pueden estimular el aprendizaje en niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	P:
INDICADOR 2: Sentidos	
E: ¿Por qué se considera que los sentidos mejoran la estimulación sensorial de los niños y jóvenes en espacios recreativos?	P:
INDICADOR 3: Forma y Textura	
E: ¿Cuáles son las formas y texturas que aumentan el interés de los niños y jóvenes en el uso de los espacios de juego?	P:

Fichas de análisis de contenido

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°	
Nombre de la investigación:	
Categoría	
Subcategoría	
Objetivo específico:	
Indicador	
Nombre del Documento:	Autor:
Palabras Clave:	
Objetivo:	
Referencia Bibliográfica:	
Conceptos de subcategoría:	
Indicador 1	Imagen:

Ficha de casos análogos

	FICHA DE CASOS ANÁLOGOS			N° 01	
	TITULO:				
	ANÁLISIS CONTEXTUAL				
	Tesisas:		Asesor:		Año:
UBICACIÓN		PROYECTO	ARQUITECTO	AÑO DE CONSTRUCCION	
ÁREA		Imágenes:		CONTEXTO:	
CAPACIDAD					
TIPOLOGÍA					
EMPLAZAMIENTO					
OBJETIVO:		Fuente:			
		Descripción de Proyecto:			

ANEXO D: Validaciones de Instrumentos

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ()

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador: Arq. Pedro Nicolás Chávez Prado

Especialidad del validador: Magíster en ciencias con mención en arquitectura,
especialidad en fundamentos visuales y diseño

DNI: _09140833

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

16 de mayo del 2023



Arq. Pedro Nicolás Chávez Prado

Especialidad: Magíster en ciencias con mención en
arquitectura, especialidad en fundamentos visuales y diseño

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X)

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador: Dr. Arq. Harry Rubens Cubas Aliaga

Especialidad del validador: Doctor en Gestión Pública y Gobernabilidad

DNI: ____ 07568273_____

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

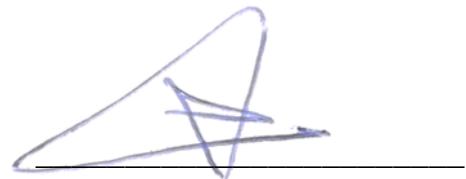
MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

15 de mayo del 2023



Arq. Dr. Arq. Harry Rubens

Cubas Aliaga

Especialidad: Doctor en Gestión
Pública y Gobernabilidad

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ()

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador: Arq. Jonathan Cruzado Villanueva

Especialidad del validador: Magíster en Construcción y Tecnologías arquitectónicas -
experiencia en diseño y desarrollo de infraestructuras

DNI: ____45210124____

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

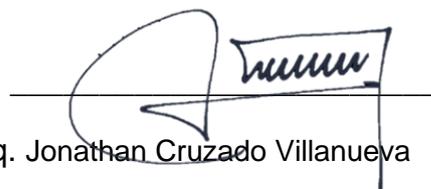
MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

18.de mayo del 2023



Arq. Jonathan Cruzado Villanueva

Especialidad: Magíster en Construcción y Tecnologías
arquitectónicas - experiencia en diseño y desarrollo de infraestructuras



UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERIA Y ARQUITECTURA
ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Opinion de aplicabilidad: Aplicable () Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y Nombre del juez validador:

Especialidad del validador:

DNI: 46592386

Pertinencia: La pregunta corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: La pregunta es apropiada para representar al componente o subcategoría específica del constructo.

Claridad: Se entiende sin dificultad alguna al enunciado de la pregunta, es concisa, exacta y directa.

MD: Muy deficiente

D: Deficiente

A: Apropiado

MA: Muy aplicable

17 de mayo del 2023

Arq. ROSERTO RUFFO FARIÑAS

Especialidad: MAESTRO EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA.

Consentimiento informado



Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: **Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023** Investigador (a) (es): Arredondo Paredes, Deyvit Julvid y Sulca Curillo, Carlos Enrique.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023**”, cuyo objetivo es **comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023**. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (De pregrado) de la carrera profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo del campus Lima este - San Juan de Lurigancho, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad



Describir el impacto del problema de la investigación.

De qué manera la arquitectura paisajista estimulará el sentido sensorial en los niños y jóvenes en el sector C Huaycán Ate

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente digital de la plataforma ZOOM Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (**principio de autonomía**):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.



Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Arredondo Paredes, Deyvit Julvid y Sulca Curillo, Carlos Enrique), email: darredondopar@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor (Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel y Mtro. Arq. Galvez Nieto, Alexander Junior's) email: agalvezni@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: ALFREDO EULOGIO MUJICA YEPEZ

DNI: 09878384.....

Fecha y hora: 19/06/23 HORA 10 PM

Especialidad: ARQUITECTURA BIOCLIMATICA




Firma del especialista
entrevistado(a)

Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: **Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023** Investigador (a) (es): Arredondo Paredes, Deyvit Julvid y Sulca Curillo, Carlos Enrique.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023**”, cuyo objetivo es **comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023**. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (De pregrado) de la carrera profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo del campus Lima este - San Juan de Lurigancho, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad



Describir el impacto del problema de la investigación.

De qué manera la arquitectura paisajista estimulará el sentido sensorial en los niños y jóvenes en el sector C Huaycán Ate

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente digital de la plataforma ZOOM Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (**principio de autonomía**):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Arredondo Paredes, Deyvit Julvid y Sulca Curillo, Carlos Enrique), email: darredondopar@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor (Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel y Mtro. Arq. Galvez Nieto, Alexander Junior's) email: agalvezni@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

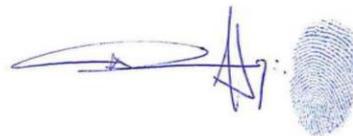
Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Karlo Mario Arteaga Losza Hernández

DNI:43538802

Fecha y hora: 20/06/2023

Especialidad: Arquitectura, Energía y Medio Ambiente



Firma del especialista
entrevistado(a)

Consentimiento Informado (*)

Título de la investigación: **Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023** Investigador (a) (es): Arredondo Paredes, Deyvit Julvid y Sulca Curillo, Carlos Enrique.

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “**Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023**”, cuyo objetivo es **comprender cómo el desarrollo de la Arquitectura paisajista genera estimulación sensorial en los niños y jóvenes en el sector C de Huaycán del año 2023**. Esta investigación es desarrollada por estudiantes (De pregrado) de la carrera profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo del campus Lima este - San Juan de Lurigancho, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad



Describir el impacto del problema de la investigación.

De qué manera la arquitectura paisajista estimulará el sentido sensorial en los niños y jóvenes en el sector C Huaycán Ate

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes del sector C, Huaycán, Ate 2023”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente digital de la plataforma ZOOM Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

* Obligatorio a partir de los 18 años

Participación voluntaria (**principio de autonomía**):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador (a) (es) (Arredondo Paredes, Deyvit Julvid y Sulca Curillo, Carlos Enrique), email: darredondopar@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor (Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel y Mtro. Arq. Galvez Nieto, Alexander Junior's) email: agalvezni@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:Jonathan Bedoya Alessi.....

DNI:.....45145829.....

Fecha y hora:18/06/23 / 13:22.....

Especialidad:Paisajismo y arboricultura urbana.....



Firma del especialista
entrevistado(a)

Instrumento 1. Guía de entrevista semiestructurada (transcripción de entrevista especialista 1):

CATEGORIA 1: ARQUITECTURA PAISAJISTA	
SUBCATEGORIA 1: Espacios Verdes	
INDICADOR 1: Tipos Jardines	
Pregunta	Transcripción de respuesta
E: ¿Cómo los tipos de jardines influirán en el desarrollo de espacios verdes urbanos?	P: Influye positivamente siempre hay que considerar el para la actividad recreativa que se va a utilizar y es recreación pasiva o activa los tipos tiene que corresponder a la función entendiéndose que hay especies de áreas verdes que son fundamentales que básicamente son decorativas que se utilizan, por ejemplo, para integrar al espacio urbano o practicar algún tipo de deporte más conocido en el Perú el gras, por ejemplo. Sin duda, pero obviamente especiales que no quiero decir no cumplen una función de desintoxicación más sin embargo los arbustos son más de un carácter decorativo tipos de vegetaciones que pueden con poco mantenimiento poca agua pueden aportar mucho más no solamente las ornamentales que conocemos las margaritas, las rosas por sus características
INDICADOR 2: Biodiversidad de especies de Vegetación	
E: ¿Por qué es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema?	P: Es importante considero, ya qué es fundamental para mantener, así como usted hablaba de la biodiversidad hay que mantener, hay me mantener una micro diversidad por ejemplo en este caso las abejas, el poles etc. prácticamente genera un impacto para manter la cadena de su existencia no solo los humanos sino de los insectos que producen miel en este caso las abejas entonces es importante no alterar o generar nuevos ecosistemas. Pero no solamente para eso sino para una actividad del adulto mayor hay huertos comestibles también vegetales para hacer consumo de la población. Viendo tipos de impacto social e impacto económico menor.
INDICADOR 3: Infertilidad de suelo	
E: ¿Qué impacto puede tener la fertilidad del suelo en el entorno?	P: Tenemos que entender que tipos de sustratos, si tenemos una zona arrida, no será buena opción para sembrar el gras por que consume mucha agua, fertilidad del suelo está directamente relacionado con la riqueza de minerales que tienen el subsuelo para mantenerse. Claro, primero retirar una capa superficial digamos de está. Arena porque debajo podemos encontrar arcilla, qué tan profundo es supongamos que mucha capas de zona arrida y salitrosa, retiramos una capa ponemos piedra, que será como filtro luego rellenamos con arcilla que es tierra de chacra que tiene artos índices de sales y minerales superior a estos sembraríamos nuevas tipos de

	plantas con el riego de tipo de goteo para mantener la humedad superficial de la capa interior y además con las piedras que tenemos debajo poco a poco vayan filtrando esas sales y se van retirando el salitre.
SUBCATEGORIA 2: Paisaje Urbano	
INDICADOR 1: Arborización urbana	
E: ¿Qué tipos de árboles ayudan a reducir más la contaminación en el aire?	P: Todo elemento vegetal aporta hay algunos mayores y mejores según Clinber por ejemplo las coníferas generalmente absorben mayor combustión estas que tienen características de hojas anchas, que tienen mayor captación de los componentes de CO ₂ que existen en el ambiente, no tenemos arbustos que son comúnmente llamado pomposo. que no crecen tan alto crecen tan alto por ejemplo la palmera no tiene mucha retención de CO ₂ , hay árboles que también incluso tienen de hoja caduca que en invierno no pueden permitir mayor captación de radiación solar,
INDICADOR 2: Morfología Urbana	
E: ¿Cómo influye la morfología urbana de Huaycán en la calidad de vida de sus habitantes del Sector C?	P: Tendríamos que entre los principios de la ciudad moderna de Le Corbusier. Cómo afectaría primero las distancias las nuevas ciudades planteadas por Le Corbusier por ejemplo, uno de debe de tardar más de 15 minutos de llegar de su vivienda al su centro laboral teniendo islas extensas de áreas recreativas o áreas verdes, en Huaycán esto se cumple la gente se traslada de una hora a dos horas a su puesto de trabajo 2 las calles muchas veces por la anchura de vía no están pensadas para un mejor número de habitantes eso quiere decir que la morfología urbana corresponde a un tipo de vivienda pero todos somos conscientes de la informalidad que se vive en el Perú que en un lote de 120 m ² ingresan más de 10 familias con la autoconstrucción sin dejar los pozos de área correspondiente que es el 30 % como mínimo entonces esta super población generando mayor congestión vehicular mayor distancias poco mantenimiento las morfología de vaciedad se va transformando por necesidad y por la mala planificación al rato decía por el número de habitantes realmente cumplimos el número de habitantes por hectárea El metro cuadrado de vivienda corresponde a una capacitación puedo registrar si yo vivo 80 m ² registrar más de 4 personas. Eso no existe en el Perú
INDICADOR 3: Perspectiva visual	
E: ¿Cómo la perspectiva visual mejorara el desarrollo urbano paisajístico?	P: Eso si es uno de los puntos urbanos respectivamente en las cuales nosotros como principio fundamental debemos buscar una perspectiva como se logra esa perspectiva pueden ser con los elementos verticales que son las luminarias y los árboles por ejemplo una perspectiva visual menos contaminación visual hay

	<p>más anuncios publicitarios que árboles. Porque todas las zonas de ser comercias o no tenemos una contaminación visual entonces eso a distorsiones la lectura de un perfil urbano número 2 la inseguridad también ha transformado por ejemplo hemos pasado de las fachadas penetrables variables a hacer muros ciegos por protección sin ventanas</p> <p>La perspectiva visual en el perfil urbano emojados de tener fachadas permeables que es una fachada permeable, es tener una transparencia en la fachada, nadie camina por los muros ciegos por son lotes prácticamente secados buscan caminar los la acera del frente existe un libro muy interesante (ciudad para la gente de Jean Güell) que habla juntamente de aquí y como de adapta a nuestra realidad existiendo una transfiguración de las ciudades claras</p>
--	---

Instrumento 1. Guía de entrevista semiestructurada (transcripción de entrevista especialista 2):

CATEGORIA 2: ESPACIOS ESTIMULANTES	
SUBCATEGORIA 1: Ambiente Cognitivo público	
INDICADOR 1: Espacios Recreativos	
Pregunta	Transcripción de respuesta
<p>E: ¿Cómo los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?</p>	<p>P: En general los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo en general porque en la infancia el desarrollo de los niños y jóvenes se da a través del juego, esto no implica solo el acto de jugar, el ejercicio de creatividad e imaginación, porque claro un niño también podría jugar solo, hay un nivel de desarrollo, pero el desarrollo es mayor cuando las interacciones de juego se dan a nivel social, entonces un adecuado espacio público donde niños y jóvenes pueden interactuar e intercambiar de manera libre y favorables es muy positivo para su desarrollo. Hay estudios científicos en EE.UU. y Europa, donde se evalúan la resiliencia al estrés, ósea la capacidad que tienen los niños y jóvenes de reponerse al estrés, hacen la evaluación comparando dos tipos de colegios, uno con áreas verdes y otra sin áreas verdes. Lo que demuestra este estudio es que los alumnos son más capaces de reponerse antes situaciones estresantes o crisis a nivel mental emocional, hay estudios que validan que los espacios recreativos, de juego, son importantes, eficientes o efectivos cuando están vinculados con áreas verdes, paisajismos, con jardines, con árboles. Entonces en ese</p>

	sentido son espacios muy importantes y considero que si debiesen de estar vinculados estrechamente a los jardines y áreas verdes.
INDICADOR 2: Condición ambiental	
<p>E: ¿Cómo la condición ambiental influye en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?</p>	<p>P: La respuesta anterior también responde esta pregunta, las áreas verdes son importantes en este sentido, enfocando la parte ambiental involucrándolo o considerando la parte de la naturaleza y de las áreas verdes; entonces un entorno verde es más amigable y favorable, pero si hablamos ambientalmente también hay otros factores, uno de los factores más significativos es la contaminación, como la del aire, visual, sonora, auditiva y en menor medida la contaminación del suelo y el agua. Las 3 primeras son las más importantes, la contaminación del aire es un factor donde se hacen mediciones y Lima es la ciudad latinoamericana más contaminada a nivel de aire, y eso genera alergias, enfermedades y una serie de problemas respiratorios y significa un estrés para las personas, en este caso para los niños y jóvenes. También la contaminación visual y auditiva, si un entorno está contaminado visualmente, sobre estimula a la persona, eso puede generar un disconfort a los niños y jóvenes. Por otro lado, la contaminación auditiva genera niveles de estrés y ansiedad, si estamos en una zona con mucho ruido (claxon, ruidos de construcción muy intensos, etc.), generan niveles de estrés y ansiedad, todos estos elementos. enfocándolo al paisajismo, un paisajismo bien diseñado ayuda, es una barrera visual, sonora y auditiva, disminuye la contaminación del aire, capta las partículas en suspensión en el aire a través de las hojas y plantas. Un paisajismo bien pensado y diseñado puede complementar un área y mejora las condiciones de ese ambiente.</p>
INDICADOR 3: Diseño Visual	
<p>E: ¿Cómo el diseño visual ayuda a los niños y jóvenes a la retención de la información?</p>	<p>P: Un espacio que está mal diseñado visualmente, podría ser un espacio que contribuya a la contaminación visual, un espacio que no es armonioso, que es confuso, que no se integra al entorno, un elemento disonante, que estéticamente no sea agradable a la vista, puede considerarse como un factor de contaminación ambiental. La contaminación visual no solo son carteles, imágenes y lugares feos; un edificio mal diseñado que no se integra al entorno termina generando un disconfort, un ruido, se me haría difícil como esa estructura está</p>

	<p>emplazada de esa forma, eso puede generar un nivel de contaminación visual y finalmente genera una situación de estrés. Es más fácil aprender en agradable, amigable y en esos puntos influye mayor el diseño, la forma como emplazas la arquitectura, el paisajismo, al final son los que les dan un orden, una armonía, una naturalidad, un sentido a las cosas. Si eso no está bien pensado y diseñado puede influir negativamente en el aprendizaje y tranquilidad de las personas, que es lo que necesitan para generar un correcto aprendizaje.</p>
SUBCATEGORIA 2: Estimulación Sensorial	
INDICADOR 1: Luz y Color	
<p>E: ¿Qué tipo de estrategias lumínicas y de color pueden estimular el aprendizaje en niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?</p>	<p>P: Se me ocurren dos cosas, lo primero es un espacio lúdico, si se tienen estos espacios diseñados específicamente para el juego, una correcta iluminación puede estimular positivamente el aprendizaje, eso ya tiene que ver con un diseño de juego visuales, lumínicos. La importancia de una buena iluminación reside en la propia capacidad de ver, de observar y detectar visualmente la información. Existen también parámetros que indican cual es la iluminación correcta según el uso del espacio, no solo en intensidad, sino también en calidad de luz, eso debe de considerarse al momento de diseñar el tipo de espacio. Lo mejor es la iluminación natural, se deben de favorecer espacios iluminados naturalmente, al menos de día, ya que es la luz que más nos favorece para el aprendizaje.</p>
INDICADOR 2: Sentidos	
<p>E: ¿Por qué se considera que los sentidos mejoran la estimulación sensorial de los niños y jóvenes en espacios recreativos?</p>	<p>P: También se vio en la primera pregunta, generalmente la información se capta en todos los sentidos, un espacio recreativo, lúdico, pero orientado al aprendizaje, debe de ser un espacio que estimule todos los sentidos, desde la vista, olfato, oído, gusto y tacto. En el paisajismo también se puede lograr eso, existen plantas con diferentes texturas ya sean visuales o al tacto, plantas con diferentes olores, visualmente el diseño del paisajismo puede lograr cierto espacio. Un espacio diseñado para la estimulación y desarrollo cognitivo debería de enfocarse para todos los sentidos, la más difícil sería el sentido del gusto, pero todo los demás ya se a través de espacios físicos de juego o paisajismo complementario, en todos los casos se pueden buscar casi todos los sentidos y eso contribuye en el desarrollo cognitivo.</p>
INDICADOR 3: Forma y Textura	

<p>E: ¿Cuáles son las formas y texturas que aumentan el interés de los niños y jóvenes en el uso de los espacios de juego?</p>	<p>P: Los elementos que atraen son las flores, principalmente por color, forma y textura, también las espigas, que son como las espigas de trigo que termina en un cumulo de flores, hay plantas como el papiro, ese tipo de inflorescencia o forma de la planta también es atractiva para los niños. También hay cierto tipo de hojas con colores y texturas llamativas, hojas con pelitos y polvillo, estas plantas a nivel de textura llaman la atención al tacto ya que son estimulantes. Por último, creo que también la corteza de los árboles, los arbustos llaman a la atención y es estimulante al tacto. El eucalipto tiene una corteza que se llama laminar, es una corteza como el papel y se desprende, una vez al año puedes jalarlo y sacar pedazos de corteza sin hacer daño al árbol ya que es un proceso natural, la corteza queda como laminas y son interesantes al tacto. Hay arboles como la guayaba que tienen cortezas muy lisas y brillantes y al tocarlas tienen texturas muy lisas. En un espacio que está pensado en desarrollar texturas y estimular el tacto sería lo ideal, en lo máximo posible evitar plantas espinosas y puntiagudas ya que generan un efecto contrario y ya no se aprecia tanto.</p>
---	--

CATEGORIA 2: ESPACIOS ESTIMULANTES	
SUBCATEGORIA 1: Ambiente Cognitivo público	
INDICADOR 1: Espacios Recreativos	
Pregunta	Transcripción de respuesta
<p>E: ¿Cómo los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?</p>	<p>P: Pregunta muy intensamente objetivamente el desarrollo de un niño no sola mente es el desarrollo intelectual en un aula , necesita el desarrollo cognitivo además físico esto se realiza en los espacios públicos, como influye el espacio público tiene carácter de democratizar de guiarnos todos vivimos en un espacio público de la misma forma entonces un niño se desarrolla dentro de un espacio público que debería ser seguro y eso le permite por ejemplo identificar olores, la distancias, recrearse activamente asiendo0 ejercicio en fin es un desarrollo saludable y obviamente puede palpar los distintos texturas o tipos de hojas de plantas, colores asta incluso sabores, por ejemplo hay algunos parques que se siembra arboles frutales, cuando un niño como también lo hiso intuitivamente todo niño trepa un árbol y mejor aun hay un fruto etc. Imagino que en parte de la sierra será mucho mayor, en las ciudades pocos siembran árboles frutales entonces imagínense usted cogiendo una fruta, se resguarda en la</p>

	sombra, generando que su actitud pasiva se active y eso aporta en la experiencia de distintas partes del desarrollo
INDICADOR 2: Condición ambiental	
E: ¿Cómo la condición ambiental influye en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	P: Todos entendemos que el clima y el tema de la temperatura va a variar depende al distrito y en las ciudades, centros poblados, Huaycán sufre de la isla de calor, es un término muy importante que se debe de considerar que es una capsula térmica dentro de la ciudad como un cañón urbano entonces estos espacios públicos, como parques son los que ayudan a temperar a equilibrar, pero evidente ente las calles también deben de tener árboles que proporcionan sombra, entonces estas condiciones de calor climáticas o de ambientales se disminuye o se alteran teniendo justamente los árboles de ahí mantenemos una temperatura de confort altera sin duda, beneficia sin duda.
INDICADOR 3: Diseño Visual	
E: ¿Cómo el diseño visual ayuda a los niños y jóvenes a la retención de la información?	P: Interesante pregunta la plantas por su condición hay lo hablábamos ase un momento tiene forma, textura, tamaño, olor dentro de estos tipos de vegetación, por ejemplo las herbáceas, las ornamentales y la frutales también tienen un esencia distinta la persecución de un infante de un niños su desarrollo de su entorno también se representa por escalas por los tamaños como podemos aprovechar eso delimitando zonas por ejemplo por el tema de colore de la vegetación los tipos como ella el autor mejicano de arquitecto mauricio rocha mexicano, que es una escuela para niños invidentes curioso e importante proyecto , no utilizaba barreras, los invidentes se guiaban por el recorrido del agua como barrera para guiarse por medio de los olores cada salón estaba rodeada por especie especifico par a que el niño identifique donde estaba su salón, después cada facha de cada salón tenía su fachada con una textura distinta, que interesante nosotros los vemos como algo totalmente alejada a unos niños o personas que están descubriendo en mundo de forma intuitiva , la importancia de ese proyecto con la cual la naturaleza bien pues, organizada complementa a sentido de ubicación, al desarrollo de identificación natural por los colores por la escala y altura.
SUBCATEGORIA 2: Estimulación Sensorial	
INDICADOR 1: Luz y Color	
E: ¿Qué tipo de estrategias lumínicas y de color pueden estimular el aprendizaje en niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	P: En este caso podríamos identificar techos de luz y sombra factor lumínico para cualquier tipo de aprendizaje, pero la cantidad de luces o la intensidad de radiación varían y ahí dentro a detallar un término muy importante el confort lumínico obviamente está relacionados con el

	<p>confort, térmico, acústico, visual, psicológico y más.... Por el tema lumínico necesito desarrollar mis actividades de forma confortable, como controlo por medio de los árboles no de hoja caduca que no lo necesito en invierno pero, el clima en lima no son tan extensos pero en Europa si se siente, tenemos una zona que puede ser el techo de sol y sombra puede ser un area tipo anfiteatro donde se puede realizar una especie de tribunas para los niños y podemos ver que es como un escenario y también están aprendiendo entonces influye el factor lumínico si hay que controlarlo si dependiendo del tipo de actividad que se esté desarrollando</p>
INDICADOR 2: Sentidos	
<p>E: ¿Por qué se considera que los sentidos mejoran la estimulación sensorial de los niños y jóvenes en espacios recreativos?</p>	<p>P: Porque nos permite descubrir el mundo, se habla ase momento del proyecto del Arq. Rocha arquitecto mexicano, cree que no hay un aprendizaje, porque los estímulos sensoriales están al exterior, nosotros como personas siempre vamos a experimentar los olores, sabores, la textura, color obviamente aportan a un aprendizaje de nuestro entorno entonces los sentidos mejoras el aprendizaje si aportan a estar alerta, sentir pertinencia, sentir seguridad.</p> <p>Hay un libro de hiujani paalsma “la mano que piensa” que habla que la mano tiene memoria al tocar texturas en la arquitectura todo nuestro entorno lo conocemos depende a la etapa infante lo primero que uno conoce cuando es bebuto y no tiene conciencia cuál es su sentido que usa en tacto, toca a su madre, no hay sonrisa más franca que la de un niño recién nacido cuando siente el calor de su madre mediante el tanto y piel, por la cual nuestra piel siempre nos ha acompañado, nos ha protegido es medio de comunicación primario primitiva y fundamental de todo ser humano.</p>
INDICADOR 3: Forma y Textura	
<p>E: ¿Cuáles son las formas y texturas que aumentan el interés de los niños y jóvenes en el uso de los espacios de juego?</p>	<p>P: Creería que aquellos que están aún escala relacionada a ellos, los arbustos, las formas más llamativas para los niños que eso también tendría que ver con las formas primarias a un niños que se les enseña primero el circulo cuadrado, triangulo, entonces las formas básicas con los colores primarios por que incluso se resalta eso dos factores lo relaciona con su medio entonces debemos de aprovechar por ejemplo hay hojas o árboles que tienen hojas circulares, como las tunas, las palmeras de forma cónica en su tallo, entonces realmente estas figuras primarias están en nuestro medio entonces los niños realmente lo van a identificar, la formas geométricas siempre vienen acompañados con los colores y sabores son nuestro medio.</p>

Instrumento 1. Guía de entrevista semiestructurada (transcripción de entrevista especialista 2):

CATEGORIA 1: ARQUITECTURA PAISAJISTA	
SUBCATEGORIA 1: Espacios Verdes	
INDICADOR 1: Tipos Jardines	
Pregunta	Transcripción de respuesta
<p>E: ¿Cómo los tipos de jardines influirán en el desarrollo de espacios verdes urbanos?</p>	<p>P: orientándome a la funcionalidad un jardín o un área verde puede cumplir muchas funciones el jardín frente a la casa puede ser un jardín netamente estético, puede ser un huerto urbano, un huerto casero.</p> <p>Un jardín en una terraza puede ser un jardín contemplativo para estar o puede ser también un jardín estético o puede ser un jardín con elementos de sombra, Pero también hay áreas verdes en la ciudad que pueden cumplir otras funciones, como jardines para el tránsito para para conectar un lugar con otro.</p> <p>Puede haber jardines para aislamiento acústico para control de la contaminación entonces, En este sentido, creo que el jardín, aporta mucha funcionalidad al espacio.</p> <p>Entonces en un proyecto hay que tener muy claro qué se quiere lograr y desde ahí preguntarse cómo el jardín puede también aportar a ese objetivo, los jardines no varían ser planteados de acuerdo al diseño, sino el diseño del jardín, depende de la funcionalidad, O sea, yo necesito saber primero para qué quiero el jardín. ¿Qué función va a cumplir? Y luego de eso, lo diseño.</p> <p>No al revés, sea el diseño responde a una necesidad, o un objetivo y a un propósito.</p>
INDICADOR 2: Biodiversidad de especies de Vegetación	
<p>E: ¿Por qué es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema?</p>	<p>P: Es importante básicamente por dos razones, la primera es por los servicios ambientales o servicios eco sistémicos las diferentes especies y tipos de plantas. Que existen en un ecosistema, ya sea natural o artificial. Digamos artificial hecho por el hombre recreado por el hombre. Cumplen funciones ambientales, cumplen de brindan servicios eco sistémicos. Y esos servicios tienen un valor que en algunos casos inclusive se puede calcular de forma monetaria mediante. Mediante algún tipo de evaluación.</p> <p>¿De servicios ambientales, no, entonces? ¿Primero es este, o sea, como primer punto tocaría eso y cómo segundo punto? Existen ciertos ecosistemas. Que tienen especies únicas. O especies nativas poco comunes o poco frecuentes. Cuando se habla de especies únicas, se conoce como ende mismos, es decir, palabras que solo hay perdón, estas plantas, individuos vegetales que solo</p>

	<p>existen en ese lugar. Y cuando se habla de y también pueden ser especies nativas poco frecuentes. Es decir, que tienen una distribución ecológica muy acotada. Entonces, en esos dos casos, sobre todo, es importante conservar los ecosistemas porque son fuente de biodiversidad. ¿Y es posible que sea una fuente también de especies únicas? No y ahí he ahí su valor de. Digamos en cuanto a la A la genética y a la biodiversidad natural.</p>
INDICADOR 3: Infertilidad de suelo	
<p>E: ¿Qué impacto puede tener la fertilidad del suelo en el entorno?</p>	<p>P: El bueno, el primer impacto es la imposibilidad de sostener planta, no de sostener elementos vegetales, especies vegetales, entonces. Digamos que hay una pérdida de naturaleza, por así decirlo, hay una pérdida de espacios verdes o de la imposibilidad de crear espacios verdes y. En otro caso viéndolo ya desde el enfoque suelo propiamente. El suelo también es un elemento vivo. ¿El suelo también es parte integral del ecosistema y también tiene servicios eco sistémicos, no. Un suelo sano es cuando capturar carbono Y es el almacenamiento de reciclaje de nutrientes dentro del ecosistema un suelo sano también tiene un efecto buffer, es decir, si llega un un agente contaminante tiene cierta capacidad de. ¿De de retener e ir controlando esa contaminación, obviamente dentro de ciertos límites, no? Entonces es muy importante por por esas dos por esos dos factores. Que el suelo en en en los lugares donde trabajemos, procuremos que sea lo más sano posible. la infertilidad es suelo, está relacionada con la pérdida de nutrientes y la pérdida de la micro fauna y microflora del suelo.</p> <p>Los microorganismos que habitan el suelo. Entonces hay que saber diferenciar. Un suelo infértil. ¿De un suelo que está temporalmente inerte, ¿no? Por ejemplo, el suelo de un desierto. Es un suelo que está temporalmente inerte, pero si 1 le coloca agua Y planta el suelo a través de la interacción con el agua y con los microorganismos. Que las plantas van proveyendo y que el agua va proveyendo, es un suelo que se activa. Entonces no es un suelo infértil, es solamente un suelo que está inerte temporalmente inerte, un suelo infértil es aquel suelo donde a través de alguna práctica. And trópica o alguna situación natural o artificial ha perdido su fertilidad, su riqueza y la vida en ese suelo. Entonces puede que haya sido un suelo antes que era muy fértil, un bosque, por ejemplo, que luego se taló, se comenzó a sembrar. ¿O se realiza una práctica de pastoreo o se hizo minería? Y por acción de esas actividades ha perdido su fertilidad natural, ha perdido sus nutrientes. ¿Y es un suelo que está degradado, no? Entonces hay que hacer esa diferencia porque no, por ejemplo, en Lima. Que es una zona mayormente desértica. En muchos lugares. Los suelos que se conocen como heridas o desérticos no son necesariamente solo útil, fértiles, suelos degradados, son simplemente suelos. Que por no haber tenido agua y no haber tenido vegetación, están temporalmente inactivos, no, pero una vez que se le da las condiciones, esos suelos. Activan su fertilidad natural y se vuelven y pueden volverse suelos productivos.</p>

SUBCATEGORIA 2: Paisaje Urbano	
INDICADOR 1: Arborización urbana	
E: ¿Qué tipos de árboles ayudan a reducir más la contaminación en el aire?	P: Eh bueno, la reducción de la contaminación en el aire. Tiene que ver básicamente con dos factores. Primero con la con la captación del dióxido de carbono. Que es emitido. Este por la combustión básicamente. Y luego con la capacidad de captar. Las pequeñas partículas en suspensión. Que se encuentran en el en el aire. ¿Y que pueden generar tu un impacto negativo en los seres humanos y en los animales, ¿no? Entonces. Existen muchas especies de plantas. Que por las condiciones básicamente de su metabolismo, por un lado, pueden captar una mayor cantidad de dióxido de carbono. Y Por otro lado, por la condición de sus hojas pueden captar. La partícula, la el material particulado. Que está en el aire, retenerlo y evitar así que se ha respirado por. ¿Por las personas, no, entonces? Eh más allá de hablar de especies nativas o no nativas, tenemos, por ejemplo, el muelle costeño. Es una muy buena, una planta con un metabolismo alto y con una capacidad de captar partículas. Tenemos también al ficus. El ficus benjamina, que es muy usado en Lima. Que también tiene esa condición. A pesar de no ser negativo. También está el mejo. Que es un árbol que se está usando mucho ahora y que también tiene esa particular Calidad. Bueno, pues también el muelle, el muelle costeño, yo lo incluiría. También tiene una buena capacidad de generar biomasa, aunque a nivel de hoja no capta tantas partículas como los otros, pero. Ese tiene la ventaja de que es un árbol nativo. Y también incluiría algo Aránguiz o el tecomal stans, que también le amante, Que también es un árbol nativo que tiene características similares, entonces. Existen muchas otras especies, pero de pronto de lo que más se usa en Lima. Creo que podríamos mencionar a eso.
INDICADOR 2: Morfología Urbana	
E: ¿Cómo influye la morfología urbana de Huaycán en la calidad de vida de sus habitantes del Sector C?	P: influye de manera significativa, no porque la forma, el diseño, la disposición de la ciudad. Eh configura el hábitat. ¿De los seres humanos en un entorno urbano, no Así como no sé, en una selva amazónica, los árboles y los ríos. Y la vegetación. Conforman el entorno y el hábitat. En el caso de Del entorno urbano, lo hacen las vías. Los recorridos. Los edificios y las casas. ¿Y también las áreas verdes, no Y la combinación de estos estos factores de estos elementos? ¿Son susceptibles a darnos una mejor o una peor calidad de vida, no En el caso de Lima, sobre todo en los distritos nuevos distritos emergentes? Se da un fenómeno. Por el cual la ciudad no es planificada con antelación, sino que la ciudad ocurre. Al ritmo o al o dependiendo de la necesidad o de la de la presencia de las personas en los nuevos espacios. Espacios que normalmente no se habitan, como por ejemplo en Lima, en el caso de los cerros en las zonas escarpadas. Espacios que tal vez no necesariamente reúnen las condiciones óptimas, como pueden ser zonas muy alejadas, donde es difícil llevar el agua potable, por

	<p>ejemplo, o donde es difícil hacer vías de acceso. O vías de tránsito. ¿Entonces, ese fenómeno hace que finalmente tengamos ciudades como Lima y muchas otras? Ah, porque esto sucede en muchas ciudades, sobre todo de la costa. Que tengamos ciudades desordenadas, de difícil tránsito, con pocas áreas verdes. Eh ciudades con donde se hace difícil el acceso a los servicios básicos. No. Y esto sucede tanto por una mala planificación a nivel de Estado. Como por una. Generación, vamos a llamar la Hacienda generación espontánea de la ciudad. Según como la gente llega a estos espacios y lo YY los ocupan, no Entonces la morfología urbana es directa, es un factor que interviene directamente en la calidad de vida de las personas que habitan una ciudad. Pero a su vez, en el caso de Lima es un factor muy difícil de controlar. Debido a esta forma de generarse. Que tiene la ciudad, no esta forma caótica Y como un poco espontánea que tiene la</p>
<p>INDICADOR 3: Perspectiva visual</p>	
<p>E: ¿Cómo la perspectiva visual mejorara el desarrollo urbano paisajístico?</p>	<p>P: A ver la perspectiva. Primero. La perspectiva visual tiene que ver. Con la vista con la visión. ¿La visión es 1 de nuestros 5 sentidos y por lo tanto, es una de las de las formas que tenemos de captar la realidad, no? Y, por lo tanto, al ser una de las formas que tenemos de captar e interpretar, la realidad es 1 de los factores que influyen. En nuestra en nuestro, en nuestra conciencia interior, en nuestro ser interior. No. Es diferente. Contemplar. Digamos, en el caso de una persona que vive en la ciudad, un habitante urbano. Es diferente contemplar un espacio. En armonioso. El. Críticamente bello. Y apacible. Que contemplar un. Un espacio desordenado caótico, quizás sucio. No. Estas dos. Estas dos estos dos extremos generan un impacto a nivel de Interior que está ligado con la salud mental que está ligado con el estrés. Que está ligado con la ansiedad o con la generación de ansiedad. No. Y, en este caso las áreas verdes. ¿El qué? Van a ser espacios que contribuyen. Con. No solamente, o sea, además de de las funciones ambientales que tienen, contribuyen también de una forma estética. ¿Y, que significan también una conexión? Con la naturaleza en un entorno natural como es la ciudad. Entonces, de alguna forma terminan siendo como 111 oasis, no en medio de la ciudad como un escape visual a la ciudad. A la ciudad que normalmente suele ser un espacio duro de cemento gris. Con mucho ruido. Eh con muchos estímulos visuales sucediendo no entonces el área verde, el jardín se constituye en esta especie de oasis que permite. ¿Una relajación, un descanso y una contemplación que finalmente contribuyen a la A la salud mental, no? De hecho, hay una regla que se está usando mucho a nivel de urbanismo en este último tiempo. Es una regla que se generó en Canadá. Y que es la regla Esa red y la primera cifra el 3. Alude a que para que una ciudad para que un entorno urbano sea considerado saludable o positivo. Una persona debería poder ver desde su ventana como mínimo 3 árboles. Entonces ya está regla de ordenamiento urbano. Nos está señalando lo importante</p>

	<p>que es poder observar. Áreas verdes desde nuestra ventana, desde nuestra puerta, desde el lugar de nuestra casa, de nuestra del lugar que habitamos, que nos genere una visual. Y no dice cualquier tipo de planta, habla específicamente de árbol. Porque dentro de las áreas verdes urbanas los árboles son quizás los elementos más importantes. Tanto porque cumplen la mayor cantidad de servicios, brindan la mayor cantidad de servicios ecosistema ricos. Como por la relación x mental. Y arquetípica que nosotros como seres humanos, tenemos con ese tipo de plantas, no con los árboles. Nosotros como seres humanos tenemos un vínculo. Ancestral con los árboles desde que éramos hombre. De las cavernas, inclusive. Entonces el árbol es definitivamente el elemento más importante de las áreas verdes urbanas. Y por eso esta regla en en la su primera cifra, el 3 hace referencia a eso, no va a poder observar desde el lugar donde vivo en la ciudad, poder observar por lo menos 3 árboles.</p>
--	---

Instrumento 1. Guía de entrevista semiestructurada (transcripción de entrevista especialista 3):

CATEGORÍA 1: ARQUITECTURA PAISAJISTA	
SUBCATEGORÍA 1: Espacios Verdes	
INDICADOR 1: Tipos Jardines	
Pregunta	Transcripción de respuesta
<p>E: ¿Cuáles son los principales tipos de jardines en un diseño paisajístico?</p>	<p>P: Primero, hay que tomar en cuenta que para los jardines tenemos que trabajar con especies nativas, especies que puedan adaptarse al clima del lugar. Huaycán está dentro de la costa peruana, es una zona casi intermedia de mayor altura, no cualquier especie de planta va a dar, segundo, siempre hay que tomar especies que tengan floración (flores), que tengan otros colores, así estimulamos a otras personas. Huaycán es árido, es una zona de un solo color tierra, cuando empiece a ver algo verde voy a estimular algo, voy a sentirme fresco, voy a sentirme motivado a realizar cualquier actividad, si a eso le agregamos los colores de las flores, etc. Vamos a tener mejor estímulo, mejor estado de ánimo. Así como en la arquitectura buscamos un confort térmico, también hay un confort del estado de ánimo, un confort visual.</p>
INDICADOR 2: Biodiversidad de especies de Vegetación	
<p>E: ¿Por qué es importante conservar la biodiversidad de especies de vegetación en un ecosistema?</p>	<p>P: Es muy importante cuidar la biodiversidad ya que favorecemos el intercambio en todos los procesos naturales de las plantas y sus especies, también de los insectos, los animales que conviven con esas especies. Si hacemos un monocultivo que se está haciendo en otros lugares, mataremos a nuestras especies, ya que los sacamos del medio ya que son parte de una realidad natural y de un</p>

	<p>sistema biológico donde tiene que haber variedad para lograr los procesos naturales, sobre todo la supervivencia de las especies vegetales y animales. Antes solo importaba la estética y la geometría, ahora hay parques que imitan mucho a la naturaleza y dejan crecer todo tipo de especies, incluso las malezas, todas son bienvenidas ya que todas contribuyen al equilibrio con la naturaleza, por ello es importante conservar. Si ponemos un solo tipo de plantas, estamos destrozando el sistema y condenando a la extinción de las especies naturales del lugar.</p>
INDICADOR 3: Infertilidad de suelo	
<p>E: ¿Qué impacto puede tener la fertilidad del suelo en el entorno?</p>	<p>P: La fertilidad del suelo es muy importante para las plantas, tiene que haber un control por parte de especialistas, cuando empezamos a perder fertilidad en los suelos, va a disminuir la calidad y cantidad de plantas, debemos tener un control sobre ello. Incluso tenemos que trabajar con tecnologías modernas que ayudan por ejemplo a incorporar nutrientes, como el método del goteo. Actualmente hay nuevas formas del cultivo donde nos separamos del subsuelo, cuando tenemos suelos áridos o naturales se pierden mucha agua y fertilizantes ya que se van por las capas interiores del suelo. Si logramos mantener una capa donde van a estar los vegetales y lo aislamos del suelo inferior, vamos a tener más tiempo el agua y los nutrientes, ahorraremos y vamos a lograr una permanencia de los vegetales.</p>
SUBCATEGORÍA 2: Paisaje Urbano	
INDICADOR 1: Arborización urbana	
<p>E: ¿Qué tipos de árboles ayudan a reducir más la contaminación en el aire?</p>	<p>P: En general todas las especies ayudan a disminuir la contaminación, el árbol absorbe CO2 del ambiente y lo convierte en oxígeno. Toda aquella especie que tiene una mayor cantidad de hojas es buena. Hay que pensar no solo en árboles, también en arbustos, plantas menores, etc. Todas tienen un porcentaje de participación, lo que hay que hacer es tener esa relación de cantidad de follaje, en lugares donde hay más contaminación, tenemos que poner mayor vegetación con mayor concentración de follaje, más tupido, eso ayuda bastante.</p>
INDICADOR 2: Morfología Urbana	
<p>E: ¿Cómo influye la morfología urbana de Huaycán en la calidad de vida de sus habitantes del Sector C?</p>	<p>P: La morfología urbana es parte de un proceso previo, Huaycán si tuvo un proceso de planificación, lo que no sé es si el proceso fue cumplido ya que normalmente eso pasa, al menos la parte inicial entiendo que fue planificada, no sé si el resto fue planificado, al no ser planificado no se ha tomado en cuenta factores importantes, por ello hay desorden y eso impacta a las personas y el medio ambiente, Villa el salvador fue planificado y miren como está ahora, lamentablemente en las</p>

	etapas posteriores de la urbanización no hay un orden, en la mayoría de casos el único fin es el lucro, tú te compras un lote y te olvidas de áreas libres, tratas de ocupar al 100% tu lote y no te importa colocar ventajas. Cuando menos hayas pensado en áreas libres, áreas verdes, áreas públicas, etc. Menos calidad de vida habrá y eso iría en contra de los habitantes, su confort e inclusive de su progreso.
INDICADOR 3: Perspectiva visual	
E: ¿Qué elementos influyen en la perspectiva visual de los niños y jóvenes del sector C, de Huaycán Ate?	P: Cuando uno diseña el paisaje hay que ponerse en lugar del peatón, eso está bien, la perspectiva visual desde la persona habita el espacio, la que transita por las calles, se tiene que hacer ese tipo estudio para ver la composición visual que va a ver la persona, muchas veces tenemos el error de hacer un diseño paisajístico desde el aire, tenemos que verlo desde el punto de vista del peatón, con que se va a encontrar, con arbustos, aire, forma, colores. Las plantas tienen que estar en armonía con las volumetrías, con el paisaje del fondo como son los cerros, para ello tiene que haber un estudio paisajista para lograr un atractivo visual y que la gente sienta que es un espacio con más vida, fresca, naturaleza. Los principios para el diseño paisajístico tienen que ser menos geométricos, tiene que ser un diseño más natural, más orgánico. Todo lo que es natural es mejor, si nuestros abonos fueran naturales serían mejor que los abonos químicos que hacen mucho daño. Es lo mismo con el diseño paisajístico, las formas naturales son las mejores ya que los seres humanos apreciamos más la naturaleza, las formas naturales van a dar mejores resultados ya que la naturaleza tiene su propia regla de juego, si imitamos la naturaleza en los diseños, no irá mejor y tendremos mejores resultados.

CATEGORÍA 2: ESPACIOS ESTIMULANTES	
SUBCATEGORÍA 1: Ambiente Cognitivo público	
INDICADOR 1: Espacios Recreativos	
Pregunta	Transcripción de respuesta
E: ¿Cómo los espacios recreativos influyen en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?	P: Estaba haciendo unas reflexiones sobre los espacios recreativos, muchas veces colocamos componentes que siempre hemos usado, hace 60 años fui niño y siempre se usan los mismos columpios, sube y baja, toboganes y no ha cambiado nada, entonces ¿Por qué no hemos evolucionado en estos 60 años?, yo creo que los espacios de recreación de niños tienen que ir cambiando y eso es la tarea del arquitecto, tenemos que crear cosas más originales y mejores, tenemos que competir con un gran enemigo que quita la atención del niño, como

	<p>lo son los celulares, la computadora, los juegos virtuales. Hacer que los niños vuelvan a la naturaleza, más al campo y jueguen con diseños más novedosos. Ustedes saben que el juego es una preparación para la vida, cuando uno juega lo que hace es ensayar para lo que va a hacer de adulto, cuando más estímulos y retos le presenten los juegos y zonas recreativas, vamos a tener mejores personas que puedan resolver mejor los problemas. Si los mantenemos con esos juegos tradicionales que no te llevan a nada, solo te diviertes, no vas a ayudar a formar una persona capaz de resolver problemas, ese es mi punto de vista.</p>
INDICADOR 2: Condición ambiental	
<p>E: ¿Cómo la condición ambiental influye en el desarrollo cognitivo de niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?</p>	<p>P: El objetivo del tema ambiental es lograr el confort, la naturaleza o el lugar puede tener un clima X, el arquitecto con los espacios que crea tiene que mejorar esas condiciones. Si hay mucho calor debe de ventilar más, si hay mucho frío calentar más, eso es la primera parte de lograr el confort, cuando una persona está en confort tiene más facilidad de aprender y desarrollarse más, y lo primero que hacer es luchar con el disconfort, por ejemplo, un niño que vive en un lugar con mucho frío, primero se va a ocupar de resolver el problema de frío y no va a desarrollar al 100% su mente, peor si el lugar es caliente entra en una especie de somnolencia y agotamiento, se tiene que tener una condición equilibrada y podrá hacer muchas cosas ya que se ha resuelto el problema térmico, así podrá desarrollar otros aspectos como el desarrollo del conocimiento cognitivo, voy a aprender, a buscar experiencias nuevas, cuando hay condiciones buenas uno rinde mejor, uno aprende más.</p>
INDICADOR 3: Diseño Visual	
<p>E: ¿Cómo el diseño visual ayuda a los niños y jóvenes a la retención de la información?</p>	<p>P: Estamos en un mundo donde más que la letra es la imagen. Todo el mundo trabaja con iconos, caritas felices, estamos volviendo a la época egipcia de los jeroglíficos. Cada vez tenemos más elementos visuales que nos dicen más que las palabras, una carita feliz te dice más que un texto que diga “estoy contento”, los símbolos que podemos usar en el diseño urbano deben tener ese mismo lenguaje la cual ya conocen los chicos de ahora. Es el lenguaje del signo, de las expresiones, donde los iconos o dibujos estos ayudan mucho a reconocer y a recordar. Hay una técnica que se llamada la técnica visual, yo recuerdo mucho cuando dibujo, cuando le agrego un símbolo, más que cuando escribo, los arquitectos somos así. Los niños también son así, tienen esa posibilidad mental de recordar más, de aprender mejor cuando ven símbolos que representan ideas y estados de ánimos.</p>
SUBCATEGORÍA 2: Estimulación Sensorial	
INDICADOR 1: Luz y Color	

<p>E: ¿Qué tipo de estrategias lumínicas y de color pueden estimular el aprendizaje en niños y jóvenes en el sector C de Huaycán Ate?</p>	<p>P: Me guiaría de los estímulos sensoriales del color, por ejemplo, el color azul te calma, pero también te das confianza, si quiero transmitir eso en los chicos, pongo elementos con esos colores, si quiero que los chicos tengan un estado de ánimo de alegría, usaría el color amarillo, que incluso da energía, el color rojo es polémico ya que enciende las pasiones y estados de ánimos elevado o alterado, incluso dicen que ayuda a estimular el hambre, el verde nos da esperanza, paz y tranquilidad, el negro se usa mucho en los niños, incluso en sus prendas y es un color que significa muerte, oscuridad, vacío, el blanco te habla de la pureza, son cosas extremas. El niño debe de estimularse más con colores naturales, más que con los básicos, recuerdas la arquitectura de Le Corbusier que usaba colores básicos como el amarillo, rojo y el azul, esos colores también son usados en los jardines de la infancia, no sé si será bueno, pero son mejores los colores que se encuentran en la naturaleza, no los colores puros que son producidos por tinta, si no los colores de los elementos naturales que ayudan a esto. Un ejemplo, el color marrón transmite afecto, bienvenida, la madera es un elemento que nos atrae, nos recibe bien, ayuda a que te sientas bien en ese espacio, por ese lado creo que se debe de trabajar con los colores como elementos para lograr ciertos estados de ánimo y provocar emociones y reacciones en los niños.</p>
--	---

INDICADOR 2: Sentidos

<p>E: ¿Cómo los sentidos ayudan a mejorar la estimulación sensorial de los niños y jóvenes?</p>	<p>P: Cuando yo estoy jugando en un lugar recreativo, estoy haciendo actividades locomotoras, estoy moviendo, saltando, etc. Si a esa actividad le agrego sensaciones, estímulos visuales, colores fuertes, luces, sonido, estímulos táctiles y hasta sensaciones aromáticas, cuanto más sentidos convoque o utilice, más van a aprender, más van a mejorar y mejor van a estar. Eso es muy importante, en Lima, por el cercado de Lima, la zona industrial, el gobierno pasado inauguró el parque de los sentidos, que también era para las personas con discapacidad visual, las personas ciegas, estas tiene más desarrolladas otros sentidos como el olfato, oído, tacto, olfato, entonces si yo tengo un parque con elementos que generen o estimulen esos sentidos, por ejemplo las plantas que generen olores agradables, juegos a base de música, mientras que mezcle más cosas voy a lograr una mejor sensación. En muchos parques del mundo se usan ese tipo de estímulos, el sonido, aroma, sensaciones táctiles, mientras más sentidos tenga ocupado, es mejor.</p>
--	--

INDICADOR 3: Forma y Textura

<p>E: ¿Cuáles son las formas y texturas que aumentan el interés de los niños y jóvenes en el uso de los espacios de juego?</p>	<p>P: Las formas más estimulantes son aquellas que están relacionadas a las formas orgánicas como lo son las curvas, aquellas que se pueden interpretar, asociar a formas de animales o plantas, los niños son muy afines a los animales, las mascotas, si estos juegos o módulos tienen la forma de un animalito, un caracol, un monito, harán que reconozcan la forma y captar su interés, esas son las formas orgánicas. Todo tipo de forma, redes, varillas donde pueda trepar, subir, intercalar, mover, los juegos no tienen que ser estáticos, tienen que ser dinámicos, hay elementos que pueden contribuir, el niño tiene que sentir que ha modificado el juego, todo eso ayuda, lo estático es aburrido, lo dinámico son miles de oportunidades o mejoras, eso hay que buscar en los juegos.</p>
---	---

Instrumento 2. Ficha de análisis de contenido

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°1	
Nombre de la investigación: ARQUITECTURA PAISAJISTA, COMO ESPACIO ESTIMULANTE PARA NIÑOS Y JÓVENES, SECTOR C, HUAYCÁN, ATE 2022	
Categoría	Arquitectura paisajista
Subcategoría	Espacio verde
Objetivo específico :	Analizar cómo la arquitectura paisajista forme parte del desarrollo urbano
Indicador	1. Tipos de Jardines
Nombre del Documento :	Espacio social y apropiación del espacio verde público en la arquitectura de paisaje
	Autores: Reyes Plata, J. A.
Palabras Clave :	Apropiación social, arquitectura de paisaje, espacio social, espacio verde público.
Objetivo:	
Referencia Bibliográfica:	Reyes Plata, J. A. (2023). Espacio social y apropiación del espacio verde público en la arquitectura de paisaje. Punto Cunorte, 1(16), 43–65. https://revistas.cunorte.udg.mx/punto/article/view/166
Conceptos de subcategoría: La importancia de este indicador pretende que son servicios ambientales , económicos, sociales y culturales en las ciudades y habitantes de las ciudades, el acceso y calidad de las áreas verdes, pueden afectar a persona de escaso recurso en ciertas poblaciones	
Concepto de Indicador	Imagen:
La construcción y diseño de los espacios verdes ayudan mejorar la calidad de vida mejorando el bienestar público, los espacios verdes públicos contribuirán diseños ya a construir un paisaje en la vida, satisfaciendo la necesidades de materiales y materiales a los habitantes de las ciudades y urbanizaciones.	 <p>Jardín de Las Vistillas en Madrid, España. https://imagenes.elpais.com/resizer/2Ftd05jODcstTNTVF5uB_CKS4W8=/980x0/cloudfront-eu-central-1.images.arcpublishing.com/prisa/FCBJHPN62ZDWFARZYQRTC4OOYM.jpg</p>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°2

Nombre de la investigación: ARQUITECTURA PAISAJISTA, COMO ESPACIO ESTIMULANTE PARA NIÑOS Y JÓVENES, SECTOR C, HUAYCÁN, ATE 2022

Categoría	1. Arquitectura paisajista	
Subcategoría	1. Espacios Verdes	
Objetivo específico :	Analizar cómo la arquitectura paisajista forme parte del desarrollo urbano	
Indicador	1. Tipos de Jardines	
Nombre del Documento :	Importancia De Las Áreas Verdes Para La Salud En Los Hospitales	Autor: Benavidez
Palabras Clave :	Hospital, jardín, áreas verdes, diseño arquitectónico	
Objetivo:	reducir los riesgos de infección y adaptarse a las nuevas tecnologías	
Referencia Bibliográfica:	Benavidez, W. (2018). Importancia de las áreas verdes para la salud en los hospitales. <i>Revista Arquitectura</i> , 3(6), 3-20. https://revistasnicaragua.cnu.edu.ni/index.php/arquitectura/article/view/5932	

Conceptos de subcategoría : Se da mención que vivir en armonía y rodeado por espacios verdes reduce la tasa de mortalidad y mejora el estado mental de los jóvenes. Durante la niñez, al estar en contacto con la naturaleza proporciona defensas restaurativas, que a largo plazo se va desarrollando, la motivación, la confianza, la confianza, fortalecimiento de los sentidos de los niños generando un impacto positivo al estar expuestos a espacios verdes.

Concepto de Indicador	Imagen:
Menciona que se piensa en un jardín como un espacio creativo, como parques o jardín simple, pocas veces se piensa en lo importante que son y poder curativo que ofrecen las plantas ornamentales que crecen en el jardín u otras áreas verdes. da mención que existen variedades de jardines que se adecuan al espacio que se desea, se tiene jardín entre edificios, jardín exteriores, patio jardín, jardín de aislamiento, plazas, terrazas, techo jardín. son lugares de los edificios donde el diseño y formas de jardines mejora la salud, la visualización, el centro de armonía a los habitantes.	 <p>Fuente: www.publicdomainpictures.net</p>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°3

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	1. Arquitectura paisajista	
Subcategoría	1. Espacios verdes	
Objetivo específico :	Analizar cómo la arquitectura paisajista forme parte del desarrollo urbano	
Indicador	2. Biodiversidad de especies de vegetación	
Nombre del Documento :	Lagartijas: ¿“pasajeras” o “impulsoras” en los procesos de restauración? Una revisión y perspectivas	Autor: Brizio, M. V., & Pérez, D. R
Palabras Clave :	Lizard y Restoration	
Objetivo:	Evaluar, en la literatura científica revisada por pares, el estado actual de conocimiento en la relación de las lagartijas con la restauración ecológica, con especial énfasis en zonas áridas.	
Referencia Bibliográfica:	Brizio, M. V., & Pérez, D. R. (2021). Lagartijas: ¿“pasajeras” o “impulsoras” en los procesos de restauración? Una revisión y perspectivas. <i>Multequina</i> , 30(2), 211-225. https://www.mendoza.conicet.gov.ar/portal/multequina/indice/pdf/30-2/16.pdf	

Conceptos de subcategoría :

Concepto de Indicador

La biodiversidad está enfocada a los estudios de restauración ecológica, principalmente en la vegetación, analizando la teoría de que la fauna volverá después de la flora. pero se desarrollan dos formas recuperación de fauna mediante la flora (pasajera) nueva habitad para su desarrollo y adaptación de la vegetación, o (impulsora), analizando el avance y proceso de la regeneración de las plantas.

Imagen:



Flora Y Fauna Colombiana
http://1.bp.blogspot.com/-CxLDXLorzyk/U9F-JZuEcUI/AAAAAAAAACM/fQ-7chOmmaU/s1600/flora_y_fauna.+CONCLUSI ONES+jpg.jpg

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°4

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría Arquitectura paisajista

Subcategoría Espacio Verde

Objetivo específico : Analizar cómo la arquitectura paisajista forma parte del desarrollo urbano.

Indicador *2. biodiversidad de especies de vegetación*

Nombre del Documento : Efectos de la vegetación en la estabilidad de laderas: una revisión.

Autor: Marín Sánchez, R. J., & Osorio Salas, J. P.

Palabras Clave : Vegetación, estabilidad de laderas, movimientos en masa, árboles, infiltración

Objetivo: Desarrollar el paisaje en los espacios públicos del sector a, distrito de Huaycán, ayudará a la toma de conciencia, fomentando el cuidado del medio ambiente

Referencia Bibliográfica: Marín Sánchez, R. J., & Osorio Salas, J. P. (2017). Efectos de la vegetación en la estabilidad de laderas: una revisión.
<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/27942>

Conceptos de subcategoría:

Concepto de Indicador

Se da mención que se deben de desarrollar más estudios de morfología de las plantas, análisis de sus raíces y estructura para seleccionar la vegetación más adecuada para la estabilización de diversos suelos o terrenos, con el fin de que la diversidad de las plantas vegetales brinda estabilidad apropiada, mejorando las propiedades del suelo por medio de combinación de especies de plantas, para así evitar las posibles erosiones de tierra que ocurren cuando las plantas tienen su edad.

Imagen:



La biodiversidad vegetal es clave para los ecosistemas áridos
<https://www.ambientum.com/wp-content/uploads/2019/04/biodiversidad-vegetal-696x463.jpg>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°5

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría Arquitectura paisajista

Subcategoría Espacio Verde

Objetivo específico : Categorizar los principios o recursos de la arquitectura paisajista que ayude a estimular socialmente a los niños y jóvenes.

Indicador 3. Fertilidad de Suelo

Nombre del Documento : La Fertilidad Del Suelo

Palabras Clave :

Objetivo:

Referencia Bibliográfica: <https://www.suelofertil.es/la-fertilidad-del-suelo/>

Conceptos de subcategoría:

Concepto de Indicador

El suelo está compuesto por minerales, materia orgánica, diminutos organismos vegetales y animales, aire y agua. Es una capa delgada que se ha formado muy lentamente, a través de los siglos, con la desintegración de las rocas superficiales por la acción del agua, los cambios de temperatura y el viento. Los plantas y animales que crecen y mueren dentro y sobre el suelo, son descompuestos por los microorganismos transformándolos en materia orgánica y mezclándolos con el suelo

Imagen:



Su consistencia y profundidad permiten un buen desarrollo y fijación de las raíces

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°6

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	Arquitectura paisajista	
Subcategoría	Espacios Verdes	
Objetivo específico :	Analizar cómo la arquitectura paisajista forme parte del desarrollo urbano	
Indicador	3. Fertilidad de Suelo	
Nombre del Documento :	Manual de Fertilidad y Evaluación de Suelos	
Palabras Clave :		
Objetivo:	Desarrollar el paisaje en los espacios públicos del sector a, distrito de Huaycán, ayudará a la toma de conciencia, fomentando el cuidado del medio ambiente	
Referencia Bibliográfica:	Chávez Gutiérrez, A. N. I. T. J. M. M. P. y. H., Del Campo Saray, F. J. M. I. T. J. M. M. P. y. H., & Bojórquez Morales, G. U. A. d. B. C. (2021). Modelo de jardín vertical con vegetación endémica para espacios públicos exteriores en El Grillo, Jalisco. https://www.aulavirtualusmp.pe/ojs/index.php/rc/article/view/2069 https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/REVUSMP_ddf814b0f9d40f4bc53abba7fb3a8ec8/Details#description	

Conceptos de subcategoría :
 Todo lugar acondicionado con hierba, flores, árboles, bancos u otros elementos decorativos o de mobiliario urbano, destinado al adorno o al uso por parte de las personas.

Concepto de Indicador:	Imagen:
<p>Los conceptos básicos a tener en cuenta en fertilidad y evaluación de suelos y fertilización de cultivos para poder interpretar y tomar decisiones sobre el manejo de los sistemas mixtos de la región. Los contenidos abordados en el mismo surgen como respuesta a consultas más frecuentes de productores y profesionales.</p>	 <p>Componentes del suelo para su vitalidad</p>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°7

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	Arquitectura paisajista	
Subcategoría	2. Paisaje Urbano	
Objetivo específico :	Analizar la importancia de arquitectura paisajista en equipamientos recreativos	
Indicador	1. Arborización Urbana	
Nombre del Documento :	Arborización urbana en el distrito de Carabaylo en el marco del programa “árboles para lima - Serpar”	Autor: Bulnes, S.; Orrego, M.; Terán, S.
Palabras Clave :	Análisis urbano, arborización urbana	
Objetivo:	Desarrollar el paisaje en los espacios públicos del sector a, distrito de Huaycán, ayudará a la toma de conciencia, fomentando el cuidado del medio ambiente	
Referencia Bibliográfica:	Bulnes, S.; Orrego, M.; Terán, S. (2017). Árboles y palmeras del Vivero Forestal. Facultad de Ciencias forestales. Universidad Agraria La Molina https://repositorio.lamolina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12996/4727/suarez-alarcon-erick-manuel.pdf?sequence=1	

Conceptos de subcategoría:

Es el lugar utilizado por el público” calles, plazas, parques, entre otros, representan para el hombre

Concepto de Indicador	Imagen:
La arborización urbana se define como la planificación, el diseño y la gestión de árboles y rodales de valor atractivo ubicados en o cerca de áreas urbanas que contribuirán al bienestar físico, social y económico de las comunidades urbanas.	 <p style="text-align: center;">Plan de desarrollo urbano</p>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°8

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	Arquitectura paisajista	
Subcategoría	2. Paisaje Urbano	
Objetivo específico :	Analizar la importancia de arquitectura paisajista en equipamientos recreativos	
Indicador	1. Arborización Urbana	
Nombre del Documento :	Arborización urbana en el distrito de Carabaylo en el marco del programa “árboles para lima - Serpar”	Autor: Erick Manuel Suárez Alarcón
Palabras Clave :	Arborización Urbana, Forestería municipal, plantaciones, beneficios del arbolado urbano	
Objetivo:	Presentar los resultados de la implementación del Programa de Arborización	
Referencia Bibliográfica:	https://repositorio.lamolina.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12996/4727/suarez-alarcon-erick-manuel.pdf?sequence=1	

Conceptos de subcategoría:
Es la expresión de todas las representaciones posibles en el espacio público de la ciudad, y el análisis de los atributos urbanos puede identificar patrones, secuencias y entidades en el paisaje urbano, estableciendo así estándares de diseño en términos de calidad visual.

Concepto de Indicador	Imagen:
Es el manejo de los árboles el cual contribuye al bienestar físico, social y económico de las comunidades urbanas. Esto incluye bosques, grupos más pequeños de árboles y árboles individuales que se encuentran en hábitat de las personas	 <p>Múltiples beneficios ambientales</p>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°9

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023	
Categoría	Arquitectura paisajista
Subcategoría	2. Paisaje Urbano
Objetivo específico :	Analizar la importancia de arquitectura paisajista en equipamientos recreativos
Indicador	2. Morfología Urbana
Nombre del Documento :	Paradigmas y tendencias en la organización del espacio rururbano: una revisión teórica Escobar, E. C., González, M. G., & Quintero, C. M.
Palabras Clave :	
Objetivo:	Es contribuir al debate sobre los grandes eventos contemporáneos poniendo en evidencia que actualmente es difícil (o imposible) repetir las transformaciones urbanas realizadas
Referencia Bibliográfica:	Escobar, E. C., González, M. G., & Quintero, C. M. (2018). Paradigmas y tendencias en la organización del espacio rururbano: una revisión teórica. <i>Ciudad y Territorio Estudios Territoriales</i> , 50(196), 187-200. https://recyt.fecyt.es/index.php/CyTET/issue/download/3682/472#page=5
Conceptos de subcategoría :	
Concepto de Indicador	Imagen:
se da mención de los problemas de tráficos en las ciudades se debe a una falta de planeamiento, la morfología también se ve afectada al ver un desorden vial en las cuales los ciclistas y vehículos transitan por veredas estrechas comprometiendo la seguridad pública. todo cambien realiza en las formas de la ciudad son cambios morfológicos físicas y sociales en los asentamientos de los habitantes.	 <p>Maqueta del campus realizada durante el curso 1967/68 Fuente: AGUN. Fondo Universidad de Navarra.</p>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°10

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huacán, Ate 2023

Categoría Arquitectura paisajista

Subcategoría Paisaje Urbano

Objetivo específico : Analizar la importancia de arquitectura paisajista en equipamientos recreativos

Indicador *Morfología Urbana*

Nombre del Documento: Evolución geohistórica de la morfología urbana de Ambalema, Tolima, Colombia Autor: Douglas David Páez Trapo

Palabras Clave : Emplazamiento, morfología urbana, expansión urbana

Objetivo: Reflexionar acerca de la evolución del concepto de patrimonio en el que se ha superado, a lo largo de la historia, su condición monumental y nacional para incardinarse en un contexto más amplio.

Referencia Bibliográfica: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-37692017000200137

Conceptos de subcategoría :

Una visión multidimensional del proceso de transformación histórica y cultural de una determinada región. Es un espacio proyectable, es el estudio de las estructuras sociales urbanas en función de la forma del lugar donde se localiza la ciudad.

Concepto de Indicador

Nos permite reconocer formas espaciales, explicar cambios en estas formas, comprender la configuración física del espacio, incluyendo su estructura y vacíos, incluyendo su infraestructura y uso del suelo, también sus elementos de identificación, sus cargas simbólicas. Nos ayuda a comprender la forma de una estructura arquitectónica y cómo el espacio que la rodea le da forma.

Imagen:



Concepto de ciudad y morfología urbana.

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N°11

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	Arquitectura paisajista	
Subcategoría	2. Paisaje Urbano	
Objetivo específico :	Analizar la importancia de arquitectura paisajista en equipamientos recreativos	
Indicador	3. Perspectiva Visual	
Nombre del Documento :	Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. Revista ciencia, tecnología, salud, visual ocular	Autor: Merchán, M. y Henao, J
Palabras Clave :	Nivel, percepción visual,	
Objetivo:	Desarrollar el paisaje en los espacios públicos del sector a, distrito de Huaycán, ayudará a la toma de conciencia, fomentando el cuidado del medio ambiente	
Referencia Bibliográfica:	https://revistas.lasalle.edu.co/index.php/sv/article/view/221	

Conceptos de subcategoría :
Se compone de materiales como la topografía, el tipo de construcción, la textura, la forma, el espacio y los componentes simbólicos como el significado social de una zona, de un hito, de un edificio, junto con su función y su historia.

Concepto de Indicador	Imagen:
Es un proceso en la que interviene el sentido de la vista y el pensamiento y que nos permite poder recopilar e identificar información organizada en los sistemas sensoriales de nuestro entorno.	 <p>Entre las formas más simples de representar la perspectiva</p>

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 13

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	Espacio Estimulante	
Subcategoría	3. Ambiente Cognitivo	
Objetivo específico :	Identificar en qué espacios se desarrollan la estimulación sensorial	
Indicador	1. Espacio Recreativo	
Nombre del Documento :	Criterios de confort ambiental y su incidencia en la optimización del espacio público recreativo de la urbanización California, distrito Víctor Larco, Trujillo, 2017	Autor: Arq. Catherine Azucena Saldaña León
Palabras Clave :	Confort ambiental, espacio público recreativo, visual	
Objetivo:	Mediante su diseño, favorece su preservación y un mejor uso de los mismos, incrementado la calidad de vida de las personas	
Referencia Bibliográfica:	https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/11780	

Conceptos de subcategoría :
 Comprender la estructura cognitiva de los individuos cuando ven los productos y cómo los perciben puede proporcionar especificaciones y requisitos que brindan el significado y las propiedades funcionales necesarias para tener éxito

Concepto de Indicador	Imagen:
Los espacios recreativos son espacios de socialización y esparcimiento, centros de mejores relaciones entre los miembros de un ambiente; también es posible el desarrollo de las capacidades deportivas, culturales, artísticas y sociales de las personas.	

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 14

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacio Estimulantes

Subcategoría 1. Ambiente Cognitivo Público

Objetivo específico : Identificar en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador *1. Espacio Recreativo*

Nombre del Documento :	Influencia de los espacios recreativos en el desarrollo territorial	Autor: Carlos Junior Parrales-Arcentales José Luis Castro-Mero
-------------------------------	---	---

Palabras Clave : Recreación, desarrollo, territorial

Objetivo: Conocer la influencia y el rol que desempeñan los espacios recreativos en el desarrollo de los niños y jóvenes

Referencia Bibliográfica: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1182>

Conceptos de subcategoría :

Concepto de Indicador

Deben contar con una infraestructura adecuada, teniendo en cuenta sus múltiples usos, tales como: reuniones e intercambio de ideas (socialización) sobre diversos temas; entretenimiento y circulación peatonal; actividades recreativas; espacios armoniosos; seguridad y mantenimiento de espacios

Imagen:



FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 15

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 1. Ambiente cognitivo público

Objetivo específico : Identificar en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador 1. Espacios recreativos

Nombre del Documento : Paisaje e imaginarios en la percepción del turista en Andalucía

Autor: Gómez A.

Palabras Clave : Percepción, interacción, entorno

Objetivo:

Referencia Bibliográfica: <https://www.redalyc.org/journal/881/88165960009/88165960009.pdf>

Conceptos de subcategoría : Es el proceso por el cual se produce el aprendizaje, resultado de la socialización, la interacción con el entorno y el mundo que le rodea, a través del cual el individuo percibe, adquiere y organiza aprendizajes, que le permiten crecer tanto intelectual como maduramente.

Concepto de Indicador

Son lugares de circulación y recreación, son elementos fundamentales del derecho a la sana convivencia, vida sana, recreación y seguridad de los ciudadanos: La preservación, creación y mantenimiento del espacio público, que podrá ser ampliado o mejorado, pero nunca destruido o reducido. En el caso de ser utilizado como servicios públicos, estos espacios deben ser reemplazados por otros que generen beneficios similares.

Imagen:



FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 16

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 1. Ambiente cognitivo público

Objetivo específico : Identificar en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador **2. Condición ambiental**

Nombre del Documento :	Condiciones ambientales y su influencia en el desempeño laboral	Autor: Campuzano y Suárez
-------------------------------	---	---------------------------

Palabras Clave : Condiciones ambientales, desempeño laboral, trabajo, colaboradores, influencia.

Objetivo: Busca la mejora continua en las condiciones ambientales, ya que tiene mayor impacto en el éxito o fracaso y la calidad de vida; es decir, el cómo se siente el individuo, este primero busca un ambiente armonioso, para luego generar interacciones ideales entre los individuos.

Referencia Bibliográfica: <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/9316/%C3%81lvarez%20Saavedra,%20Carlos%20Gustavo.pdf?sequence=1>

Conceptos de subcategoría :

Concepto de Indicador

Para garantizar unas buenas condiciones ambientales y mejorar la calidad ambiental, es necesario contar con buenas condiciones térmicas, acústicas, vibratorias, lumínicas, abundantes especies vegetales, parques infantiles, canchas deportivas, arboledas, césped, áreas de descanso, etc., entre otros elementos que hagan que los usuarios se sientan a gusto y puedan realizar diversas actividades

Imagen:



FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 17

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	2. Espacios estimulantes	
Subcategoría	1. Ambiente cognitivo público	
Objetivo específico:	Identificar en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial	
Indicador	3. Diseño visual	
Nombre del Documento:	De lo bello de las cosas Materiales para una estética del diseño	Autor: Anna Calvera
Palabras Clave:	Diseño visual, arte, estético	
Objetivo:	Emitir y generar comportamientos artísticos y estéticos en la vida diaria, al mismo tiempo colaborar en el desarrollo e innovación del mundo.	
Referencia Bibliográfica:	https://www.casadellibro.com/libro-de-lo-bello-de-las-cosas/9788425221415/1165446	

Conceptos de subcategoría:
El ambiente cognitivo juega un papel importante en los diferentes espacios públicos al crear interacción con el ambiente, genera más confianza, dando la sensación de comodidad y mejorando el pensamientos y comprensión de los niños y jóvenes

Concepto de Indicador	Imagen:
En su libro De lo bello de las cosas, Anna Calvera nos dice; El diseño no es el acto final, el retoque artístico que incluye la creación de forma y apariencia estética, es un desarrollo complejo en donde participa la toma de decisiones del producto la propuesta original.	

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 18

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría	2. Espacios estimulantes	
Subcategoría	1. Ambiente cognitivo público	
Objetivo específico:	Identificar en qué ambientes se desarrolla la estimulación sensorial	
Indicador	3. Diseño visual	
Nombre del Documento:	Correlación entre la experiencia de usuario y diseño visual en la interfaz gráfica de usuario para aplicaciones de salud	Autor: Ritter and Winterbottom 2017
Palabras Clave :	Salud, experiencia de usuario, diseño visual.	
Objetivo:	Dar a conocer la importancia que existe entre la experiencia de un usuario y el diseño visual	
Referencia Bibliográfica:	http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/8670	

Conceptos de subcategoría: Es el proceso por el cual se produce el aprendizaje, resultado de la socialización, la interacción con el entorno y el mundo que le rodea, a través del cual el individuo percibe, adquiere y organiza aprendizajes, que le permiten crecer tanto intelectual como maduramente.

Concepto de Indicador	Imagen:
Es el uso de elementos visuales (ilustraciones, tipografía, colores, fotografías, etc.) para transmitir un mensaje, donde el proceso de información visual se coordina, gestiona y administra de una manera que clasifica las variables visuales y explora la cognición. El diseño visual da vida al concepto y apoyo a la comunicación, la interacción, fortalece la conexión emocional y carga cognitiva, es muy influyente para la información y los servicios de salud.	

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 19

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 2. Estimulación sensorial

Objetivo específico: .Analizar cómo se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador 1. Luz y color

Nombre del Documento: Luz y color

Autor: Juan Francisco Alva Diaz

Palabras Clave: Luz natural, color, emoción

Objetivo: Analizar la interacción de la luz natural y el color en el día a día del individuo

Referencia Bibliográfica: https://oa.upm.es/57927/1/TFG_20_Alva_Diaz_JuanFrancisco.pdf

Conceptos de subcategoría : La estimulación sensorial es la que permite al individuo disfrutar de una experiencia especial; por medio de componentes simples y complejos, los sentidos captan a través del uso de texturas y colores, las relaciones espaciales, la vegetación, el contraste, la iluminación natural.

Concepto de Indicador

Provoca sensaciones en el individuo. La luz es un elemento fundamental y básico en la vida que a lo largo de la historia fue adquiriendo connotaciones emocionales y simbólicas. Estimulan e influyen en el estado de ánimo de las personas, contribuyen en la calidad y bienestar visual dentro de los ambientes arquitectónicos.

Imagen:



ESPACIO SNOEZELEN –(relajación sensorial y placer) Actividades Educativas Socio de Actores Educativos.

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 20

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 2. Estimulación sensorial

Objetivo específico : Analizar cómo se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador 1. Luz y color

Nombre del Documento:	Influencia de la luz y el color en el bienestar del adulto mayor en los espacios del cam de Trujillo	Autor; Alvarado Salvatierra, Leonela Marizol Valdivieso Lecca, María José
------------------------------	--	--

Palabras Clave: colores, iluminación, confort, salud integral.

Objetivo: El objetivo de la investigación fue determinar la influencia de la luz y el color en el bienestar de un individuo

Referencia Bibliográfica: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67224>

Conceptos de subcategoría :

La experiencia sensorial permite a las personas manipular diferentes texturas, sus brazos, manos, dedos y cuerpo juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje, creando una sensación de si les gusta o no la actividad o el material. Aunque gran parte del conocimiento que adquieren está relacionado con la exploración e interacción con objetos del entorno.

Concepto de Indicador

La adecuada iluminación y uso de colores óptimos fomenta la motivación, mejora las actividades a favor de la salud, mejora la adecuada movilidad, las capacidades sensoriales y la salud mental, es importante para mejorar y crear ambientes ideales, logra generar sensaciones de satisfacción.

Imagen:



La Estimulación Multisensorial y los espacios Snoezelen,

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 21

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 2. Estimulación sensorial

Objetivo específico : Analizar cómo se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador **2. Sentidos**

Nombre del Documento :	Las nuevas figuras estudiantiles y los múltiples sentidos de los estudios universitarios	Autor: Carlota Guzmán Gómez
-------------------------------	--	-----------------------------

Palabras Clave : Experiencias,

Objetivo: Se analizó los múltiples sentidos que los individuos construyen en torno a su experiencia y vivencia, estudios, sus condiciones personales, familiares, y de los contextos en los que participan.

Referencia Bibliográfica: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-27602017000200071&script=sci_arttext

Conceptos de subcategoría : A temprana edad en la vida de un individuo puede crear de manera positiva un aprendizaje significativo. Una tarea importante de los sentidos es recibir información del mundo exterior, estos generan conductas y comportamientos acordes al ambiente creado, lo que facilita el aprendizaje.

Concepto de Indicador

Es toda experiencia importante, que se basa en el cúmulo de vivencias y sentidos cuidadosamente desarrollados que las personas usan para guiar sus acciones mientras crean/permiten que la experiencia refleje la experiencia y los sentidos. Es la percepción de los incontables estímulos que nuestro cuerpo puede recibir en cada momento de nuestra vida.

Imagen:



Estimular los sentidos en la guardería

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 22

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 2. Estimulación sensorial

Objetivo específico : Analizar cómo se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador **2. Sentidos**

Nombre del Documento :	Las nuevas figuras estudiantiles y los múltiples sentidos de los estudios universitarios	Autor: Carlota Guzmán Gómez
-------------------------------	--	-----------------------------

Palabras Clave : Experiencias,

Objetivo: Se analizó los múltiples sentidos que los individuos construyen en torno a su experiencia y vivencia, estudios, sus condiciones personales, familiares, y de los contextos en los que participan.

Referencia Bibliográfica: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-27602017000200071&script=sci_arttext

Conceptos de subcategoría : A temprana edad en la vida de un individuo puede crear de manera positiva un aprendizaje significativo. Una tarea importante de los sentidos es recibir información del mundo exterior, estos generan conductas y comportamientos acordes al ambiente creado, lo que facilita el aprendizaje.

Concepto de Indicador

Es toda experiencia importante, que se basa en el cúmulo de vivencias y sentidos cuidadosamente desarrollados que las personas usan para guiar sus acciones mientras crean/permiten que la experiencia refleje la experiencia y los sentidos. Es la percepción de los incontables estímulos que nuestro cuerpo puede recibir en cada momento de nuestra vida.

Imagen:



Habitación sensorial

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 23

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 2. Estimulación sensorial

Objetivo específico : Analizar cómo se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador 3. Forma y textura

Nombre del Documento: Entrenamiento visual en niños con baja visión

Nombre de Autores:

Palabras Clave : Estimulación visual temprana en niños, Baja Visión, Plasticidad Cerebral.

Objetivo: Desarrollo de capacidades, mejorando la conexión familiar, ayudando a potenciar habilidades y destreza a través de sus experiencias de la vida.

Referencia Bibliográfica: López Rivas, I. M. (2022). Entrenamiento visual en niños con baja visión". <http://repository.uan.edu.co:8080/handle/123456789/6642>

Conceptos de subcategoría : En el desarrollo de las estructuras nerviosas existe problemas como lesión temprana o poca estimulación sensorial lo cual en rendimiento de los niños es menor, lo que genera es nuevas prácticas con la plasticidad neuronal lo cual optimiza el desarrollo sensorial mejorando la estimulación para un óptimo desarrollo en el futuro.

Concepto de Indicador

Imagen Referencial:

En la estimulación Temprana usan materiales que tengan colores vivos y contrastes, entre ello se usan los colores blancos, negros y rojos, por otro lado se usan las estimulación brillante con luces y espejos, mediante movimientos y sonidos y una variedad de formas y texturas que son los más adecuados para un mejor desarrollo sensorial.



Parques infantiles en Nueva York - NuevaYork.com

FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO N° 23

Nombre de la investigación: Arquitectura paisajista como espacio estimulante para niños y jóvenes, sector C, Huaycán, Ate 2023

Categoría 2. Espacios estimulantes

Subcategoría 2. Estimulación sensorial

Objetivo específico : .Analizar cómo se desarrolla la estimulación sensorial

Indicador 3. Forma y textura

Nombre del Documento : Juguete para la estimulación de gateo en niños de 6 a 12 meses

Palabras Clave : estimulación temprana, psicomotricidad, juguetes.

Objetivo: Conocer como la psicomotricidad de los niños desarrollan movimientos, habilidades, destreza, durante la etapa de aprendizaje en el gateo.

Referencia Bibliográfica: Zurita García, M. D. (2021). *Juguete para la estimulación del gateo en niños de 6 a 12 meses* (Bachelor 's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3106>

Conceptos de subcategoría :

Al estimular la visualización de los niños en algún objeto en particular el infante, por medio de la morfología, cromática, forma y texturas del juguete llega a estimular movimientos inesperados, desarrollando estimulación táctil y visual para obtener algún objeto deseado se debe de pensar como llegar ahí y poder tomarlo.

Concepto de Indicador

El desarrollo sensorial de los niños mejora el desarrollo de una buena estimulación, al indicar la forma y textura del objeto el tacto del niño comienza a recoger información de la suavidad, rugosidad, como también interviene la percepción visual que es usada para llamar la atención de los niños con la respuesta de ir hacia los juguetes incorporando movimientos a su cuerpo.

Imagen:



Sensibilización Artística en el Niño: La Escuela como Generadora de Espacios Recreativos

ANEXO E: Fichas de casos análogos

TABLA 1: Fichas de casos análogos (Argentina)

	FICHA DE CASOS ANÁLOGOS		01
	Arquitectura Paisajista Como Espacio Estimulante Para Niños Y Jóvenes del Sector C, Huaycán, Ate 2023		
	ANÁLISIS CONTEXTUAL		
	Tesistas: Arredondo Paredes, Deyvit Julvid Sulca Curillo, Carlos Enrique	Asesor: Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel Mtro Arq. Galvez Nieto, Alexander Junior´s	Año:2023
UBICACIÓN	PROYECTO	ARQUITECTO	AÑO
BUENOS AIRES - ARGENTINA	(EL PARQUE DE LA CIUDAD)		1982
ÁREA	79 hectáreas		CONTEXTO: Es una bellísima área de esparcimiento para toda la familia, llama la atención su significativa infraestructura de servicios y seguridad, como así también la oferta cultural y deportiva. Se destaca la diversidad forestal que posee, por su calidad y diseño paisajístico, a lo largo de su espacio verde, que además es hábitat de una variada presencia de fauna, en especial en aves y mariposas
CAPACIDAD			
TIPOLOGÍA			
USO MIXTO			
EMPLAZAMIENTO			
Parque de la Ciudad es una estación tranviaria del perímetro que forma parte de la red de subterráneos de Buenos Aires.			
OBJETIVO: Desarrollar distintas actividades culturales, que permitan que todos puedan disfrutar y ser parte del movimiento artístico de Buenos Aires. Participan tanto artesanos, fotógrafos, pintores, músicos y artistas de todas las áreas compartiendo con todos lo que mejor saben hacer.	Imágenes: Fuente: https://turismo.buenosaires.gob.ar/sites/turismo/files/torre_parque_de_la_ciudad_1200.jpg		
Descripción de Proyecto			

Instrumento 3. Ficha de casos analogos

TABLA 2: Fichas de casos análogos (S.J.L. - Perú)

	FICHA DE CASOS ANÁLOGOS		<h1 style="font-size: 2em;">02</h1>
	Arquitectura Paisajista Como Espacio Estimulante Para Niños Y Jóvenes del Sector C, Huaycán, Ate 2023		
	ANÁLISIS CONTEXTUAL		
	Tesistas: Arredondo Paredes, Deyvit Julvid Sulca Curillo, Carlos Enrique	Asesor: Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel Mtro Arq. Galvez Nieto, Alexander Junior´s	Año:2023
UBICACIÓN	PROYECTO	ARQUITECTO	AÑO
SANJUAN DE LURIGANCHO - PERU	CLUB ZONAL HUARICOCHA (SJL)		1982
ÁREA	234.763.58 M2		
CAPACIDAD			
TIPOLOGÍA			
USO MIXTO			
EMPLAZAMIENTO			
Parque de la Ciudad es una estación tranviaria del perímetro que forma parte de la red de subterráneos de Buenos Aires.			
OBJETIVO: Brindar un espacio familiar que genera bienestar familiar a todos los visitantes, generando actividades en sus alrededores convirtiéndola en un parque de atracciones para niños, jóvenes y adultos.			
CONTEXTO: Es un area de esparcimiento recreativo que mejora el entorno existe por medio de áreas deportivas, áreas de bosques, áreas de camping, áreas de juegos para niños, circuito acuático, piscina, entre otros. Este parque		Fuente: http://www.netlima.com/red1/fotos/bDSCF2751.JPG	

TABLA 3: Fichas de casos análogos (Barcelona-España)

	FICHA DE CASOS ANÁLOGOS		03
	Arquitectura Paisajista Como Espacio Estimulante Para Niños Y Jóvenes del Sector C, Huaycán, Ate 2023		
	ANÁLISIS CONTEXTUAL		
	Tesistas: Arredondo Paredes, Deyvit Julvid Sulca Curillo, Carlos Enrique	Asesor: Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel Mtro Arq. Galvez Nieto, Alexander Junior's	Año:2023
UBICACIÓN	PROYECTO	ARQUITECTO	AÑO
BARCELONA - ESPAÑA	PARQUE DE JOAN MIRÓ	Antoni Solanas , Màrius Quintana , Beth Galí y Andreu Arriola	1983
ÁREA			
4.71 hectáreas			
CAPACIDAD			
TIPOLOGÍA: Cuadrangular			
USO MIXTO			
EMPLAZAMIENTO			
Se conecta con la ciudad de manera óptima, la calle Tarragona es la vía principal, donde permanecen residentes del sector, turistas y usuarios habituales.	Fuente: https://cutt.ly/aMdH7wB		
OBJETIVO: Es un espacio público que integra ciudades y responde de forma eficaz a las demandas de los usuarios. Cada ambiente se acopla a la edad del usuario, lo cual permite usarla por más tiempo.	CONTEXTO: La plaza principalmente actividades es un espacio para el transporte, pero a menudo es vista por familias con niños y quienes la utilizan para desarrollar actividades deportivas como el patinaje y la bicicleta. Los turistas, incluido el Parque Joan Miró, visitan esta plaza a diario debido a la reputación internacional de las esculturas del artista catalán.		

TABLA 4: Fichas de casos análogos (Caracas-Venezuela)

	FICHA DE CASOS ANÁLOGOS		04
	Arquitectura Paisajista Como Espacio Estimulante Para Niños Y Jóvenes del Sector C, Huaycán, Ate 2023		
	ANÁLISIS CONTEXTUAL		
	Tesisistas: Arredondo Paredes, Deyvit Julvid Sulca Curillo, Carlos Enrique	Asesor: Dr. Arq. Cuzcano Quispe, Luis Miguel Mtro Arq. Galvez Nieto, Alexander Junior's	Año: 2023
UBICACIÓN	PROYECTO	ARQUITECTO	AÑO
CARACAS - VENEZUELA	PARQUE GENERALÍSIMO FRANCISCO DE MIRANDA	Roberto Burle Marx	1961
ÁREA	82 hectáreas		
CAPACIDAD	6000 personas		
TIPOLOGÍA:	Cuadrangular		
USO MIXTO			
EMPLAZAMIENTO			
Existen 2 microambientes donde los árboles definen los límites de la naturaleza. El lado izquierdo está cerrado por la zona de lagos y atracciones de animales y el lado derecho es un lugar con poca vegetación.			
OBJETIVO: Actualmente es uno de los espacios verdes más grandes de la ciudad, se ha convertido en un escape para el disfrute de los caraqueños, sus áreas verdes son consideradas como los pulmones de las ciudades.			
Fuente: https://cutt.ly/3MIElid		Fuente:	
CONTEXTO: El parque cuenta con hermosos lagos rodeados por vegetación natural las cuales son alimentadas por ellas, formando un desarrollo común adecuado que ayuda a preservar un pequeño ecosistema en medio del centro urbano.			