



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

Interacción Social mediante el Impacto Lúdico del adulto mayor en el
distrito de Huancabamba-Piura, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Arquitecta

AUTORA:

Clemente Huamán, Yesenia Xihomara (ORCID: 0000-0002-4992-0313)

ASESORES:

Dra. Fernández Santos, Diana Yessenia (ORCID: 0000-0001-8542-6235)

Mg. Gutiérrez Castro, Jorge Luis (ORCID: 0000-0002-9763-1065)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Urbanismo sostenible

PIURA- PERÚ

2021

DEDICATORIA

A mis padres Vilma y Eli, a quienes agradezco infinitamente la persona que soy, por su afecto y amor, y enseñarme a ser perseverante, los que me dieron la fortaleza para enfrentar retos y seguir adelante.

A mi hermana Eliana, por ser una personita incondicional en mi vida, y enseñarme a ser fuerte y superar mis miedos para alcanzar mis metas, sus consejos son los mejores.

A mis abuelos, por su cariño y sabiduría en especial a mamita Natalia que desde el lugar donde se encuentre me guía por el buen camino, y se debe sentir muy orgullosa del logro que estoy alcanzando.

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme salud y la oportunidad de seguir con mis metas propuestas para seguir adelante.

A mis padres y hermana por confiar y brindarme el apoyo necesario para lograr una de mis metas en la vida

A la universidad Cesar Vallejo, principalmente a nuestros docentes, mentores y guías Dr. Fernández Santos, Diana Yessenia, y Mg. Gutiérrez Castro, Jorge Luis; quien nos enseñaron que la investigación es fundamental para el desarrollo de la sociedad.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	11
3.1. Tipo y diseño de investigación	11
3.2. Variables y Operacionalización	12
3.3. Población, muestra y muestreo	13
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	15
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS	20
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	41
REFERENCIAS	1
ANEXOS	3

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestreo de pobladores, profesionales expertos	15
Tabla 2. Técnicas e instrumentos según las variables de estudio	17
Tabla 3. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de los puntajes de la Interacción Social y el Impacto Lúdico del adulto mayor del distrito de Huancabamba, Piura 2021.....	20
Tabla 4. La Interacción Social y su relación con el Impacto Lúdico de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	21
Tabla 5. Nivel de la Interacción Social desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.....	22
Tabla 6. Nivel del Impacto Lúdico desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.....	23
Tabla 7. El Modelo de Comunicación y su relación con las Actividades Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	24
Tabla 8. Nivel de Modelo de Comunicación desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	25
Tabla 9. Nivel de Actividades lúdicas desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.....	26
Tabla 10. Los Procesos de Socialización y su relación con las Estrategias Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	27
Tabla 11. Nivel de Proceso de Socialización desde la percepción de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	28
Tabla 12. Nivel de Estrategia desde la percepción de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.....	29
Tabla 13. Los Sucesos Socialización y su relación con la Enseñanza de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.....	30
Tabla 14. Nivel de Sucesos de Socialización desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	31
Tabla 15. Nivel de Enseñanza desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.....	32
Tabla 16. Respuesta a la pregunta.....	34

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dispersión del puntaje Interacción Social y el Impacto Lúdico de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	21
Figura 2. Nivel de Interacción Social desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	22
Figura 3. Nivel de Impacto lúdico desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	23
Figura 4. Dispersión del puntaje de los Modelos de Comunicación y las Actividades Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	25
Figura 5. Nivel de Modelo de Comunicación desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	26
Figura 6. Nivel de Actividades lúdicas desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	27
Figura 7. Dispersión del puntaje de los Procesos de Socialización y las Estrategias Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	28
Figura 8. Nivel de Proceso de Socialización desde la percepción de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	29
Figura 9. Nivel de Estrategia desde la percepción de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	30
Figura 10. Dispersión del puntaje de los Sucesos Sociales y las Estrategias de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.	31
Figura 11. Nivel de Sucesos de Socialización desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	32
Figura 12. Nivel de Enseñanza desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.	33

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general; determinar la relación de la interacción social con el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba Piura, 2021. El estudio se basó en una metodología explicativa o causal de nivel básico, corresponde al enfoque mixto – no experimental de corte transversal, cuya población estuvo conformada por los habitantes del distrito de Huancabamba por lo que se utilizó el muestreo de tipo no probabilístico contando con una muestra de 45 personas de la tercera edad de 60 a 70 años las cuáles respondieron al cuestionario relacionadas con la interacción social y el impacto lúdico, que fueron validadas previamente por 3 expertos arquitectos los mismos que determinaron su validez y su respectiva aplicación, para demostrar la confiabilidad del instrumento se usó el Alpha de Cronbach dónde se obtuvo un valor de 0,89 , demostrándose excelente confiabilidad. La investigación determinó que la interacción social que va realizar el AD, permite que el impacto lúdico sea mejor aceptado, y se desarrolle de una forma equitativa los procesos cognitivos y la motricidad para brindarles una mejor calidad de vida en el distrito de Huancabamba, se reflejó la correlación directa de spearman de $Rho = 0.593$, resultando muy significativa entre ambas variables.

Palabras clave: interacción social, impacto lúdico, desarrollo cognitivo

ABSTRACT

The present investigation had as general objective; to determine the relationship of social interaction with the playful impact of the elderly in the district of Huancabamba Piura, 2021. The study was based on a basic level explanatory or causal methodology, it corresponds to the mixed - non-experimental cross-sectional approach, whose population was made up of the inhabitants of the Huancabamba district, so non-probabilistic sampling was used, counting on a sample of 45 elderly people from 60 to 70 years old who responded to the questionnaire related to social interaction and playful impact, which were previously validated by 3 expert architects who determined their validity and their respective application, to demonstrate the Reliability of the instrument, Cronbach's Alpha was used, where a value of 0.89 was obtained, demonstrating excellent reliability. The research determined that the social interaction that the AD will carry out, allows the playful impact to be better accepted, and to develop in an equitable way the cognitive processes and motor skills to provide them with a better quality of life in the district of Huancabamba, it was reflected the direct spearman correlation of $Rho = 0.593$, resulting highly significant between both variables.

Keywords: social interaction, playful impact, cognitive development

I. INTRODUCCIÓN

Según la OMS las personas de edad avanzada de 60 años se duplicarán, esto sería entre los años 2000 y 2050, haciendo que se incremente del 11% al 22%. Cabe señalar que el conjunto de personas se excederá de 605 millones a 2000 millones de habitantes en el transcurso de 50 años, esto surge gracias a que el promedio de vida ha aumentado considerablemente en las personas. A causa de que el cambio demográfico en otros países será más intenso y rápido y se obtendrá menos ingresos. Como se puede ver en Francia tuvieron que pasar 100 años para que los habitantes de 65 años se duplicaran de un 7% al 14%, sin embargo, en Brasil y China solo transcurrió 25 años para que los habitantes se duplicarán.

(Eduardo, 2018) en su artículo “Tercera edad y la importancia de las relaciones interpersonales” nos comenta que el ser humano se caracteriza por ser sociable, le agrada compartir diferentes actividades con otras personas de diversas generaciones. Por tal motivo, las relaciones en una red familiar activan de las personas de tercera edad disminuye los factores de angustia. Por ende, son estimulantes para mantenerse activos. Además, que tienen un mayor apoyo social, gozan de mejor salud y mayor satisfacción en su vida.

Uno de los problemas que tiene la Provincia de Huancabamba es la insuficiente cobertura e ineficiente calidad de servicios sociales y de salud, por consiguiente, con respecto a este punto, en la nueva Construcción del Hospital en el distrito, un hospital tipo II, expresa que hay una gran insatisfacción de aspectos tangibles y físicos, como es la atención, sus instalaciones, equipos, personal y comodidad, que no abastece la demanda por el crecimiento de la población.

En cambio existe otra dificultad, ya que persiste la poca estimulación física de los adultos mayores, cómo también es muy evidente y notorio el poco interés por realizar las diferentes actividades psicomotrices, presentan cansancio y falta de concentración, por lo que estas personas no disfrutan el vivir de la vida, es por ello que sin un entorno calidez familiar, se sienten desmotivados y sin ganas de

vivir, esto ocurre constantemente en la “Casa de Asilo de Ancianos Cristo el buen Amigo de la ciudad de Huancabamba. Esto es para concientizar a la población sobre la necesidad urgente que presente y brindarle mayor apoyo a nuestra población mayor. En el cual confirma la problemática del distrito, de brindar una mejor calidad de vida en el servicio de salud, con el objetivo de lograr una eficiente atención a toda la población del distrito.

(Blouin, Tirado, & Mamani, 2018) Ahora bien, las PAM – como grupo heterogéneo - tiene distintos problemas que dependen de varios factores. En el caso de nuestro país, estos pueden depender de la economía, de la discapacidad, entre otros. Considerando que se trata de una población considerable y que aumentará aún más en los siguientes años, se presentan algunas deficiencias en las medidas políticas y legislativas que buscan garantizar los derechos de las personas. (p. 16)

En base a la problemática, se expresan las siguientes interrogantes ¿De qué manera se relaciona la Interacción social con el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021? Así como también se plantean los problemas específicos ¿De qué manera se relacionan los modelos de comunicación con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021? ¿De qué manera se relacionan los procesos de socialización con las estrategias lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021? ¿De qué manera se relacionan los Sucesos Sociales con la enseñanza del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021?

Además, como hipótesis general de la investigación: La Interacción Social se relaciona de manera directa con el Impacto Lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021; Así como también se considera las hipótesis específicas; Los modelos de comunicación se relacionan de manera directa con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021.; Los procesos de socialización se relacionan de manera directa con las estrategias lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021; Los Sucesos

Sociales se relacionan de manera directa con la enseñanza del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021.

Por consiguiente, esta investigación tiene por objetivo general; Determinar la relación de la interacción social con el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021; así como también se considera los objetivos específicos; Determinar la relación de los modelos de comunicación con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba- 2021 ; Determinar la relación de los procesos de socialización con las estrategias lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021; Determinar la relación de los sucesos Sociales con las enseñanzas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021

Además, la justificación de la investigación se centra en los adultos mayores por el valor que tienen en nuestra sociedad, ya que se encuentra en aumento poblacional, nos es obligado en pensar el impacto que está ocurriendo en sector salud, enfermedades como el Alzheimer y problemas de aprendizaje, que se relacionan además con problemas de aislamiento, el retiro laboral y la ruptura de vínculos sociales. Por esta razón se quiere promover la calidad de vida e interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor.

II. MARCO TEÓRICO

Tenemos como antecedentes internacionales las siguientes investigaciones:

(Minchala, 2015) Tiene como tesis **"Plan de actividades lúdico-motrices para enriquecer el tiempo libre y mejorar la calidad de vida del grupo de adultos mayores corazones sonrientes de la parroquia baños."**. Como objetivo general identificar que generan los juegos recreativos en las personas de edad avanzada abarcando los problemas de la investigación, estos afrontan a un decrecimiento en su colaboración colectiva, la contribución económica, su salud física y cognitiva que la del resto de la población. Como justificación se destaca la importancia de realizar este proyecto por medio de su valoración en cuanto al juego y las formas jugadas, las diferentes demostraciones artísticas y/o culturales que elaboran en un ámbito adecuado para fomentar el encuentro y relacionarse entre dos a más personas en el que van a poder compartir tiempo y espacio para un mejor desarrollo cognitivo. Del cual se tomó la población a las personas de edad avanzada de Ecuador. Para lo cual se utilizó tipo de investigación cualitativa y se caracteriza por ser descriptiva. En ello como conclusión general tenemos que las actividades deportivas, tanto como intelectuales y emocionales, facilitan no sólo en el ámbito de salud, sino que coopera a tener una buena calidad de vida, además este origina espacios de diversión. Así mismo Se propone al Grupo Alma permanecer y desarrollar con los diferentes tipos de actividades de diversión de forma estable.

(Salazar, 2015) Tesis **"La actividad lúdica y su influencia en el adulto mayor en el hogar de ancianos "Sagrado Corazón de Jesús" Ciudad España"**. Tiene como objetivo general valorar los incentivos que presenta las personas de edad para intervenir en temas del desarrollo físico. De acuerdo a la justificación teniendo en cuenta lo antes antes mencionado, el desarrollo de actividades lúdicas implica un número elevado que trae consigo aspectos de alto de beneficio para el cuidado de la salud. De ahí surge la obligación de contar con programas que permitan desarrollar y tener en constante movimiento al cuerpo tanto físico como mental de tal modo promover un estilo de vida saludable. En ello como

conclusión general la población adulta se va a encontrar físicamente activa en Puerto Rico, el desarrollo de actividades físicas y de motivación es el principal ente para determinar y poder obtener una buena condición mental y del cuerpo.

(Baquero, Artunduaga, & Villanueva, 2015) Tesis **“El rescate de la memoria lúdica en la persona mayor”**. Tiene como objetivo general recuperar la memoria lúdica como apoyo primordial en aceptar a los individuos que están sujetos a tener un alto intelecto sobre el conocimiento en los juegos de destreza y del entorno cultural. En cuanto a la justificación resalta el beneficio con el fin de recuperar la memoria a través del juego. Se tomó como población al grupo espigas de amor. En ello como conclusión general el proyecto dignifica el estado y la edad, no es necesario recordar que la sociedad a medida que la edad avanza progresivamente, son considerados con un bajo nivel de eficiencia que los jóvenes, en efecto cabe recalcar que dicha propuesta es propia de la edad y estado de vejez lo que hace que las personas mayores sean consideradas el principal protagonista de espacios recreativos lúdicos. Así mismo como recomendación general se adquiere espacios donde se pueda realizar actividades de juego que nos ayude a impulsar y estimular las habilidades y técnicas físicas y cognitivas, a fin de asegurar la comodidad y brindarle una vida digna para su vejez.

(Rosa Buitraigo, 2015) Tesis **“Centro día para el adulto mayor”**. Presenta como objetivo general realizar un proyecto para el cuidado de la salud, a través de zonas recreativas de esparcimiento para la vejez del ser humano. En cuanto a la justificación a partir de la recreación aplicado y dirigido para ellos, este proyecto se compromete a contar con todos los mobiliarios para brindarles seguridad, bienestar y así mejorar la calidad de vida adulta. De la cual se tomó como población al Hogar de Ancianos la ciudad de Bogotá. De hecho, se utilizó el tipo de investigación descriptiva. En ello como conclusión general se está considerando ejercicios que involucre la cultura física como medio de conocimiento y así adquirir su valor mediante las actividades de ocio para un

mejor desarrollo y a su vez brindarle la importancia y cuidado necesario en cuanto a salud se refiere.

Y como antecedentes nacionales las siguientes investigaciones:

(Mamani, 2017) *Tesis “**Centro Recreacional y Esparcimiento Integral para el Adulto Mayor (EsSalud Puno)**”* tiene como objetivo general determinar las diferentes cualidades para brindarle un mejor bienestar tanto motriz y cognitivo para socializar y poder llevar a cabo la propuesta a nivel arquitectónico conviene enfatizar que el centro de recreación y pasatiempo es parcialmente necesario para la salud. A través de una organización con la finalidad de contar con programas amenas que se pueden transformar para contar con una vida cotidianamente ordenada, proporcionando una vejez sana y productivo en sus últimos años de vida. En cuanto a la justificación el envejecimiento de la población de Puno es uno de los fenómenos más sobresalientes de gran impacto de este siglo; Lo que es un desafío notable para la salud pública y los derechos de otorgar a las necesidades para la completa reparación biopsicosocial y una óptima valoración de vida en los adultos mayores. Por tales motivos, un principio particular para realizar el movimiento local es el hecho de concentrarse en la promoción de la recreación, salud y el aminoramiento de las propias personas de la tercera edad; pues el punto es fomentar un envejecimiento Exitoso.

(Yepez, 2018) en su tesis “**Influencias de las relaciones interpersonales de los usuarios en la participación de los programas en el centro del adulto mayor Guadalupe – Provincia de Pacasmayo 2017**”, su objetivo es explicar la influencia que se pueden presentar afinidad entre varias personas dentro de la participación grupal en los programas de socialización que se establece dentro del centro del adulto mayor Guadalupe. Su metodología de investigación es en base al diseño explicativo, optando un procedimiento de investigación cualitativa y cuantitativa con recolectando en documental, entrevistas. Los resultados presentados, con deficientes relaciones interpersonales ya que se encuentran en un nivel bajo de comunicación, desconfianza, insuficiente liderazgo y deficiente motivación por parte de los de los usuarios. En conclusión, el programa tuvo una

baja relaciones interpersonales y participación, en la cual, se recomienda sensibilizar y concientizar al adulto mayor en la participación con responsabilidad en actividades de programas en el área de bienestar social del centro del adulto mayor.

(Galvez & Rugel, 2018) Tesis **“Terapias Lúdicas en la mejora de la autoestima del adulto mayor asociación “Teodora Infante Apolo” pampa Grande.Tumbes-2018”** Precisa parcialmente la conexión existente entre las terapias mediante juegos lúdicos y la autoestima. La justificación se evaluará que puede ser restablecida mediante terapias lúdicas que se practicaran con el fin de aumentar la autoestima personal, de tal forma en el que se logre disminuir esta problemática social y en el que la persona posea sus derechos con igualdad. así mismo para la recolección de datos fue la observación indirecta mediante una encuesta; Como conclusión general. Existe una relación elocuente entre las terapias lúdicas y la autoestima del adulto mayor en cuanto a su entorno personal, llegando a alcanzar un 63% de autoestima y un 37% de autoestima; como recomendación general hacía las autoridades, es implicar a las instituciones universitarias mediante un plan de responsabilidad social en el desarrollo de las terapias lúdicas en las instituciones o comunidades de adultos mayores de la región.

(Sauvé2, 2020) Tesis **“ Playful Aging: Digital Games for Older Adults “** Los adultos mayores tienen que afrontar un gran reto para conservar su estado salud tanto físico como mental, pero sobre todo en lo social por el incremento de la edad, en Canadá se optó que la mejor forma de pasar el tiempo libre es por medio de los juegos de esta manera pueden satisfacer sus necesidad físicas, cognitivas, sociales y personales de las personas mayores, esto les ayudará a escapar de las tareas desagradables, enfrentarse a retos, y evitar el deterioro cognitivo y además a aprender a conectarse con otros incluidos los miembros jóvenes de la familia.

De acuerdo a las teorías anexadas se deben determinar las definiciones de las variables de estudio. La primera variable **Interacción Social** se conceptualiza bajo la teoría de la consecuencia a través de la interacción física entre dos o más personas que se encuentran ante la presencia de sus respectivas respuestas, donde se involucra el estado de ánimo, la emoción, la cognición, la orientación corporal y el esfuerzo muscular, los cuales presumen un mecanismo tanto biológico como psicológico. (Erving Goffman, 2011). Según Martínez, D (2001), A lo largo de la interacción constituyen las habilidades sociales, la capacidad de confeccionar una conducta adecuada con resultados óptimos. Esta acción de intercambio se vincula a una señal de relación social de uno mismo. El intercambio es la fase inicial de la interacción, una acción mutua o de reciprocidad, se basa en la respuesta del otro que anexa la acción iniciada, entonces, la habilidad social busca favorecer ambos participantes.

De acuerdo a las dimensiones de la primera variable Interacción Social. obtenemos como dimensión principal el **Modelo de Comunicación** en los cuales “Se tiene total importancia los componentes personales de los mediadores de procesos comunicativos, así como también el trato que tienen las personas con la sociedad. Por ende, se integra cuatro elementos con relación a la comunicación que van de la intrapersonal a la interpersonal, para concluir el entorno grupal y la sociocultural, en esta interpretación Bateson asegura que la idea de comunicación compromete todo el desarrollo mediante el cual el individuo se influye mutuamente, el cual plantea un doble vínculo en el acto comunicable”. Gregory Bateson, del cual Castro y Zareth (2006:45)

Como segunda dimensión al **Proceso de Socialización**; nos da a entender que el proceso de relacionarse socialmente empieza a temprana edad. Del mismo modo, debemos aceptar que a medida que pasa el tiempo, esto no culmina en la formación de nuestra niñez. El ciclo formado, en la adultez, presentará cambios de los enfoques personales y roles que se realiza en las actividades diarias esto formará nuevos valores y modos de conducta diferentes (Rosow, 1965). En este

sentido la socialización obtendrá una conducta de aceptación individual mediante se avance se desarrolló.

Como tercera dimensión obtenemos a **Sucesos Sociales**, que según el autor (RMS, Durkheim) se dará en el ámbito total de la población, de modo que los hechos sociales sean permanentes o no, se pueda desempeñar sin imposición alguna sobre el individuo, obteniendo al mismo tiempo efectividad propia, y expresiones particulares muy objetivas. De manera análoga (Caballo, 1986) nos relata que la técnica o conducta que presenta la sociedad es un grupo de conductas formuladas por una persona en un ambiente de dos o más personas en el cual pueden expresar lo que piensan y sienten, tanto actitudes, cómo ideas del individuo de manera adecuada para cada situación, con la condición de que se realice respetando las conductas de los otros individuos del grupo social, sin subestimar la posibilidad de que suceda problemas a futuro.

La segunda variable es el **Impacto Lúdico**; Nos permite comprender el proceso que tiene el ser humano con lo lúdico a través de sus dimensiones culturales, sociales y biológicas. Esto permite la conexión directa a la cotidianidad y el análisis que se obtiene de sentido común que tenemos de la vida y sobre todo de las actitudes, el desarrollo lúdico, creatividad y percepción que presenta la corporalidad humana, las diversas actividades del día a día como “estar parado en una esquina”, “observar y analizar la puerta”, “sentarse en una banca” son considerados lúdicos según (Jiménez, 2000). Por otra parte la lúdica es la sensación o el gesto que ejerce el niño y el adulto a partir de una serie de ejercicios de imaginación actoral que permite indagar y conocer a profundidad desde significados (Gadamer, 1991)

En relación a las dimensiones de la segunda variable del impacto lúdico; tenemos la primera dimensión de **Actividades Básicas**; pueden ser técnicas que crean un impacto en las etapas de vida, acarreando cambios que intervienen en el deterioro de funciones que disponen al ser humano, a la larga perturban el bienestar y calidad de vida, un ejemplo claro se da en el adulto mayor. La ejecución de las actividades diarias y la adaptación del entorno, influye, de tal

modo que, el desarrollo de las actividades diarias acata de la superioridad de todas las dimensiones de la persona, ya sean neurofisiológicas, neuropsicológicas y neuromusculares, de acuerdo a Kielhofner (2002) como lo cita Moruno y Romero (2006). En la etapa de la adultez se forjan cambios vitales; en este periodo las personas logran adquirir la libertad y la responsabilidad de asumir el cargo de sí mismo, que abarca desde los cuidados personales hasta las actividades de ocio, y la administración de las actividades económicas. El desarrollo eficiente de las actividades diarias de la vida es un término con escasa trayectoria, ya que este fue utilizado por primera vez por Punwar & Peloquin (2000).

Posteriormente como segunda dimensión tenemos la **Estrategia**; No es un conjunto de métodos o procedimientos, puesto que se puede instruir, enseñar y formar con en un nivel habilitado para ellos. Es una conjugación de razones a base de su comportamiento, sea personal o educativo, que tendrán un valor expresivo y complejo (Emigdio, 2013). En cambio, Koontz expone que es un conjunto de acciones con un plan de programas que conllevan a asumir acuerdos para poner en práctica las diferentes propuestas.

Finalmente, como tercera dimensión la **Enseñanza**, se basa en los pactos generales que anexan los diversos cuerpos explicativos; cada teoría del aprendizaje contribuye elementos que complementan a otra, ya que su conjunto se instauran un extenso arsenal hipotético que sirve como fundamento para el trabajo precepto (Kidd, 1979). Con el método de la enseñanza en la adultez depositan un sentimiento superficial en cambio en la producción se acorta. Kidd hace una recopilación de análisis que es sobre la enseñanza y el aprendizaje en los adultos, aquí intervienen los factores de: Motivación, Personalidad, Cualidades, y las emociones (Robbins, 1979). Sintetizando se basa en aportar o transmitir saberes a los demás individuos que forman parte del grupo, sean artísticos y deportivos. De ello resulta necesario en primer lugar que el hogar sea el apoyo principal de la enseñanza brindada tanto para abuelos, padres, y hermanos mayores.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación

En su teoría (Kerlinger, 2002) Nos Menciona que la investigación explicativa nos responde a la interrogante ¿Por qué?, esto quiere que se puede conocer el por qué un fenómeno o hecho. Por otro lado, nos indica que una investigación Básica no tiene algún propósito aplicativo mediato, ya que solo busca ampliar y profundizar el caudal del conocimiento.

De acuerdo al propósito de la investigación, la problemática y objetivos formulados en la investigación, el estudio reúne las condiciones necesarias para ser clasificado como una investigación explicativa o causal de nivel básico, puesto que busca conocer y relacionar las actitudes que se presentan frente al impacto lúdico de los adultos mayores. Este tipo de investigación aporta al proceso de desarrollo, ya que estará en una continua adquisición de conocimientos desde el ambiente de los individuos, por lo cual logrará reconocer el aporte y la experiencia misma de las personas mayores, logrando organizar y adaptar los cambios de las nuevas generaciones

Diseño de Investigación

Según (col, 2006) Se propone describir las diferentes gestiones, fases y el mejor manejo para lograr objetivos trazados, esto radica en establecer y plantear un gran número de acciones periódicamente, adecuadas en rangos de cada característica de la investigación, para así demostrar los pasos o pruebas a realizar, de manera que se pueda aplicar algún método para definir los datos.

Además (Risque, 2002) menciona que la investigación transversal estudia paralelamente las variables en el momento justo, creando así un determinado corte en un lapso relativo de tiempo de la investigación, nos acota que el tiempo no es de suma importancia, ya que el propósito del análisis es breve por el estatus en que se encuentra efectuando cotejos e indagando los

factores que pueden intervenir contra el mismo. Por su parte (Pereira, 2004) sustenta que la investigación descriptiva, Se aplica una sección transversal, en el que se adquiere un prototipo de varios componentes de la ciudad.

Esta investigación se ocupará como diseño no experimental de corte transversal, tiene un enfoque Mixto del tipo cualitativo-Cuantitativo porque se va a efectuar sin hacer ningún cambio puesto que se realizará variables en los que se observan los fenómenos en su entorno habitual para posterior a ellos estudiarlo correctamente en los habitantes de la ciudad de Huancabamba.

3.2. Variables y Operacionalización

Definición Conceptual

Variable Independiente: Interacción Social

La interacción social es el resultado de cómo se relacionan dos a más personas, que se va a desarrollar de acuerdo a las respuestas físicas referentes, de modo que se encuentran implicados el cambio de ánimo, el afecto, el conocimiento, el comportamiento, la orientación corporal y el esfuerzo muscular, estos van a deducir los componentes tanto biológico como psicológico del individuo que realice las actividades. (Goffman, 2011).

Así mismo en su teoría de (Vygotsky, 2008) nos expone que la enseñanza viene de un marco colectivo, y se desarrolla en un ambiente común, es decir se fortalece al momento que se interrelaciona con otros individuos. Para Vygotsky, la enseñanza no consiste un acopio de conocimientos, sino es el mismo que aprende, debido a su destreza y de la relación social con los demás. Él que colabora con la inteligencia y los acondiciona a lo que ya tiene, se va a convertir en un aprendizaje expresivo.

Variable dependiente: Impacto Lúdico

El impacto lúdico como estrategia metodológica, contribuyen a perfeccionar la educación mediante el aprendizaje para adquirir conocimientos representativos que va a desempeñar en el desarrollo afectivo, las diferentes funciones propuestas requieren trabajo fuerte, concentración, están aptas para una mejor atención-concentración, con el fin de obtener memoria visual y conservar el autocontrol a través de técnicas de relajación y respiración.(Muñoz, 2016)

Posteriormente Cabrera acota que en la formación del educador se emplea las variables para mostrar la idea, las diferentes cualidades en cada acontecimiento de las variables que es el más representativo que se usará para mostrar cualquiera de los casos en el de la realidad presentada, en cada caso determinado, este asumirá uno de esos valores. (Cabrera, 2015)

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Para (Bernal, 2006) “Los habitantes están compuestos por un total de elementos o personas que presenta diferentes características idénticas mediante las unidades de muestreo, seguimiento y período”

De igual manera (Arias, 2006) define que la población está delimitada por la dificultad que se presenta en los problemas y por los objetivos del caso de estudio. asimismo, en su totalidad de finito o infinito de elementos de común particularidad las cuales serán elaborada para la conclusión.

La población de esta investigación está conformada por la provincia de Huancabamba, se delimitó en dicho estudio por el problema de gran envergadura que existe en la calidad de los servicios básicos, para nuestra investigación se optó con una data de 45 pobladores ancianos entre las edades de 60 a 70 años según (INEI, 2017).

Muestra

De acuerdo a (Tamayo, 2006) define la muestra a partir del conjunto de intervención que se planteará para un mejor estudio de la repartición de los diferentes caracteres en su totalidad de una población o sociedad seccionando la observación de una fracción de la población estimada" (p. 176).

Para lo cual los elementos de esta población están conformados por los habitantes de la Provincia de Huancabamba, distrito de Castilla con una muestra de 45 habitantes.

Muestreo

Para lo cual (MATA, 1997) expone que el método empleado para elegir los diferentes componentes de la muestra en su totalidad de los habitantes, se basa en un conjunto de normas, métodos, y técnica por medio de los cuales se escoge una determinada data de la población que manifiesta todo lo que sucede en la ciudad.

- **Criterios de Inclusión:**

De acuerdo a lo planteada se tendrá en cuenta a la población joven y adulta

Pobladores entre los 60 a 70 años

- **Criterios de Exclusión:**

Población que no pertenece a la provincia de Huancabamba

Tabla 1. Muestreo de pobladores, profesionales expertos

CONDICIÓN	SEXO		SUBTOTAL
	VARONES	MUJERES	
Población Permanente	25	20	45
Profesionales expertos	0	2	2
TOTAL			47

Fuente: Elaboración Propia

Unidad de análisis

(Galtung, 2011) Expone que al momento de analizar le corresponde a una variable y a un contexto superior, que posee un ejemplo indeterminado.

Esta investigación contó con las siguientes unidades de análisis, Encargado del Asilo, adulto mayor del distrito de Huancabamba, Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo” Huancabamba.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Esta investigación por su enfoque mixto, usó técnicas e instrumentos cualitativas y cuantitativas para la recolección de datos.

Según su autor (Baena, 2017) indica que las técnicas son las respuestas al “como hacer” y el cual, otorga aplicar en cualquier ámbito donde se desea aplicar. En esta investigación estamos empleando el proceso de observación por medio de la encuesta. De lo que se concluye un procedimiento empleado por el investigador para recopilar la información necesaria.

Por lo tanto (Grasso, 2006) manifiesta que la encuesta es un método que admite buscar nuevas interrogantes que logrará obtener datos con un número considerable de individuos, de modo que nos permita examinar a criterio los valores que actualmente presenta la sociedad, asimismo hacerse

sentir por medio de la opinión pública, a través de temas que causen un gran impacto en la población.

Técnicas

Se utilizan técnicas como la encuesta, entrevista.

Instrumentos

(Baena, 2017) Menciona que los instrumentos son el apoyo intelectual que tienen las técnicas para cumplir su propósito.

El cuestionario:

Es el instrumento más usado para el recojo de información, está constituido por 45 afirmaciones con sus respectivas alternativas, que se aplicaron al adulto mayor del distrito de Huancabamba. Se realizará el estudio mediante el proceso de socialización dando a conocer los diferentes tipos de juegos lúdicos, como son los juegos de mesa, el ajedrez, el tenis, acrobacias, terapia de baile, entre otros, estos son actividades placenteras para el ser humano, por lo que se van a liberar de tensiones y reglas impuestos por la cultura

Pasos con el fin de obtener la aplicación del instrumento

- Reconocimiento e inspección a la población (adulto mayor del distrito de Huancabamba.
- Ubicación adecuada del ambiente y tiempo para la respectiva aplicación
- Aplicación del instrumento
- Relación de la información adquirida en campo
- Estudiar y analizar la información

Tabla 2. Técnicas e instrumentos según las variables de estudio

VARIABLE	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Interacción Social	Encuesta	Cuestionario: Se aplicó a la población joven y adulta de la ciudad
	Entrevista	Entrevista: Se aplicó a 2 expertos
Impacto Lúdico	Encuesta	Cuestionario: Se aplicó a la población joven y adulta de la ciudad
	Entrevista	Entrevista: Se aplicó a 2 expertos

Fuente: Elaboración Propia

Validez del Instrumento

Se determinó mediante el juicio de expertos por 3 profesionales expertos, que emitieron su veredicto aprobando el instrumento, expresando su respectiva validez de la investigación.

Confiabilidad

Para determinar la confiabilidad, se realizó una prueba piloto, teniendo como muestra a 20 adultos mayores del distrito de Huancabamba, la cual no se ubican dentro del área de estudio, para la parte estadística se empleó el programa SPSS V23, aplicando la prueba estadística de Alpha de Cronbach, para todo el instrumento.

Dicho instrumento nos arrojó un valor, que el instrumento si es confiable para ser utilizado en la investigación, dando un valor de 0.82.

3.5. Procedimientos

El recojo de la información de esta investigación ubicado en la provincia de Huancabamba, realizado el año 2021 se desarrolló en tres fases progresivas.

Fase I esta fase corresponde al recojo de información, en su respectiva área de estudio, se efectúa revisión de referencias, elaboración de instrumentos, cuestionarios y entrevistas, En esta etapa se desarrolla el estudio desde un enfoque mixto para recolectar la información adecuada y comprender la percepción del adulto mayor mediante el impacto lúdico, teniendo en cuenta las entrevistas realizadas a especialistas. Asimismo, se realizó un muestreo con parámetros de inclusión y exclusión a 45 personas que fueron encuestadas

Fase II esta fase corresponde al cuestionario, se procede a realizar la confiabilidad aplicada a 20 personas similar a la investigación que corresponde a la prueba piloto, previo a esto a través del diseño estructurado del cuestionario aplicado a 45 personas de la tercera edad del distrito de Huancabamba, que se realizó con parámetros de inclusión y exclusión, el formulario de Google que fue utilizado como herramienta desde la percepción de la población respecto a la interacción social y el impacto lúdico, que nos permite obtener la información necesaria que más adelante estos datos se analizarán estadísticamente.

Asimismo como instrumento cualitativo se utilizó la entrevista que permitió conocer desde otra perspectiva la realidad del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, ya que por medio de sus opiniones y conocedores del tema nos van a permitir sustentar la realidad no documentada y del área de estudio desde una perspectiva técnica, la entrevista consta de 5 preguntas, que recogen información del estado actual del impacto lúdico que presenta el adulto mayor, además que se deben proponer para brindarle una mejor calidad de vida al AD.

Fase III esta fase trata del procesamiento de la información recolectada mediante recursos y herramientas digitales como hojas de cálculo de Excel, que facilitó la organización de datos numéricos, realizar gráficos y tablas de la encuesta realizada que pasaron una escala de Likert para su correcto procesamiento. Además, se usó el software SPSS V23 para realizar el

cálculo y el análisis estadístico de la información obtenida, esto permitirá conocer los resultados del cumplimiento de las hipótesis de la investigación. Con respecto a la entrevista se realizó la grabación de audio, para posteriormente redactar lo dicho de los especialistas.

3.6. Método de análisis de datos

En dicha investigación se empleó la estadística descriptiva como la inferencial como método de análisis de datos.

- **Estadística Descriptiva**
 - Elaboración de matriz con sus respectivas dimensiones y variables en el programa Microsoft Excel.
 - Elaboración de tablas con sus respectivas figuras estadísticas en el programa Microsoft Excel.
- **Estadística Inferencial**
 - Para el procesamiento, obtención de los resultados y la contrastación de hipótesis, se usó el software IBM SPSS Statistics V23.
 - Se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk con un nivel de significancia al 5%, que permitió determinar la normalidad en la distribución tanto en las variables como en sus respectivas dimensiones.
 - Al obtener como resultado que la variable; interacción social es normal y la variable; impacto lúdico es no normal, se usó la correlación de Spearman.

3.7. Aspectos éticos

La investigación no busca desfavorecer a ninguno de los involucrados en cuestión, conviene enfatizar que no habrá ningún cambio que no sea totalmente necesario y por el bien del adulto mayor, teniendo en cuenta la consideración y respeto de ante mano.

IV. RESULTADOS

Tabla 3. Prueba de normalidad de Shapiro-Wilk de los puntajes de la Interacción Social y el Impacto Lúdico del adulto mayor del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Pruebas de normalidad			
Variables/Dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Interacción Social	.962	45	.142
Modelo de Comunicación	.878	45	.000
Proceso de Socialización	.924	45	.006
Sucesos de Socialización	.918	45	.004
Impacto Lúdico	.894	45	.001
Actividades Lúdicas	.452	45	.000
Estrategia	.895	45	.001
Enseñanza	.946	45	.036

Fuente base de datos de la Interacción Social y el Impacto Lúdico (Anexo 09)

Interpretación

En la tabla N°03 se observa la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para muestras menores a 50 ($n < 50$) denotándose que el nivel de significancia de Interacción Social es mayor a 5% ($p > 0.05$) demostrándose que tiene un comportamiento normal, en tanto el nivel de significancia del Impacto Lúdico son menos al 5% ($p < 0.05$) demostrándose que tiene un comportamiento no normal, por lo tanto es necesario utilizar la prueba de no paramétrica correlación de spearman para demostrar la relación que existe de Interacción Social mediante el impacto lúdico.

OBJETIVO GENERAL: Determinar la relación de la interacción social con el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021

Tabla 4. La Interacción Social y su relación con el Impacto Lúdico de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		Impacto Lúdico
Rho de Spearman	Interacción Social	0,593**
		Sig. (bilateral)
		N
		45

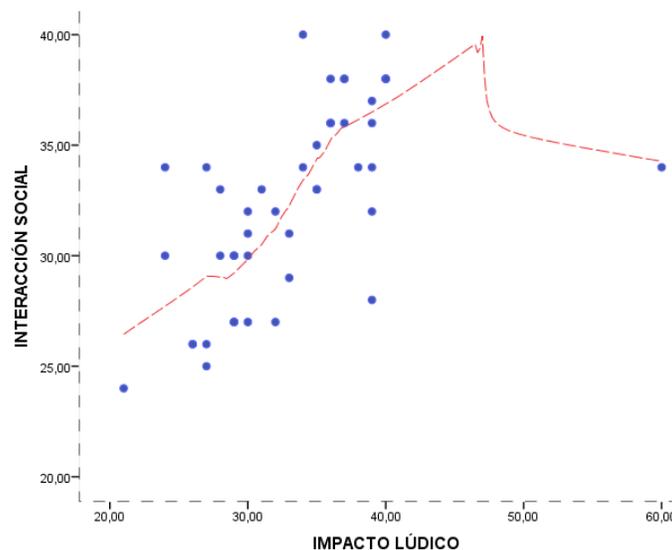
Fuente: Base de datos de la Interacción Social y el Impacto Lúdico (Anexo 04)

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

Interpretación

En la tabla N°04 se observa que el factor de correlación de spearman es Rho = 0.593 (resulta positiva con un grado de correlación moderado) con un valor de p = 0.000 menor al 1% ($p < 0.01$) probándose que la Interacción Social se relaciona de manera directa resultando muy significativa con el Impacto Lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Figura 1. Dispersión del puntaje Interacción Social y el Impacto Lúdico de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Base de datos de la Interacción Social y el Impacto Lúdico (Anexo 04)

Tabla 5. Nivel de la Interacción Social desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021

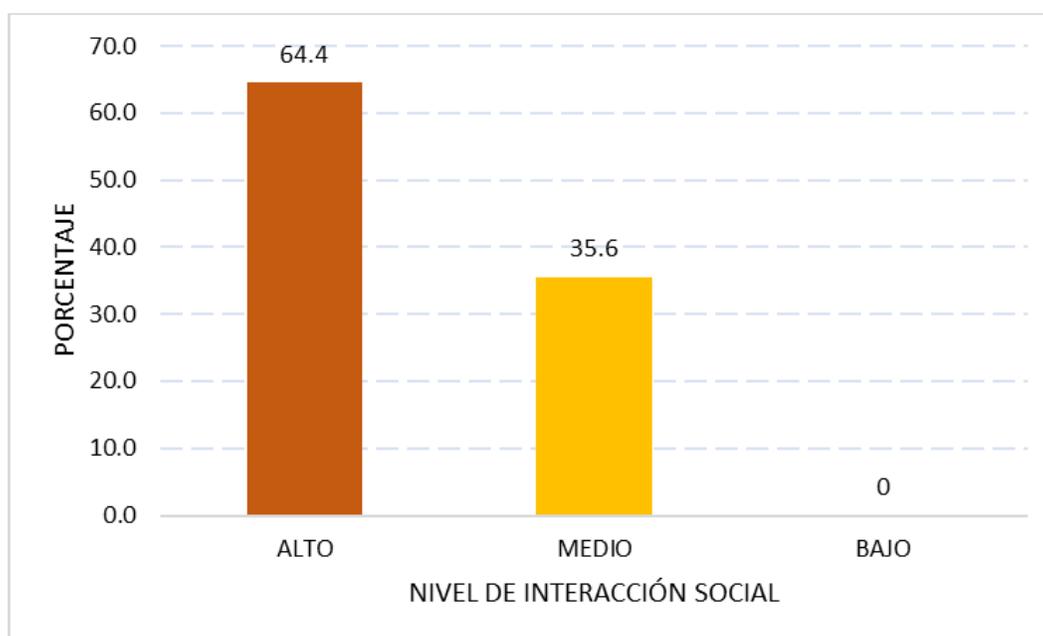
INTERACCIÓN SOCIAL	N°	%
ALTO	29	64.4
MEDIO	16	35.6
BAJO	0	0
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la variable Interacción Social (Anexo 05)

Interpretación

En la tabla N°5 se observa que el 64.4% de la población del Distrito de Huancabamba tiene una Percepción alta respecto a la Interacción Social y el 35.6% de la población perciben que es media.

Figura 2. Nivel de Interacción Social desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°05

Tabla 6. Nivel del Impacto Lúdico desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

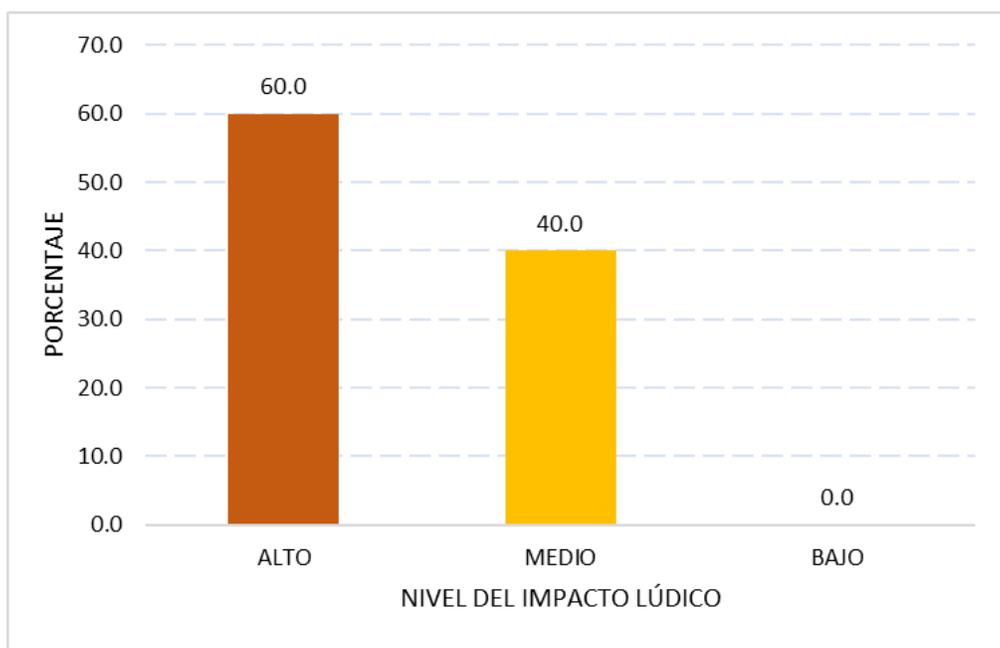
IMPACTO LÚDICO	N°	%
ALTO	27	60.0
MEDIO	18	40.0
BAJO	0	0.0
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la Variable Impacto Lúdico Anexo 06)

Interpretación

En la tabla N°6 se observa que el 60% de la población del Distrito de Huancabamba, tiene una percepción alta respecto al Impacto Lúdico y el 40% de la población perciben que es media.

Figura 3. Nivel de Impacto lúdico desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°06

OBEJTIVO ESPECIFICO 1: Determinar la relación de los modelos de comunicación con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba- 2021

Tabla 7. El Modelo de Comunicación y su relación con las Actividades Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		ACTIVIDADES LÚDICAS
Rho de Spearman	Módelos de Comunicación	0,335*
		Sig. (bilateral)
		.024
		N
		45

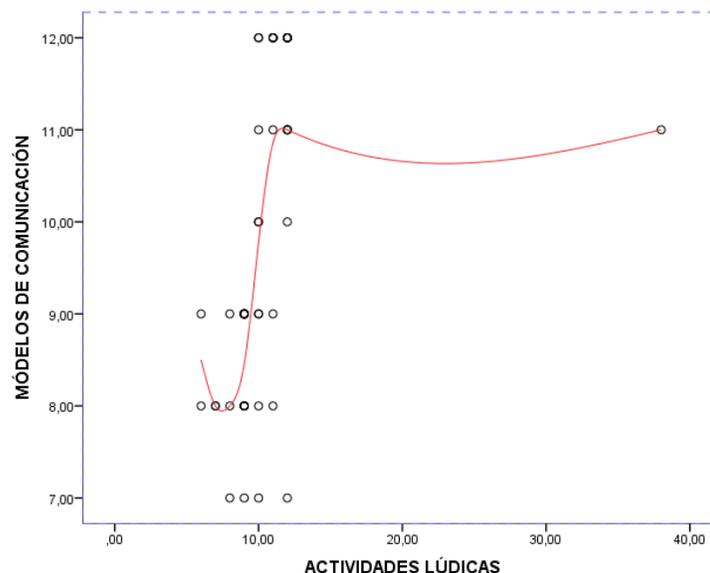
Fuente: Base de datos de los Modelos de Comunicación y las Actividades Lúdicas (Anexo 07)

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación

En la tabla N°7 se observa que el factor de correlación de spearman es $Rho = 0.335$, con nivel de significancia $p = 0.024$ menor al 5% ($p < 0.05$) demostrándose que los modelos de comunicación se relaciona de manera directa resultando muy significativa con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Figura 4. Dispersión del puntaje de los Modelos de Comunicación y las Actividades Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Base de datos de los Modelos de Comunicación y las Actividades Lúdicas (Anexo 07)

Tabla 8. Nivel de Modelo de Comunicación desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

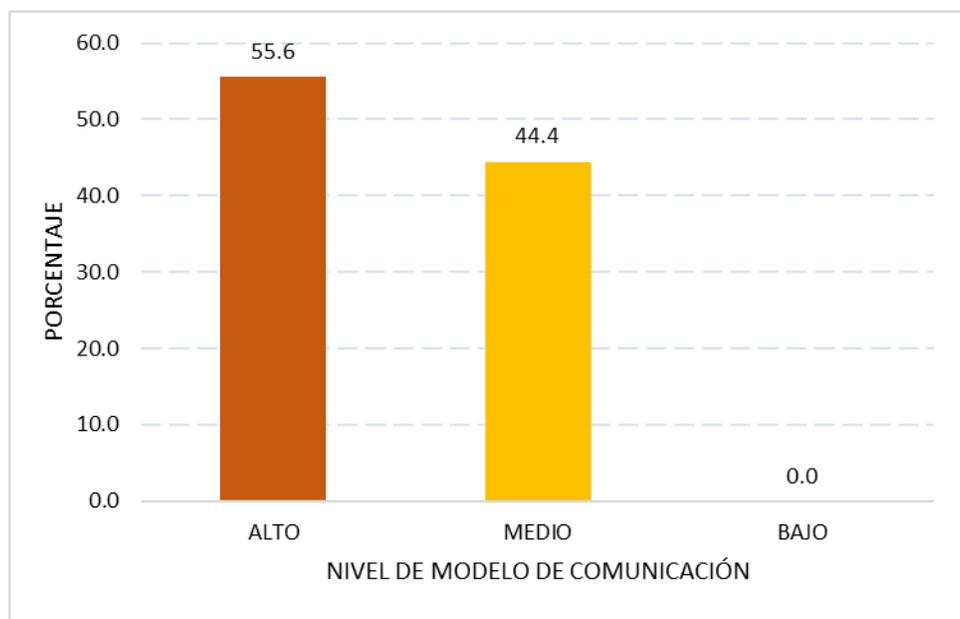
MODELO DE COMUNICACIÓN	Nº	%
ALTO	25	55.6
MEDIO	20	44.4
BAJO	0	0.0
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la dimensión Modelo de Comunicación (Anexo 08)

Interpretación

En la tabla N°8 se observa que el 55.6% de la población del Distrito de Huancabamba, tiene una percepción alta respecto a la primera dimensión Modelo de Comunicación y el 44.4% de la población perciben que es media.

Figura 5. Nivel de Modelo de Comunicación desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°08

Tabla 9. Nivel de Actividades lúdicas desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

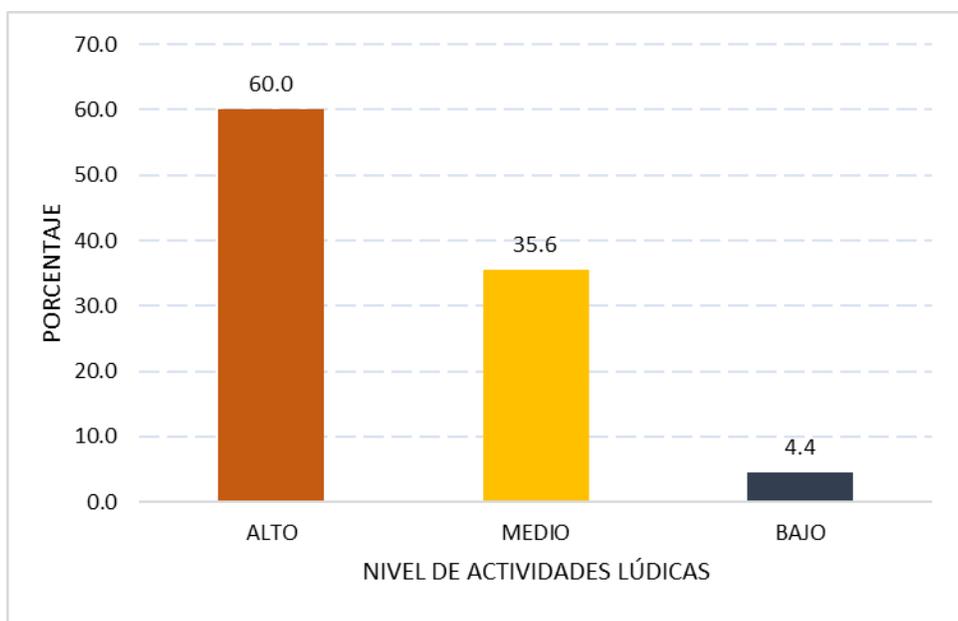
ACTIVIDADES LÚDICAS	N°	%
ALTO	27	60.0
MEDIO	16	35.6
BAJO	2	4.4
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la dimensión Actividades lúdicas (Anexo 9)

Interpretación

En la tabla N°9 se observa que el 60% de la población del Distrito de Huancabamba, tiene una percepción alta respecto a Actividades Lúdicas y el 35.6% de la población perciben que es media. Así mismo el 4.4% presentan una baja percepción.

Figura 6. Nivel de Actividades lúdicas desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°09

OBEJTIVO ESPECIFICO 2: Determinar la relación de los procesos de socialización con las estrategias lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021

Tabla 10. Los Procesos de Socialización y su relación con las Estrategias Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN			Estrategias Lúdicas
Rho de Spearman	Procesos de Socialización	Correlación de Pearson	0,357*
		Sig. (bilateral)	.016
		N	45

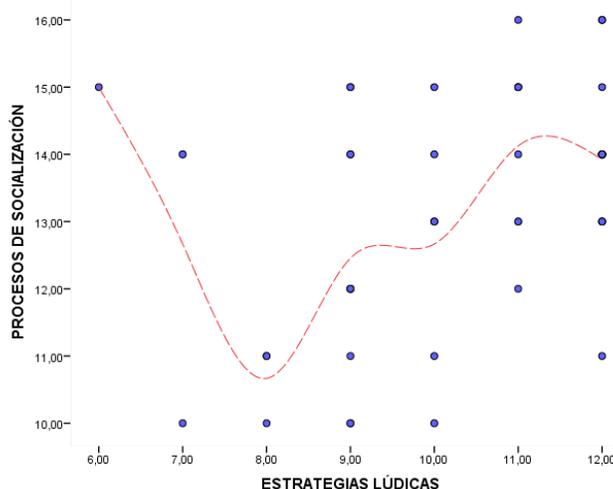
Fuente: Base de datos de los Procesos de Socialización y las Estrategias Lúdicas (Anexo 10)

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación

En la tabla N°10 se observa que el coeficiente de correlación de spearman es $Rho = 0.357$, con nivel de significancia $p = 0.016$ menor al 5% ($p < 0.05$) demostrándose que los Procesos de Socialización se relaciona de manera directa resultando plenamente significativa con las Estrategias lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Figura 7. *Dispersión del puntaje de los Procesos de Socialización y las Estrategias Lúdicas de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.*



Fuente: Base de datos de los Procesos de Socialización y las Estrategias Lúdicas (Anexo 10)

Tabla 11. *Nivel de Proceso de Socialización desde la percepción de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.*

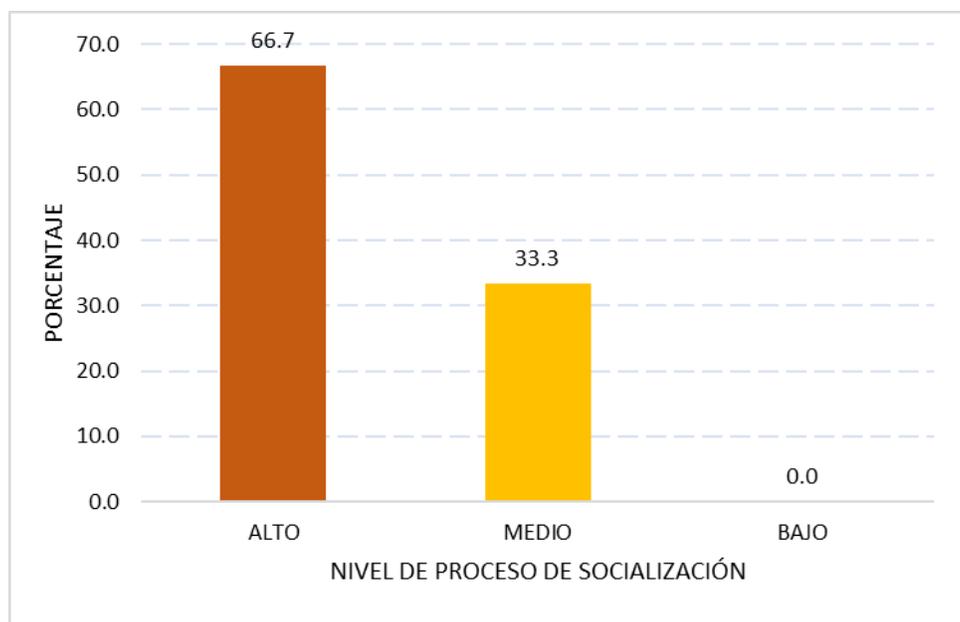
PROCESO DE SOCIALIZACIÓN	N°	%
ALTO	30	66.7
MEDIO	15	33.3
BAJO	0	0.0
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la dimensión Proceso de Socialización (Anexo 11)

Interpretación

En la tabla N°11 se observa que el 66.7% de la población del Distrito de Huancabamba, tiene una percepción alta respecto a la segunda dimensión Proceso de Socialización y el 33.3% de la población perciben que es media.

Figura 8. Nivel de Proceso de Socialización desde la percepción de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°11

Tabla 12. Nivel de Estrategia desde la percepción de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

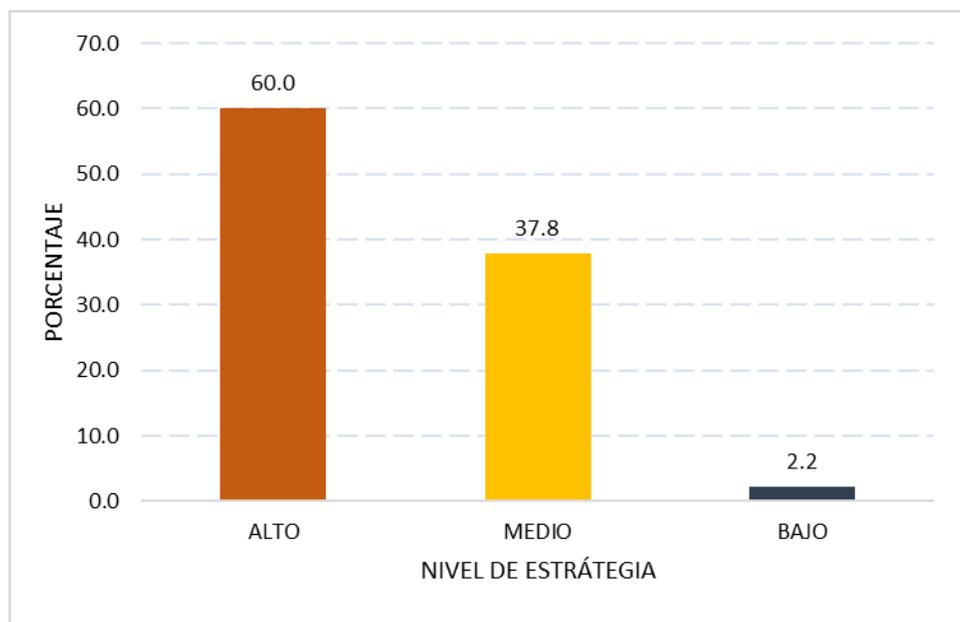
ESTRÁTEGIA	N°	%
ALTO	27	60.0
MEDIO	17	37.8
BAJO	1	2.2
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la dimensión Estrategia (Anexo 12)

Interpretación

En la tabla N°12 se observa que el 60% de la población del Distrito de Huancabamba, tiene una percepción alta respecto a las Estrategia y el 37.8 % perciben que es media. Así mismo el 2.2 % perciben baja percepción en la población.

Figura 9. Nivel de Estrategia desde la percepción de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°12

OBEJTIVO ESPECIFICO 3: Determinar la relación de los sucesos Sociales con las enseñanzas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021.

Tabla 13. Los Sucesos Socialización y su relación con la Enseñanza de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

CORRELACIÓN DE SPEARMAN		Enseñanza
Sucesos Sociales	Correlación de	,525**
Rho de	Pearson	
Spearman	Sig. (bilateral)	.000
	N	45

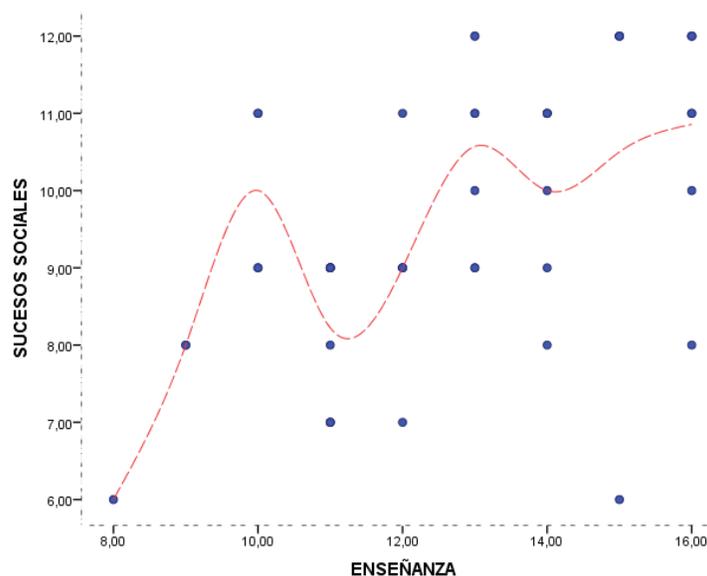
Fuente: Base de datos de los Sucesos de Socialización y las Enseñanzas (Anexo 13)

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

Interpretación

En la tabla N°13 se observa que el factor de correlación de spearman es $Rho = 0.525$, con un valor de $p = 0.000$ menor al 1% ($p < 0.01$) (resulta positiva con un grado de correlación moderado) probándose que los Sucesos de Socialización se relaciona de manera directa resultando muy significativa con las Enseñanzas hacia el adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Figura 10. Dispersión del puntaje de los Sucesos Sociales y las Estrategias de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Base de datos de los Sucesos de Socialización y las Enseñanzas (Anexo 13)

Tabla 14. Nivel de Sucesos de Socialización desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

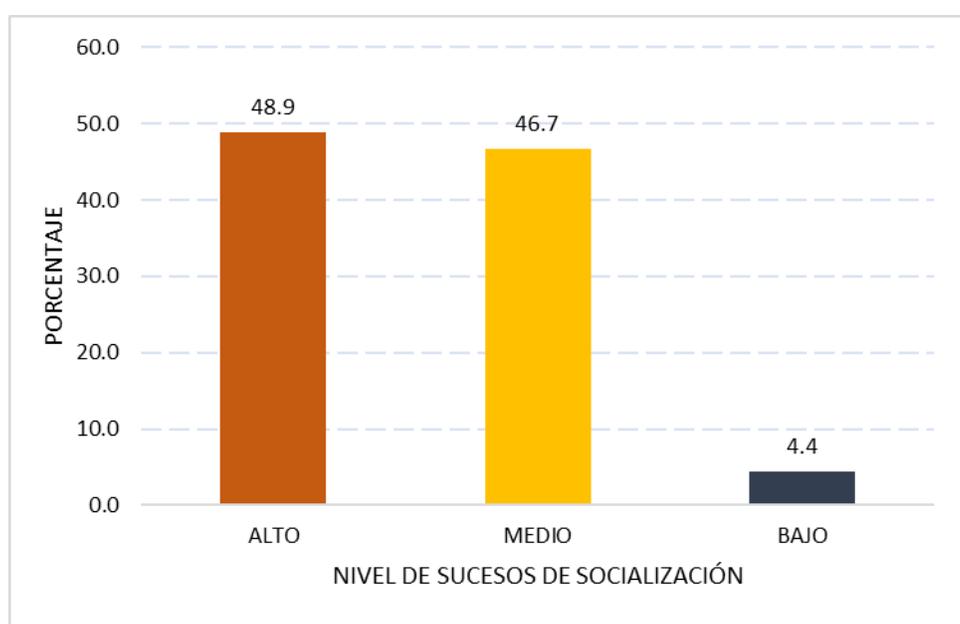
SUCESOS DE SOCIALIZACIÓN	Nº	%
ALTO	22	48.9
MEDIO	21	46.7
BAJO	2	4.4
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la dimensión Suceso de Socialización (Anexo 14)

Interpretación

En la tabla N°14 se observa que el 48.9% de la población del Distrito de Huancabamba, tiene una percepción alta respecto a la tercera dimensión Sucesos de Socialización y el 46.7% de la población perciben que es media, además el 4.4% tiene una baja percepción.

Figura 11. Nivel de Sucesos de Socialización desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°14

Tabla 15. Nivel de Enseñanza desde la apreciación de la población del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

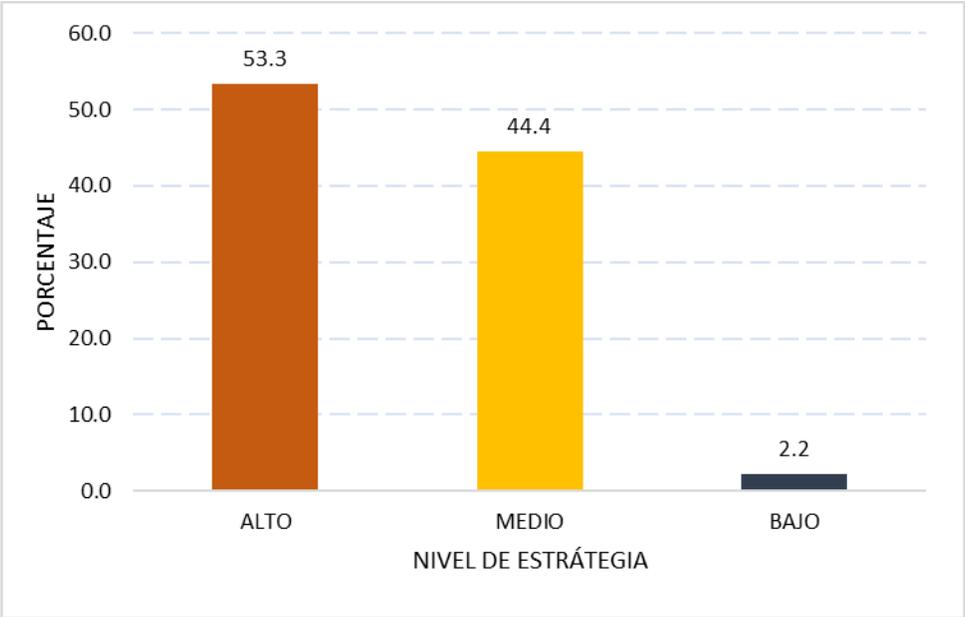
ENSEÑANZA	N°	%
ALTO	24	53.3
MEDIO	20	44.4
BAJO	1	2.2
Total	45	100.0

Fuente: Base de datos de la dimensión Enseñanza (Anexo 15)

Interpretación

En la tabla N°15 se observa que el 53.3% de la población del Distrito de Huancabamba, tiene una percepción alta respecto a las Enseñanza y el 44.4 % perciben que es media. Así mismo el 2.2 % perciben baja percepción en la población.

Figura 12. Nivel de Enseñanza desde la apreciación de la población del Distrito de Huancabamba, Piura 2021.



Fuente: Tabla N°15

ENTREVISTA A EXPERTOS

A partir de las premisas propuestas en la Entrevista realizada a los encargados de la Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba, a quien denominaremos como Entrevistado, se tendrá en cuenta sus opiniones o afirmaciones.

Tabla 16. Respuesta a la pregunta

PREGUNTAS		RESPUESTA
1. ¿Cómo define Ud. Impacto lúdico?	ENTREVISTADO 1	Es una forma de comunicarse, compartir, expresarse y está orientada hacia el entretenimiento y el esparcimiento de la persona.
	ENTREVISTADO 2	La lúdica son actividades, que se da mediante el juego, cuya finalidad es realizar actividades tanto recreativas como de esparcimiento para llevar una vida más saludable.
	ENTREVISTADO 1	Por supuesto, esto ayudará a que se relacionen en el ambiente social, fortaleciendo su calidad de vida de manera positiva.
2. ¿Cree necesario que las actividades lúdicas contribuyen a la interacción social de los adultos mayores?	ENTREVISTADO 2	Claro que si ya que esto hará que las personas de la tercera edad logren integrarse satisfactoriamente y sean parte de un grupo participativo dentro de la población.

3. ¿Cree usted que en el hogar existe personal con conocimientos para impartir las actividades lúdicas?	ENTREVISTADO 1	Considero que no existe personal capacitado e idóneo para impartir dichas actividades, siendo fundamental para realizar dichas funciones.
	ENTREVISTADO 2	No se cuenta con un profesional en el área, que pueda enseñar y aplicar las diferentes actividades.
	ENTREVISTADO 1	Si, por lo que va a mejorar sus habilidades mótices, optando por ser más dinámicos, mostrándose participativos y con una actitud positiva para que se sientas felices.
4. ¿Considera apropiado la Implementación de nuevas estrategias como la ludiexpresión para mejorar sus habilidades mótices?	ENTREVISTADO 2	Por supuesto optando con implementar materiales idóneos donde el adulto mayor pueda mejorar sus habilidades motrices.
	ENTREVISTADO 1	Efectivamente, para que contribuya al fortalecimiento del sistema funcional y colabore en el proceso biológico de envejecimiento.
5. ¿Cree usted que es importante que se rescaten o se continúen practicando los juegos lúdicos?	ENTREVISTADO 2	Claro que sí, esto le va a permitir estar en constante actividad física y a no llevar una vida sedentaria.

Fuente: Entrevista a Expertos (Anexo16)

V. DISCUSIÓN

El objetivo general es Determinar la relación de la interacción social con el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021. En los resultados se observó que la Interacción Social si se relaciona de manera directa resultando muy significativa con el Impacto Lúdico del adulto mayor. Según (Conde y Roque,2017) menciona que el ambiente social de las personas de la tercera edad, se ve influido por parte de la familia, como su círculo amistoso, esto afecta las formas de ver y llevar el proceso de envejecimiento del mismo, pues optan por participar de manera activa en diferentes actividades básicas como lúdicas, iniciando una conexión con su entorno, además esto conlleva la integración en la sociedad, donde se les facilita la habilidad de socializar y el desarrollo de actitudes positivas. Asimismo (Mamani 2017) nos manifiesta que las actividades de tipo Socio-recreativo son una manera de aceptar los diferentes cambios que ocurre en las personas de edad, pues están ligadas con la idea de promover nuevas metas, y estilos de vida para lograr una mejor calidad de vida mediante el desarrollo de actividades lúdicas, de tal manera que se les facilite beneficios como; el funcionamiento psicomotriz y cognitivo, las relaciones interpersonales y la integración social afectiva en la sociedad, además de mantener un constante desarrollo de la creatividad y productividad aprovechando el tiempo libre, con actividades físicas, haciendo frente a las diferentes limitaciones.

De acuerdo a los resultados de la entrevista estructurada se sintetizo que para llevar y conservar una vida saludable las actividades lúdicas buscan ir más allá de realizar movimientos físicos, sino la importancia al momento de poner en práctica los juegos dinámicos, acorde de sus necesidades de cada persona mayor.

De acuerdo al objetivo específico 1; Determinar la relación de los modelos de comunicación con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba- 2021, demostrándose que los modelos de comunicación se relaciona de manera directa resultando muy significativa con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba. Según (Yepez,2018) En algunos aspectos presenta un bajo de nivel de interactuar socialmente, las personas de tercera edad se sienten desmotivados, no cuentan con un liderazgo personal y presentan desconfianza por parte de los usuarios del programa de actividades, de modo que es recomendable sensibilizar en la intervención de las actividades tanto lúdicas como recreativas, para el bienestar social del AD. Asimismo (Angarita y Torres ,2016) Destaca la comunicación socialmente, con las actividades lúdicas que además de distraer y despejar la mente, van a presentan un alto nivel de autoestima, consolidando la capacidad de tomar sus propias decisiones y optando por un apoyo mutuo.

Con respecto a los resultados de la Entrevista estructurada se pudo rescatar que los adultos mayores del Asilo se sienten con mejor ánimo y con mayor capacidad para desarrollar las actividades, ya que presentan un mejor desenvolvimiento en las tareas, se olvidan de los problemas, al momento de realizar los ejercicios realizan movimientos coordinados, y sobre todo aprenden a estar relajados.

De acuerdo al objetivo específico 2: Determinar la relación de los procesos de socialización con las estrategias lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021, demostrándose que los Procesos de Socialización se relaciona de manera directa resultando plenamente significativa con las Estrategias lúdicas del adulto mayor. Los resultados se contrastan con Los procesos de socialización generan un gran impacto en las personas, puesto que, desde que se inicia la actividad social se puede desarrollar los juegos lúdicos para un mejor aprendizaje. Al efectuarse el proceso a una edad temprana, el adulto mayor busca obtener un envejecimiento óptimo. Así mismo, Angarita & Torres (2016) indica que las actividades físicas, cognitivas y emocionales favorecen tanto a la salud como a las interacciones sociales siendo afectando de manera positiva en el desarrollo humano. Sin embargo (Yepez,2018) nos menciona que se puede presentar afinidad entre personas dentro de la participación grupal en los programas de socialización establecidos en el centro del adulto mayor. En los resultados anteriormente mencionados, se discrepa el déficit de relaciones interpersonales puesto que se encuentra un nivel bajo de comunicación, generando desconfianza, poco liderazgo y defectuosa motivación por parte de los usuarios. Concluyendo que el programa presento una baja de relaciones interpersonales y participación, es por ello que, se recomienda la sensibilización y concientización del adulto mayor, asimismo la participación responsable en las actividades realizadas en el área de bienestar social del centro del adulto mayor. Respecto a los resultados de la entrevista se pudo corroborar que, si es completamente necesario la implementación de nuevas estrategias como son la ludiexpresión, ya que esto optará por mejorar las habilidades mótricas, asimismo las actividades realizadas serán más dinámicas, y las personas de edad avanzada se mostrarán con más disponibilidad para ser partícipes de las diferentes actividades, por lo tanto, se sentirán con una buena actitud.

De acuerdo al objetivo específico 3: Determinar la relación de los sucesos Sociales con las enseñanzas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021. Resulta positiva con un grado de correlación moderado; probándose que los Sucesos de Socialización se relaciona de manera directa resultando muy significativa con las Enseñanzas hacia el adulto mayor. Teniendo en cuenta las enseñanzas lúdicas, se logró analizar que algunos factores, como el tipo de instrucción que se le brinda al adulto mayor, le permite adquirir un mayor aprendizaje y de esta forma seguir desarrollando la actividad cognitiva. De igual manera Baquero, Artunduaga & Villanueva (2015) Nos comunica que al paso de los años al AD va siendo menos productivo por la edad, de manera que se le debe tener una mayor consideración dentro de la sociedad y brindarle apoyo para mejorar su calidad de vida .En cambio (Industrias Agapito, 2016)Hace mención que el envejecimiento activo es indispensable y de total importancia llevar una vida saludable, desarrollando los diferentes ejercicios físicos, de manera participativa y segura, adoptando a las necesidades de cada persona mayor, esto permite mejorar de su bienestar físico, mental, social y cultural.

VI. CONCLUSIONES

En el desarrollo del análisis de los resultados y la contrastación con los objetivos planteados y las hipótesis previas, se a llegado a las siguientes conclusiones.

O.G Se Determino que la interacción social se relaciona de manera directa y es altamente significativa con el impacto lúdico del adulto mayor, por lo tanto, se concluye que la interacción social que va realizar el AD, permite que el impacto lúdico sea mejor aceptado, y se desarrolle de una forma equitativa los procesos cognitivos y la motricidad para brindarle una mejor calidad de vida.

O.E1 Se evaluó que los modelos de comunicación se relacionan de manera directa y es significativa con las actividades lúdicas, la importancia de esto radica en la forma de comunicarse de cada individuo, con las actividades lúdicas, para la recreación de los adultos mayores, esto les favorece en la toma de decisiones y la capacidad de tener una comunicación fluida entre ellos.

O.E2 Se determino que los procesos de socialización se relacionan de manera directa y es altamente significativa con las estrategias lúdicas del adulto mayor, concluyendo que el adulto mayor generó un cambio significativo en el proceso de socialización y se manifiesta en el mayor interés que tienen en el juego, Participando del juego por su propia voluntad y adecuándose a sus propias reglas que proponen y surgen cambios fundamentales, mostrando perseverancia y empatía

O.E3 Se determino que los sucesos sociales se relacionan de manera directa y es altamente significativa con la enseñanza del adulto mayor. Permitiendo que el aprendizaje sea divertido y a su vez brindando actividades que se sientan ellos mismos, dónde se sientan motivados y se interesen más por el juego, por ello se debe incluir espacios lúdicos para una enseñanza pedagógica para mejorar sus habilidades de aprendizaje en la persona mayor.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda a la Municipalidad Provincial de Huancabamba, del área de Estudios y Proyectos, promover la implementación de un equipamiento lúdico para parques pensado especialmente en el AD, con diferentes actividades y el mobiliario adecuado para dicho usuario, esto es ideal para facilitar el envejecimiento activo al aire libre y en compañía de amigos y familiares y así promover la participación social con el objetivo de mejorar la calidad de vida de las personas a medida que envejecen.

A los Profesionales Arquitectos, darle mayor prioridad e importancia a este rubro para poder brindarles un mejor bienestar al AD, optando por propiciar nuevos diseños de espacios lúdicos, ambientes y mobiliarios que se encuentran como son: juegos, áreas de ejercicio, vegetación, mobiliario urbano, esto de acuerdo a las necesidades del usuario para ofrecerles una oportunidad recreativa y tengan acceso al desarrollo de actividades psicomotrices.

A los encargados de la Asociación Casa Asilo de Ancianos el buen Amigo de Huancabamba, que contribuyan al envejecimiento activo, solicitando a las entidades correspondientes; talleres de capacitación, programas recreativos lúdicos que puedan contribuir positivamente en el aspecto físico y aspecto psicosocial.

Al Centro de Salud de la Ciudad de Huancabamba, orientar de manera Continua en la planificación de actividades socio recreativas que favorezcan el mantenimiento de un funcionamiento psicomotriz adecuado para ellos. Asimismo, al Asilo de Ancianos, establecer un horario diario destinado al esparcimiento, la recreación y el deporte, donde los adultos mayores puedan ejercer las enseñanzas brindadas.

REFERENCIAS

- Arias. (2006). Proyecto de Investigación . 81.
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigacion* . Tercera editorial ebook 22017.
- Baquero, X., Artunduaga, A., & Villanueva, J. (2015). El rescate de la memoria Ludica en la persona Mayor. Bogotá, Colombia.
- Bernal. (2006). Población.
- Blouin, C., Tirado, E., & Mamani, F. (2018). La situación de la población adulta mayor en el Perú. Lima: Konrad Adenauer Stiftung.
- Caballo. (1986).
- Caballo. (1986). Los cambios ocurridos en los niveles de las relaciones sociales.
- Cabrera, C. P. (2015). Juegos ludicos .
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Perú: San Marcos.
- Chiner, E. (2010). *La Validez*.
- col, H. y. (2006). Metodología de la Investigación.
- Eduardo, S. (2018). Tercera Edas y la importancia de las relaciones Interpersonales. *Universidad San Sebastian*, <http://www.ipsuss.cl/ipsuss/columnas-de-opinion/eduardo-sandoval>.
- Emigdio, C. R. (2013). El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. Colombia.
- Gadamer. (1991).
- Galtung. (2011). La relación Unidad de Análisis-Unidad de ObservaciónUnidad de Información: Una ampliación de la noción de. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 61-69.
- Galvez, B. J., & Rugel, L. L. (2018). Terapias Lúdicas en la mejora de la autoestima del adulto mayor asociacion " teodora infante Apolo" pama Grnade, Tumbres 2018. Tumbes, Perú.
- Goffman, E. (2011). Méodos de la investigación General.
- Grasso. (2006). Técnicas de Instrumentos. 13.
- Hernandez, Fernandez, & Baptista. (2004). Metodologia de la investigacion.
- INEI. (2017). Población.
- Jiménez, s. (2000). La lúdica .

- Kerlinger. (2002). Concepto de Diseño de Investigación.
- Mamani, P. (2017). Centro recreativo y esparcimiento itegral para el adutlo mayor (essalud Puno). Puno, Perú.
- MATA. (1997). Muestra. 19.
- Minchala, D. R. (2015). *"Plan de actividades lúdico-motrices para enriquecer el tiempo libre y mejorar la calidad de vida del grupo de adultos mayores corazones sonrientes de la parroquia baños."*
- Muñoz, C. (2016).
- Pereira. (2004). Diseño de Investigación.
- Risquez, c. y. (2002). Metodología de la investigación.
- Robbins, J. (1979). Como aprenden los adultos. Ateneo.
- Rosa Buitraigo, j. g. (2015). Centro día para el adulto mayor . bogota.
- Salazar, F. L. (2015). *La actividad lúdica y su influencia en el adulto mayor en el hogar de ancianos "Sagrado Corazon de Jesús" Ciudad Espana.* Ecuador.
- Sauvé2, D. D. (2020). *Playful Aging*:. Canada.
- Tamayo. (2006). Muestra.
- Tamayo. (2007). https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cuantitativa.html.
- Vygotsky, L. S. (2008). El Gran Vygotsky. *International House Cádiz*.
- Yepez, G. (2018). Influencia de las relaciones Interpersonales de loa usuarios en la participacion de los programas en el Centro del adulto mayor Guadalupe - Provincia de Pascamayo, 2017. *Tesis*. Pacasmayo, Trujillo, Perú.

ANEXOS

ANEXO N°01 TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE – INTERACCIÓN

VARIABLE	DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS DEL INSTRUMENTO	CATEGORÍA	ESCALA
Interacción Social	Consecuencia de la interacción de dos o más individuos que se encuentran en presencia de sus respuestas físicas respectivas, en los cuales están involucrados el estado de ánimo, la emoción, la cognición, la orientación corporal y el esfuerzo muscular, los cuales suponen un elemento tanto biológico como psicológico. (Erving Goffman, 2011).	Modelo de Comunicación	Lineal	Una mayor interacción grupal te ayuda a fortalecer tu conducta	Siempre Casi Siempre A veces Nunca	Tipo Ordinal
			Circular	La Comunicación circular permite un mayor alcance para la socialización		
			Rectangular	Las distintas opiniones generan una mejor comunicación		
		Procesos de Socialización	Cognitiva	El desarrollo mental favorece una mayor comunicación con la sociedad		
			Sociocultural	-La interacción social socio-cultural nos motiva a conocer más sobre nuestra cultura. -Consideras que la influencia de la sociedad te genera un mayor impacto identidad.		
			Cognitiva	La niñez es una de las principales etapas para adaptarnos y socializar con el entorno		
		Suceso Social	Intrapersonal	El estado de ánimo es fundamental para interactuar en las actividades sociales		
			Interpersonal	Consideras que mediante el impacto lúdico se desarrolle mejor las relaciones sociales.		
			Colectivo	La comunicación en conjunto permite un mayor logro para la socialización.		

ANEXO N°02 TABLA DE OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE – IMPACTO LÚDICO

VARIABLE DE ESTUDIO	DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS DEL INSTRUMENTO	CATEGORÍA	ESCALA
Impacto Lúdico	El juego genera un ambiente congénito de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia educativa, una forma de comunicar, repartir y conceptualizar conocimiento y con la finalidad de impulsar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo.	Actividades Lúdicas	Estimulación	Los factores como la edad, motivación y actitud influyen en la enseñanza y la estimulación	Siempre Casi Siempre A veces Nunca	Tipo/ ordinal
			Artes	Los juegos de mesa generan una mayor destreza.		
				Los juegos lúdicos generan que el adulto mayor se interese por un mejor aprendizaje		
		Estrategia	Directa	La Estimulación cognitiva ayuda a equilibrar la memoria y la atención		
			Indirecta	La comunicación directa fortalece al momento de socializar		
			Capacidad	La actividad física continua es fundamental para mejorar la motricidad		
		Enseñanza	Estructura	Las artes plásticas generan estimulación para un mayor movimiento de las articulaciones		
			Método	El método lógico convencional es el más adecuado para el aprendizaje		
			Componente	Las diferentes actividades son fundamentales para un mayor movimiento de las articulaciones. Las relaciones sociales ayudan al desarrollo cognitivo mediante los juegos lúdicos.		

ANEXO N°03 TABLA DE MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: “Interacción Social mediante el Impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura, 2021.”

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				METODOLOGIA		
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿De qué manera se relaciona la Interacción social con el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021?</p> <p>PROBLEMA ESPECIFICOS</p> <p>¿De qué manera se relacionan los modelos de comunicación con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021?</p> <p>¿De qué manera se relacionan los procesos de socialización con las estrategias lúdicas del</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la relación de la interacción social con el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS</p> <p>Determinar la relación de los modelos de comunicación con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba- 2021</p> <p>Determinar la relación de los procesos de socialización con las estrategias lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021</p>	<p>HIPOTESIS GENERAL</p> <p>La Interacción Social se relaciona de manera directa con el Impacto Lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021</p> <p>HIPOTESIS ESPECIFICO</p> <p>Los modelos de comunicación se relacionan de manera directa con las actividades lúdicas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021.</p> <p>Los procesos de socialización se relacionan de manera directa con las estrategias lúdicas del</p>	VARIABLE 1: INTERACCIÓN SOCIAL				<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Diseño no experimental de corte transversal</p> <p>ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Mixto</p>		
			DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE V			
			Modelo de Comunicación	Lineal	1	(4) Siempre			
				Circular	2				
				Rectangular	3				
			Procesos de Socialización	Cognitiva	4			(3) Casi Siempre	
				Sociocultural	5				
					6				
			Suceso Social	Intrapersonal	7	(2) A veces			
				Interpersonal	8				
				Colectivo	9-10	(1) Nunca			
			VARIABLE 2: IMPACTO LÚDICO						
Actividades Lúdicas	Estimulación	11	(4) Siempre						
	Artes	12							

<p>adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021?</p> <p>¿De qué manera se relacionan los Sucesos Sociales con la enseñanza del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021?</p>	<p>Determinar la relación de los sucesos Sociales con las enseñanzas del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021</p>	<p>adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021</p> <p>Las Sucesos Sociales se relacionan de manera directa con la enseñanza del adulto mayor en el distrito de Huancabamba-2021</p>	Estrategia	Directa	13	<p>(3) Casi Siempre</p> <p>(2) A veces</p> <p>(1) Nunca</p>	<p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Explicativa o causal de nivel básico</p>
				Indirecta	14		
				Capacidad	15		
			Enseñanza	Estructura	16-17		
				Método	18		
				Componente	19-20		

ANEXO N°04

CUESTIONARIO DE ESTRATEGIAS DE INTERACCIÓN SOCIAL

El presente cuestionario tiene como finalidad recopilar información, como parte del proyecto de investigación de la Universidad César Vallejo- Filial Piura sobre:

“Interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura, 2021.”

INSTRUCCIONES:

El cuestionario contiene con cuatro alternativas de respuestas. Leer detenidamente cada uno de los ítems, marcando la respuesta con equis (x) en la letra que crea conveniente según su criterio.

- Si no ocurre, marca la alternativa NUNCA (1)
- Si no ocurre pocas veces, marca la alternativa A VECES (2)
- Si ocurre muchas veces, marca la alternativa CASI SIEMPRE (3)
- Si ocurre continuamente, marca la alternativa SIEMPRE (4)

N°	ÍTEMS	NUNCA (1)	A VECES (2)	CASI SIEMPRE (3)	SIEMPRE (4)
1	Una mayor interacción grupal te ayuda a fortalecer tu conducta				
2	La interacción social socio-cultural nos motiva a conocer más sobre nuestra cultura				
3	El desarrollo mental favorece una mayor comunicación con la sociedad				
4	La niñez es una de las principales etapas para adaptarnos y socializar con el entorno				
5	Consideras que la influencia de la sociedad te genera un mayor impacto identidad.				
6	El estado de ánimo es fundamental para interactuar en las actividades sociales				
7	La comunicación en conjunto permite un mayor logro para la socialización.				
8	La Comunicación circular permite un mayor alcance para la socialización				
9	Las distintas opiniones generan una mejor comunicación				
10	Las relaciones sociales ayudan al desarrollo cognitivo mediante los juegos lúdicos				

ANEXO N°05

CUESTIONARIO DE ESTRATEGIAS DE IMPACTO LÚDICO

El presente cuestionario tiene como finalidad recopilar información, como parte del proyecto de investigación de la Universidad César Vallejo- Filial Piura sobre:

“Interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura, 2021.”

INSTRUCCIONES:

El cuestionario contiene con cuatro alternativas de respuestas. Leer detenidamente cada uno de los ítems, marcando la respuesta con equis (x) en la letra que crea conveniente según su criterio.

- Si no ocurre, marca la alternativa NUNCA (1)
- Si no ocurre pocas veces, marca la alternativa A VECES (2)
- Si ocurre muchas veces, marca la alternativa CASI SIEMPRE (3)
- Si ocurre continuamente, marca la alternativa SIEMPRE (4)

N°	ÍTEMS	NUNCA (1)	A VECES (2)	CASI SIEMPRE (3)	SIEMPRE (4)
1	Los factores como la edad, motivación y actitud influyen en la enseñanza				
2	Los juegos de mesa generan una mayor destreza.				
3	Los juegos lúdicos generan que el adulto mayor se interese por un mejor aprendizaje				
4	La Estimulación cognitiva ayuda a equilibrar la memoria y la atención				
5	La actividad física continua es fundamental para mejorar la motricidad				
6	Las artes plásticas generan estimulación para un mayor movimiento de las articulaciones				
7	El método lógico convencional es el más adecuado para el aprendizaje				
8	La comunicación directa fortalece al momento de socializar				
9	Las diferentes actividades son fundamentales para un mayor movimiento de las articulaciones				
10	Consideras que mediante el impacto lúdico se desarrolle mejor las relaciones sociales				

ANEXO N°6

Esta entrevista ha sido diseñada para recopilar información, por medio de la opinión de la junta directiva de asociación Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba-Piura, con la finalidad de cooperar a la investigación; “Interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Objetivo de la entrevista: Determinar la relación de interacción social y el impacto lúdico del distrito de Huancabamba, Piura 2021.

1. ¿Cómo define Ud. Impacto lúdico?
2. ¿Cree Ud. necesario que las actividades lúdicas contribuyen a la interacción social de los adultos mayores?
3. ¿Cree usted que en la Casa Asilo de Ancianos existe personal con conocimientos para impartir las actividades lúdicas?
4. ¿Considera apropiado la implementación de nuevas estrategias como la ludiexpresión para mejorar sus habilidades mótricas?
5. ¿Considera importante que se rescaten o se continúen practicando los juegos lúdicos?

ANEXO N°07

“Interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura, 2021.”

ENCUESTADOS	ITEMS																				SUMA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
E1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
E2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	72
E3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	57
E4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	62
E5	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	72
E6	2	2	3	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	4	4	3	3	3	4	2	62
E7	4	2	2	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	54
E8	3	2	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	59
E9	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	52
E10	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	67
E11	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
E12	3	2	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	72
E13	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	75
E14	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	72
E15	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	74
E16	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	69
E17	4	3	2	4	3	2	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	1	2	3	4	63
E18	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	59
E19	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	74
E20	3	3	2	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	2	2	57
E21	2	3	2	4	4	2	4	3	2	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	57
E22	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	54

E23	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	3	2	4	2	2	4	3	55
E24	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
E25	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	73
E26	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	2	3	3	67
E27	2	4	2	3	2	1	4	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	48
E28	4	4	4	3	4	4	2	3	1	2	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	67
E29	2	4	3	4	4	2	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	3	67
E30	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	58
E31	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	72
E32	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
E33	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
E34	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	4	3	64
E35	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	59
E36	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	61
E37	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	62
E38	3	4	4	3	4	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	70
E39	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
E40	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	61
E41	3	3	3	4	3	3	4	3	2	2	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	65
E42	2	3	4	3	2	4	1	4	3	3	4	1	1	3	4	1	3	3	3	1	53
E43	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	70
E44	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	74
E45	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	73

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α : Coeficiente de confiabilidad del cuestionario \rightarrow 0.89
 k : Número de ítems del instrumento \rightarrow 20
 $\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems. \rightarrow 10.425
 S_T^2 : Varianza total del instrumento. \rightarrow 65.566

Anexo N°8. Validación de instrumentos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Arquitecto(a): WALTER ORLANDO GUERRERO FRANCO

Presente

Asunto:

VALIDACIÓN E INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Mes es grato dirigirme con usted para expresarle cordialmente mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del curso proyecto de investigación de la Escuela Profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, requiero validar el instrumento con el cual reuniré la información necesaria para poder desarrollar la investigación y con la cual optaremos el grado de bachiller.

El título del proyecto de investigación es:

Interacción Social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito Huancabamba, Piura, 2021.

Y siendo necesario contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de Presentación
2. Anexo N° 2: Matriz de Operacionalización
3. Anexo N° 3: Definición Conceptual de las variables
4. Anexo N° 4: Certificado de Validez de contenido de los Instrumentos

Expresándole mi cordial respeto y a su vez mi consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Clemente Huamán, Yesenia Xihomara

D.N.I:74083261

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos Y nombres del Especialista	Cargo del Lugar donde labora	Nombre del instrumento	Autor del Instrumento
Walter Orlando Guerrero Franco	Docente	Cuestionario	Clemente Huamán Yesenia Xihomara
TITULO: Interacción Social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito Huancabamba, Piura, 2021.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

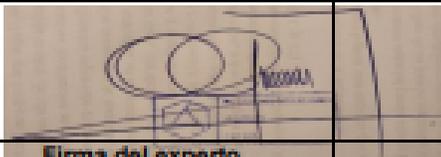
INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades.					X
OBEJTVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional				X	
ACTUALIDAD	El instrumento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

I. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100%)

Piura, 01/07/2021		02835695
Lugar y fecha	Firma del experto	DNI

CARTA DE PRESENTACIÓN

Arquitecto(a): DIEGO LA ROSA BOGGIO

Presente

Asunto:

VALIDACIÓN E INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Mes es grato dirigirme con usted para expresarle cordialmente mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del curso proyecto de investigación de la Escuela Profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, requiero validar el instrumento con el cual reuniré la información necesaria para poder desarrollar la investigación y con la cual optaremos el grado de bachiller.

El título del proyecto de investigación es:

Interacción Social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito Huancabamba, Piura, 2021.

Y siendo necesario contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de Presentación
2. Anexo N° 2: Matriz de Operacionalización
3. Anexo N° 3: Definición Conceptual de las variables
4. Anexo N° 4: Certificado de Validez de contenido de los Instrumentos

Expresándole mi cordial respeto y a su vez mi consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Clemente Huamán, Yesenia Xihomara

D.N.I:74083261

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos Y nombres del Especialista	Cargo del Lugar donde labora	Nombre del instrumento	Autor del Instrumento
Diego La Rosa Boggio	Docente	Cuestionario	Clemente Huamán Yesenia Xihomara
TITULO: Interacción Social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito Huancabamba, Piura, 2021.			

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

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

II. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100%)

Piura, 01/07/2021	 Arg. Diego O. La Rosa Boggio Cap. N° 6328	00239747
Lugar y fecha	Firma del experto	DNI

El que suscribe es Arquitecto (UDCH), Magister en Gestión Pública (UCV), Master en Gerencia Pública (España); Candidato a Doctor en Planificación Pública y Privada (UNT); Candidato a Maestro en Gestión Pública (USMP); Maestrante en Arquitectura Mención Planificación Urbana (UNP); Especialización en Urbanismo Sostenible (URP). Diego La Rosa Boggio <https://orcid.org/0000-0001-9207-5963>

CARTA DE PRESENTACIÓN

Arquitecto(a): FABIO SAMUEL CARBAJAL BENGOA

Presente

Asunto:

VALIDACIÓN E INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Mes es grato dirigirme con usted para expresarle cordialmente mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del curso proyecto de investigación de la Escuela Profesional de Arquitectura de la Universidad César Vallejo, en la sede Piura, requiero validar el instrumento con el cual reuniré la información necesaria para poder desarrollar la investigación y con la cual optaremos el grado de bachiller.

El título del proyecto de investigación es:

Interacción Social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito Huancabamba, Piura, 2021.

Y siendo necesario contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de Presentación
2. Anexo N° 2: Matriz de Operacionalización
3. Anexo N° 3: Definición Conceptual de las variables
4. Anexo N° 4: Certificado de Validez de contenido de los Instrumentos

Expresándole mi cordial respeto y a su vez mi consideración, me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Clemente Huamán, Yesenia Xihomara

D.N.I.:74083261

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. ASPECTOS INFORMATIVOS

Apellidos y nombres del Especialista	Cargo del lugar donde labora	Nombre de instrumento de Evaluación	Autor del Instrumento
Fabio Samuel Carbajal Bengoa	Docente	Cuestionario	Clemente Huamán, Yesenia
TÍTULO: Interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura. 2021.			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

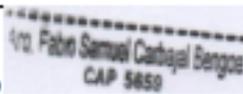
INDICADORES	CRITERIOS	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir, libre de ambigüedades				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores tanto en su aspecto conceptual como operacional				X	
ACTUALIDAD	El instrumento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

III. OPCIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

PROMEDIO DE VALIDACIÓN (100%)

Piura, 4 de julio de 2021		08665839
Lugar y fecha	Firma del Experto 	DNI

ANEXO N°9 BASE DE DATOS DE LOS RESULTADOS VARIABLE INTERACCIÓN SOCIAL

ENCUESTADO	INTERACCIÓN SOCIAL																	
	MODELO DE COMUNICACIÓN			Puntaje	NIVEL	PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN				Puntaje	NIVEL	SUCESOS SOCIALES			Puntaje	NIVEL	NIVEL DE VARIABL	NIVEL
	1	2	3			4	5	6	7			8	9	10				
1	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	3	12	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	30	MEDIO
2	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	2	14	ALTO	4	4	4	12	ALTO	38	ALTO
3	2	3	3	8	MEDIO	3	2	3	3	11	MEDIO	2	3	2	7	MEDIO	26	MEDIO
4	3	3	3	9	MEDIO	4	4	3	4	15	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	33	ALTO
5	4	4	4	12	ALTO	4	4	2	2	12	MEDIO	4	2	4	10	ALTO	34	ALTO
6	2	2	3	7	MEDIO	4	3	2	4	13	ALTO	3	2	2	7	MEDIO	27	MEDIO
7	4	2	2	8	MEDIO	4	4	4	3	15	ALTO	4	4	3	11	ALTO	34	ALTO
8	3	2	3	8	MEDIO	3	2	2	4	11	MEDIO	3	2	3	8	MEDIO	27	MEDIO
9	2	3	3	8	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	3	2	3	8	MEDIO	26	MEDIO
10	4	3	3	10	ALTO	4	4	3	3	14	ALTO	4	3	4	11	ALTO	35	ALTO
11	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	2	14	ALTO	4	4	4	12	ALTO	38	ALTO
12	3	2	2	7	MEDIO	4	3	4	4	15	ALTO	4	4	4	12	ALTO	34	ALTO
13	4	4	4	12	ALTO	4	4	3	4	15	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	36	ALTO
14	4	4	4	12	ALTO	4	4	3	4	15	ALTO	4	3	4	11	ALTO	38	ALTO
15	2	4	4	10	ALTO	4	2	4	4	14	ALTO	4	4	4	12	ALTO	36	ALTO
16	4	3	3	10	ALTO	2	4	3	4	13	ALTO	4	3	4	11	ALTO	34	ALTO
17	4	3	2	9	MEDIO	4	3	2	4	13	ALTO	4	2	3	9	MEDIO	31	ALTO
18	3	3	3	9	MEDIO	4	4	3	3	14	ALTO	4	3	4	11	ALTO	34	ALTO
19	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	2	14	ALTO	4	4	4	12	ALTO	38	ALTO
20	3	3	2	8	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	3	2	3	8	MEDIO	26	MEDIO
21	2	3	2	7	MEDIO	4	4	2	4	14	ALTO	3	2	4	9	MEDIO	30	MEDIO
22	2	2	3	7	MEDIO	3	3	2	3	11	MEDIO	3	2	2	7	MEDIO	25	MEDIO
23	2	3	3	8	MEDIO	3	3	2	2	10	MEDIO	3	2	4	9	MEDIO	27	MEDIO
24	4	4	3	11	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	3	4	4	11	ALTO	38	ALTO
25	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	4	4	4	12	ALTO	40	ALTO
26	3	2	3	8	MEDIO	4	4	3	4	15	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	32	ALTO
27	2	4	2	8	MEDIO	3	2	1	4	10	MEDIO	3	1	2	6	BAJO	24	MEDIO
28	4	4	4	12	ALTO	3	4	4	2	13	ALTO	3	4	4	11	ALTO	36	ALTO
29	2	4	3	9	MEDIO	4	4	2	4	14	ALTO	2	2	4	8	MEDIO	31	ALTO
30	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	3	12	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	30	MEDIO
31	4	3	4	11	ALTO	3	3	3	4	13	ALTO	3	3	2	8	MEDIO	32	ALTO
32	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	4	4	4	12	ALTO	40	ALTO
33	3	3	3	9	MEDIO	4	4	3	3	14	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	32	ALTO
34	3	4	4	11	ALTO	4	3	3	4	14	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	34	ALTO
35	3	3	3	9	MEDIO	4	3	2	3	12	MEDIO	4	2	3	9	MEDIO	30	MEDIO
36	2	3	3	8	MEDIO	3	3	3	2	11	MEDIO	4	3	3	10	ALTO	29	MEDIO
37	3	3	3	9	MEDIO	4	4	3	4	15	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	33	ALTO
38	3	4	4	11	ALTO	3	4	2	2	11	MEDIO	2	2	2	6	BAJO	28	MEDIO
39	3	4	4	11	ALTO	4	4	4	3	15	ALTO	4	4	4	12	ALTO	38	ALTO
40	2	3	3	8	MEDIO	3	3	2	4	12	MEDIO	3	2	2	7	MEDIO	27	MEDIO
41	3	3	3	9	MEDIO	4	3	3	4	14	ALTO	4	3	3	10	ALTO	33	ALTO
42	2	3	4	9	MEDIO	3	2	4	1	10	MEDIO	3	4	4	11	ALTO	30	MEDIO
43	3	4	4	11	ALTO	3	4	3	3	13	ALTO	3	3	3	9	MEDIO	33	ALTO
44	4	4	4	12	ALTO	3	4	4	3	14	ALTO	4	4	3	11	ALTO	37	ALTO
45	4	4	4	12	ALTO	3	3	4	3	13	ALTO	4	4	3	11	ALTO	36	ALTO

ANEXO N°10 BASE DE DATOS DE LOS RESULTADOS VARIABLE IMPACTO LÚDICO

ENCUESTADOS	IMPACTO LÚDICO																	
	ACTIVIDADES LÚDICAS			Puntaje	NIVEL	ESTRATEGIA			Puntaje	NIVEL	ENSEÑANZA				Puntaje	NIVEL	NIVEL DE VARIABLE	NIVEL
	11	12	13			14	15	16			17	18	19	20				
1	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	3	12	MEDIO	30	MEDIO
2	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	3	3	3	13	ALTO	37	ALTO
3	2	3	2	7	MEDIO	3	3	2	8	MEDIO	3	3	2	3	11	MEDIO	26	MEDIO
4	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	4	13	ALTO	31	ALTO
5	4	4	4	12	ALTO	3	4	4	11	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	39	ALTO
6	4	3	2	9	MEDIO	4	4	3	11	ALTO	3	3	4	2	12	MEDIO	32	ALTO
7	3	3	2	8	MEDIO	2	2	2	6	BAJO	2	2	3	3	10	MEDIO	24	MEDIO
8	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	3	3	2	3	11	MEDIO	29	MEDIO
9	3	2	2	7	MEDIO	3	3	4	10	ALTO	2	2	2	3	9	MEDIO	26	MEDIO
10	4	3	3	10	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	3	3	3	13	ALTO	35	ALTO
11	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	40	ALTO
12	4	4	4	12	ALTO	4	4	3	11	ALTO	3	4	4	4	15	ALTO	38	ALTO
13	3	4	4	11	ALTO	3	4	4	11	ALTO	3	4	3	4	14	ALTO	36	ALTO
14	3	4	4	11	ALTO	4	3	4	11	ALTO	4	3	4	3	14	ALTO	36	ALTO
15	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	3	4	15	ALTO	39	ALTO
16	3	3	4	10	ALTO	4	4	3	11	ALTO	3	4	3	3	13	ALTO	34	ALTO
17	4	2	4	10	ALTO	3	3	4	10	ALTO	1	2	3	4	10	MEDIO	30	MEDIO
18	3	3	2	8	MEDIO	2	2	3	7	MEDIO	3	3	3	3	12	MEDIO	27	MEDIO
19	3	3	4	10	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	3	15	ALTO	37	ALTO
20	3	3	3	9	MEDIO	4	2	3	9	MEDIO	2	3	2	2	9	MEDIO	27	MEDIO
21	4	3	3	10	ALTO	2	3	2	7	MEDIO	3	2	3	3	11	MEDIO	28	MEDIO
22	3	2	3	8	MEDIO	3	3	2	8	MEDIO	2	3	3	3	11	MEDIO	27	MEDIO
23	3	4	3	10	ALTO	3	2	4	9	MEDIO	2	2	4	3	11	MEDIO	30	MEDIO
24	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	40	ALTO
25	3	3	4	10	ALTO	3	4	4	11	ALTO	3	3	3	4	13	ALTO	34	ALTO
26	3	4	4	11	ALTO	4	2	4	10	ALTO	3	2	3	3	11	MEDIO	32	ALTO
27	2	2	2	6	BAJO	3	2	2	7	MEDIO	2	2	2	2	8	BAJO	21	MEDIO
28	4	4	4	12	ALTO	4	2	4	10	ALTO	3	4	4	3	14	ALTO	36	ALTO
29	2	4	4	10	ALTO	4	2	3	9	MEDIO	4	3	4	3	14	ALTO	33	ALTO
30	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	2	3	3	3	11	MEDIO	29	MEDIO
31	4	3	4	11	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	39	ALTO
32	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	40	ALTO
33	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	3	12	MEDIO	30	MEDIO
34	2	3	3	8	MEDIO	3	3	4	10	ALTO	3	2	4	3	12	MEDIO	60	ALTO
35	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	3	3	2	3	11	MEDIO	29	MEDIO
36	3	3	3	9	MEDIO	3	3	4	10	ALTO	3	4	4	3	14	ALTO	33	ALTO
37	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	2	3	2	3	10	MEDIO	28	MEDIO
38	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	3	15	ALTO	39	ALTO
39	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	40	ALTO
40	3	3	3	9	MEDIO	3	3	3	9	MEDIO	3	2	4	2	11	MEDIO	29	MEDIO
41	4	4	3	11	ALTO	3	4	4	11	ALTO	3	4	3	3	13	ALTO	35	ALTO
42	4	1	1	6	BAJO	3	4	1	8	MEDIO	3	3	3	1	10	MEDIO	24	MEDIO
43	4	3	3	10	ALTO	4	4	4	12	ALTO	3	3	3	4	13	ALTO	35	ALTO
44	4	3	4	11	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	4	4	16	ALTO	39	ALTO
45	4	3	4	11	ALTO	4	4	4	12	ALTO	4	4	3	3	14	ALTO	37	ALTO

ANEXO N°11 Oficio N°030-2021/EAP-UCV



“Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia”.

Piura, 08 de septiembre de 2021.

Oficio N°030-2021/EAP-UCV

Señores:

Asilo de Ancianos “Cristo el Buen Amigo” - Huancabamba

Presente.-

De mi consideración:

Es grato dirigirme a Usted para expresarle mi cordial y afectuoso saludo en nombre de la Universidad César Vallejo filial Piura y de la Escuela Académico Profesional de Arquitectura, así mismo presentar a la estudiante de nuestra escuela, **CLEMENTE HUAMÁN, YESENIA XIHOMARA**, con código universitario N° **7000930034**, estudiante de X ciclo.

Quien necesita realizar un trabajo para el curso de Desarrollo de Proyecto de Investigación, para lo cual solicito dar las facilidades en la obtención de dicha información.

Queda a la espera de su pronta respuesta y segura de contar con su apoyo, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima personal.

Atentamente,



Dra. Arq. Diana Fernández Santos
COORDINADORA
ESCUELA DE ARQUITECTURA
DNI 44754248

ANEXO N°12 Solicitud de Permiso

SOLICITUD

Huancabamba, 02 de octubre 2021

Señores:

Asilo de Ancianos "Cristo el Buen Amigo" – Huancabamba

De mi consideración:

Yo, Clemente Huamán Yesenia Xihomara, identificada con DNI 74083261, estudiante del x ciclo, de la facultad de Arquitectura, de la Universidad César Vallejo, con el debido respeto me presento expresándole mi cordial saludo y expongo lo siguiente.

Actualmente me encuentro realizando mi proyecto de investigación titulado: **"Interacción Social mediante el Impacto lúdico del adulto mayor en la Provincia de Huancabamba, Piura, 2021."** En el curso de desarrollo del Proyecto de Investigación, por consiguiente, solicito de la manera más cordial me brinde el ingreso a dicha Institución para poder aplicar mis instrumentos de recolección de datos, como es una encuesta al adulto mayor, además realizar una entrevista a los encargados del Asilo de Ancianos "Cristo el Buen Amigo" Huancabamba, a su vez un registro Fotográfico de la misma, siendo solo de uso de material educativo.

Esperando su pronta respuesta y agradezco de antemano su gentil colaboración, me despido atentamente.



Yesenia Xihomara Clemente Huamán
DNI:74083261

ANEXO N°13 Oficio N°029-2021-A.C.A. A." C.B.A.-H-P/P.



**CASA ASILO DE ANCIANOS
"CRISTO EL BUEN AMIGO"**



De ayuda a los Ancianos de la Provincia de Huancabamba

"Año Del Bicentenario Del Perú: 200 Años De Independencia"

Huancabamba, 13 de octubre de 2021

OFICIO N° 029 -2021 – A.C.A.A."C.B.A.-H-P/P.

Srta. Yesenia Xiomara Clemente Huamán
Estudiante X ciclo
Facultad De Arquitectura De La Universidad Cesar Vallejo

ASUNTO: HACE LLEGAR RESPUESTA

Referencia: a) Solicitud permiso para aplicar instrumentos de recolección de datos
b) Oficio N° 030-2021/EAP-UCV

Reciba el saludo cordial en nombre de la Asociación Casa Asilo de Ancianos "Cristo el Buen Amigo" de la provincia de Huancabamba, a usted, con el debido respeto me presento y digo:

Que, hemos recibido el documento de la referencia a) en la que solicita permiso para ingresar a nuestra institución para aplicar instrumentos, del proyecto de investigación titulado "Interacción Social Mediante el impacto lúdico del adulto mayor en la Provincia de Huancabamba, Piura – 2021". En atención del documento de la referencia b) la escuela de Arquitectura de la Universidad Cesar Vallejo presenta a la estudiante Yesenia Xiomara Clemente Huamán, Estudiante X ciclo de Facultad De Arquitectura De La Universidad Cesar Vallejo en la que indica que la referida está realizando un proyecto de investigación y solicita dar las facilidades para la obtención de la información.

Que, en atención de los documentos de la referencia, la Asociación Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba – Piura AUTORIZA a la referida estudiante, para que realice la visita y aplique sus instrumentos, coordinando las fechas con el Presidente de la Junta Directiva.

Juntos haremos posible esta tarea, Dios bendiga la generosidad de su corazón, rogamos al todopoderoso derrame bendiciones sobre su familia y que sus proyectos se cumplan, nuestras oraciones y nuestro humilde agradecimiento.

Atentamente,

CASA ASILO DE ANCIANOS
"CRISTO EL BUEN AMIGO"
Ino. Luis Acosta Toc

ANEXO N°14 TRANSCRIPCIÓN DE LAS ENTREVISTAS

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de Registro: 01

Nombre de la que realiza la entrevista: Clemente Huamán Yesenia Xihomara

Nombre de la población: **Fecha y hora de la entrevista:**

Adulto mayor

16 de octubre del 2021

11:00 am

Tema: Interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Contextualización: Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba.”

Observaciones: La entrevista se realizó en su centro de Labores la “Asociación Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba.”

Entrevistado: Daniel Francisco Rodríguez Cruz

Entrevistadores: Yesenia Clemente

Transcripción:

Nos encontramos en la Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba con el Sr. Daniel Rodríguez quien lleva trabajando hace 5 años con las personas de edad de dicho Centro, le realizaremos una entrevista, que consta de 5 preguntas: ¿Cómo define Ud. Impacto lúdico? La lúdica se define como una estrategia que se da mediante el juego, asimismo es una forma de comunicarse, compartir, expresarse y está orientada hacia el entretenimiento y el esparcimiento de la persona. ¿Cree necesario que las actividades lúdicas contribuyen a la interacción social de los adultos mayores? Por supuesto, esto ayudará a que se relacionen en el ambiente social, fortaleciendo su calidad de vida de manera positiva para las personas de edad en nuestra ciudad de Huancabamba. ¿Cree usted que en el hogar existe personal con conocimientos para impartir las actividades lúdicas? Considero que no existe personal capacitado e idóneo en el Asilo para impartir dichas actividades, siendo fundamental para realizar dichas funciones. ¿Considera apropiado la Implementación de nuevas estrategias como la ludiexpresión para mejorar sus habilidades mótricas? Si, por lo que va a mejorar sus habilidades mótricas, optando por ser más dinámicos, mostrándose participativos y con una actitud positiva para que sientan con felices

¿Cree usted que es importante que se rescaten o se continúen practicando los juegos lúdicos? Efectivamente, para que contribuya al fortalecimiento del sistema funcional y colabore en el proceso biológico de envejecimiento.

Link de la entrevista

<https://drive.google.com/file/d/1D9xMpdEidDS1bfvDqE8esHMQ5R1ldYIZ/view?usp=sharing>

Evidencia fotográfica:



Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia

ANEXO N°15 TRANSCRIPCIÓN DE LAS ENTREVISTAS

TRANSCRIPCIÓN DE ENTREVISTAS

N° de Registro: 02

Nombre de la que realiza la entrevista: Clemente Huamán Yesenia Xihomara

Nombre de la población: Adulto mayor
Fecha y hora de la entrevista: 16 de octubre del 2021
11:00 am

Tema: Interacción social mediante el impacto lúdico del adulto mayor en el distrito de Huancabamba, Piura 2021.

Contextualización: Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba.”

Observaciones: La entrevista se realizó en su centro de Labores la “Asociación Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba.”

Entrevistado: Luis Alberto tocto Huamán

Entrevistadores: Yesenia Clemente

Transcripción:

Nos encontramos en la Casa Asilo de Ancianos Cristo el Buen Amigo de Huancabamba con el Sr. Luis Tocto quien lleva trabajando hace 3 años con las personas de edad de dicho Centro, le realizaremos una entrevista, que consta de 5 preguntas: ¿Cómo define Ud. Impacto lúdico? La lúdica son actividades, que se da mediante el juego, cuya finalidad es realizar actividades tanto recreativas como de esparcimiento para llevar una vida más saludable. ¿Cree necesario que las actividades lúdicas contribuyen a la interacción social de los adultos mayores? Claro que si ya que esto hará que las personas de la tercera edad logren integrarse satisfactoriamente y sean parte de un grupo participativo dentro de la población. ¿Cree usted que en el hogar existe personal con conocimientos para impartir las actividades lúdicas? No se cuenta con un profesional en el área, que pueda enseñar y aplicar las diferentes actividades. ¿Considera apropiado la Implementación de nuevas estrategias como la ludiexpresión para mejorar sus habilidades mótrices? Por supuesto optando con implementar materiales idóneos donde el adulto mayor pueda mejorar sus habilidades motrices. ¿Cree usted que es importante que se rescaten o se continúen practicando los juegos lúdicos? Claro que sí, esto le va a permitir estar en constante actividad física y a no llevar una vida sedentaria.

Link de entrevista:

<https://drive.google.com/file/d/14tf05kmFtw6b2BK29NQod4Hysr67DTru/view?usp=sharing>

Evidencia fotográfica:



Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia

ANEXO N°16 EVIDENCIA FOTOGRÁFICA

Actividades Diarias



Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia

Adulto mayor del Asilo Cristo el Buen amigo de Huancabamba



Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia