

**ESTRATEGIAS EFÍMERAS LÚDICAS PARA LA
INTERACCIÓN DE NIÑOS EN EL ESPACIO PÚBLICO**
Caso de estudio: Tupátaro Michoacán

Tesis para obtener el grado de Arquitecta

PRESENTA:

Gianelli Estefanía Cahue Reyes

ASESOR:

Rosa María Zavala Huitzacua

SINODALES:

Dr. Axel Becerra Santacruz

Nora Janette Ramirez Herrejon

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo
Facultad de Arquitectura
Morelia Michoacán
Noviembre 2022



umsnh



ESGIA

ESTRATEGIAS EFÍMERAS LÚDICAS PARA LA
INTERACCIÓN DE NIÑOS EN EL ESPACIO PÚBLICO

AGRADECIMIENTOS

A mi familia

Mis padres y hermanas, por su apoyo incondicional, motivación y ayuda constante a lo largo de este proceso.

A mis tíos por ayudarme y motivarme a seguir.

A mi asesora y maestros

Por su tiempo, paciencia y enseñanzas, y por impulsarme a no darme por vencida.

A mis compañeros

Por su compañía durante este proceso y motivación en momentos de duda y desanimo.

A la Universidad Michoacana de San Nicolas de Hidalgo

Por permitirme ser parte de la institución y brindarme la oportunidad de formarme como profesionista.

RESUMEN

La actividad recreativa es uno de los elementos más importantes para el desarrollo y desempeño de las personas, es fundamental para llevar una buena calidad de vida, puesto que se conoce que durante ese momento aporta en ellos tranquilidad, lo que ayuda a que disminuya el estrés y preocupaciones, además de generar en ellos sensaciones de asombro, crear algo nuevo, acercarse a otros y crecer.

Por otro lado el espacio público recreativo es aquel espacio que brinda a las personas la oportunidad de expresarse de forma artística, recreativa y cultural y a su vez les proporcione el equipamiento y mobiliario apropiado para ello.

Muchas veces existen espacios públicos en los que no se implementa el equipamiento y mobiliario oportuno o en buen estado para que la gente los utilice, y se desarrolle, esto se da sobre todo en zonas donde no hay mayor densidad de población, por lo tanto el espacio no brinda la oportunidad de ser recreativo y aprovechado.

El propósito en este trabajo es el de implementar estrategias que fomenten al espacio público a ser recreativo y lograr que haya una interacción entre las personas. Se desarrollará en la localidad de Tupátaro Michoacán, localizada en el Municipio de Huandacareo, específicamente en su plaza pública.

Palabras claves: Recreación, Espacio Público Recreativo, Interacción Social, Mobiliario y Zona Rural.

Recreational activity is one of the most important elements for the development of people, it is essential to lead a good life quality, since it is known that during that time it brings them peace of mind, which helps reduce stress and concerns, as well as generating feelings of wonder, creating something new, getting closer to others and growing.

On the other hand, the recreational public space is the one that offers people the opportunity to express themselves in an artistic, recreational and cultural way and at the same time provides them with the appropriate equipment and furniture for it.

Many times there are public spaces in which the appropriate equipment and furniture is not implemented or not in good condition for people to use and develop themselves, this occurs especially in areas where there is no greater population density, therefore the space does not provide the opportunity to be recreational and used.

The purpose of this work is to implement strategies that encourage public space to be recreational and achieve interaction between people. It will take place in Tupataro Michoacan, located in the Municipality of Huandacareo, specifically in its public square.

Keywords: Recreation, Recreational Public Space, Social Interaction, Furniture and Rural Area.

ABSTRACT

TABLA DE CONTENIDOS

01

INTRODUCCIÓN
PÁG 10-23

- 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA pàg.12
- 2. JUSTIFICACIÓN pàg.15
- 3. OBJETIVOS pàg.19
- 4. HIPÓTESIS pàg.20
- 5. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN pàg.20
- 6. DEFINICIONES BÁSICAS pàg.21
- 7. DIAGRAMA METODOLÓGICO pàg.22

02

ESTADO DEL ARTE
PÁG 24-41

- 1. ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO pàg.26
- 2. INTERVENCIÓN URBANA pàg.28
- 3. INTERACCIÓN SOCIAL pàg.30
- 4. ARQUITECTURA EFÍMERA pàg.32
- 5. CASOS DE ESTUDIO pàg.34

03

EL SITIO
PÁG 42-51

- 1. ANÁLISIS DEL SITIO pàg.44
- 2. EVALUACIÓN DEL USUARIO pàg.50

04

ESTRATEGIAS DE DISEÑO
PÁG 52-75

- 1. ESTRATEGIAS DE DISEÑO pàg.54
- 2. CRITERIOS DE DISEÑO / PRIMERAS PROPUESTAS pàg.67

05

IMPLEMENTACIÓN
PÁG 76-111

- 1. PROPUESTA FINAL pàg.78
- 2. ESPECIFICACIONES pàg.80
- 3. DESAROLLO pàg.84
- 4. IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES pàg.90

06

ANÁLISIS DE RESULTADOS
PÁG 112-123

- 1. ANÁLISIS DE RESULTADOS pàg.114
- 2. PRESUPUESTO pàg.122

07

CONCLUSIONES
PÁG 124-153

- 1. CONCLUSIONES pàg.126
- 2. ANEXOS pàg.131
- 3. REFERENCIAS pàg.144

1

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES TARU?

TALLER DE ACCIÓN RUR-URBANA



Taller en el que su esquema se basa en el diseño a través de la experimentación y la acción colectiva por medio de la participación de alumnos y profesores quienes actúan voluntariamente a confrontar problemas de la sociedad contemporánea.

Su esquema de diseño está basado en exploraciones a través de experimentos iterativos y del diseño, llevando a cabo varias etapas tales como:

- Definición de oportunidades de diseño
- Recolección y análisis de datos
- Diagnóstico
- Ideación
- Diseño Especulativo
- Prototipado
- Implementación piloto a pequeña escala

Es fundamental la validación de diseño con base a un análisis de resultados que muestre la evidencia, contribuciones y conclusiones.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La recreación se define como la acción y efecto de recrear, por lo tanto, hace referencia a crear o a producir de nuevo algo, también se refiere a divertirse, alegrar, deleitar, en una búsqueda de distracción en medio del trabajo y de las obligaciones cotidianas. (Efdeportes, 2011)

Conocemos los espacios públicos como lugares donde las personas pueden expresarse de forma artística, deportiva y cultural, estos deben ser cómodos, con buena imagen, lugares sociables y donde las personas puedan realizar actividades. (IMPLAN, 2020)



Figura 1. Plaza Pública Tupátaro, Michoacán. Fotografía tomada en el lugar.

Mientras que un espacio público recreativo se refiere a aquel espacio capaz de proporcionar confort, mobiliario y equipamiento con características ergonómicas, estéticas y funcionales, que permitan la permanencia en él y la realización de actividades artísticas. Las localidades deben proporcionar a sus habitantes dichos espacios.

Actualmente los espacios públicos forman una parte fundamental para el desarrollo de una ciudad, localidad, etc. Como también en el de las personas que habitan en ellas, esto muchas veces en zonas rurales, a diferencia de las ciudades, es de menor importancia, existen varias razones por las que se llega a dar esto, una de ellas es que, al no haber un número elevado de habitantes, el ayuntamiento no brinda las herramientas necesarias para que el espacio se encuentre en buen estado, y tampoco existe mobiliario ni equipamientos adecuados para estar en ellos, lo que conlleva a que las personas no lo utilicen y que el espacio no sea apto para que en él se lleven a cabo actividades recreativas.

Es aquí donde se encuentra nuestra problemática ya que en esta localidad su espacio público no cuenta con las características antes mencionadas, sobre todo en ser un espacio donde puedan realizar actividades artísticas, esto al no contar con mobiliario suficiente para llevarlas a cabo, recordando que este es de primordial importancia hablando de un espacio público recreativo, ya que sin ellos es simplemente un espacio vacío, y da a entender que este no toma al usuario como prioridad lo cual hace que repercuta en su calidad de vida.

Dicho lo anterior el siguiente trabajo propone la elaboración de un plan de estrategias que genere un espacio público recreativo, mientras las personas tengan mayor interacción entre ellas y surja entre ellos una comunidad, todo esto basándonos en las costumbres y actividades que realizan las personas a lo largo del día en la localidad de Tupátaro, Michoacán.



Figura 2. Plaza Pública Tupátaro Mich.
Fotografía tomada en el lugar

JUSTIFICACIÓN

La recreación es uno de los elementos más importantes para el desarrollo del ser humano, logra que el ser humano salga de su rutina diaria, descanse, juegue y se divierta, ya que en esos momentos su mente se encuentra en tranquilidad, lo que genera que en esas actividades disminuya su estrés, preocupaciones, etc. Es importante la recreación para todo tipo de personas, es aprender algo nuevo, resurgir otra vez sensaciones de asombro, de acercarse a otros y crecer.

Si se analiza a cualquier ser humano o sociedad, se encuentra siempre actividades relacionadas con la recreación. Desde este planteamiento, podemos pensar que la recreación a través de sus diferentes manifestaciones puede ser asumida como una necesidad humana, dado que aquellas experiencias vividas como libres, placenteras y gratificantes son necesarias para una buena vida. Son múltiples los beneficios de la recreación, resaltando aquellos que buscan el bienestar desde lo económico, fisiológico, ambiental, psicológico y social. (Efdeportes, 2011)

Lo mencionado anteriormente trae beneficios directamente a las personas, pero si hablamos de un espacio público recreativo, lo vemos además del desarrollo personal como un desarrollo cultural, las actividades artísticas, físicas, etc, planteadas en el espacio irán de acuerdo a las actividades que realice la comunidad y a sus intereses, como también es el implementar esos elementos de mobiliario y equipamiento que lo permitan.

El espacio cultural y recreativo puede llegar a funcionar como una plataforma que sirva para construir una identidad colectiva de una sociedad, puede ser un lugar de múltiples dimensiones, espacios libres, abiertos, espacios de transición, espacios para el colectivo común y poder ser compartido, generando distintas formas de identidad que se puedan desarrollar en el lugar, son de importancia para la sociedad urbana, por la interacción social que se pueden desarrollar, el desarrollo de identidades, el desarrollo de la cultura, el interés por lo social y por lo público. (Público, 2021)

APORTACIONES Y BENEFICIOS DE LA RECREACIÓN

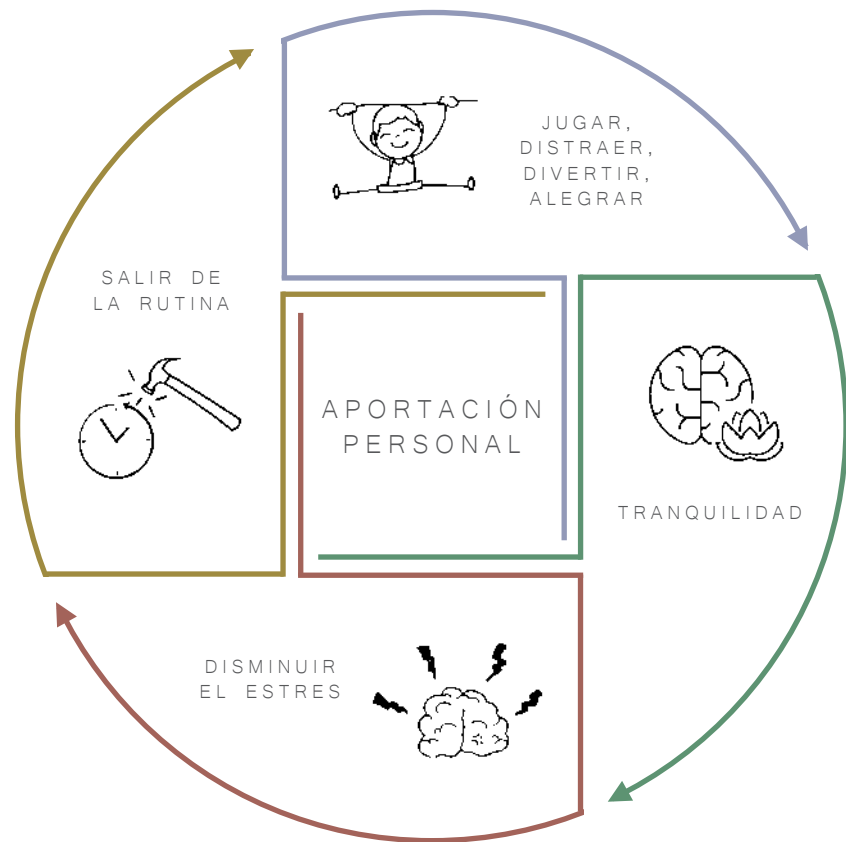


Ilustración 1. Diagrama de aportación personal de la recreación. Elaboración propia

La recreación aporta a los participantes personalmente, la oportunidad de jugar, divertirse, distraerse y alegrarse, mientras que al momento se encuentran en un estado de tranquilidad lo que ayuda a que disminuya en ellos el estrés y preocupaciones, mientras logran salir de la rutina.

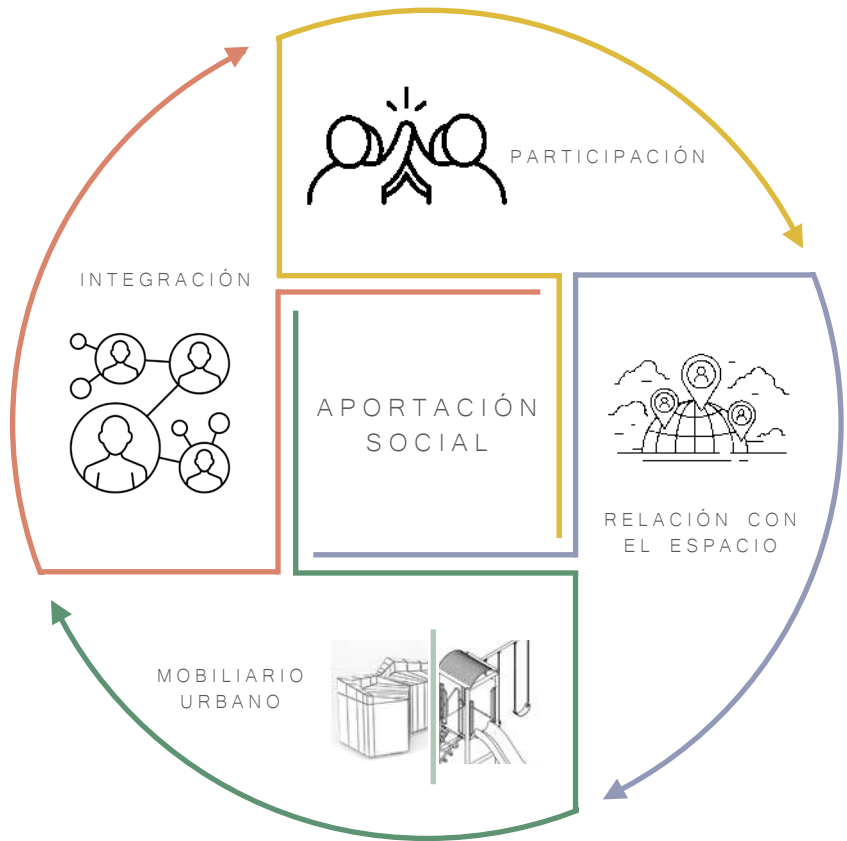


Ilustración 2. Diagrama de aportación social de la recreación. Elaboración propia

Haciendo mención en lo social, la recreación les permite integrarse y participar como sociedad, favoreciendo la comunicación e interacción entre ellos, además de brindarles la oportunidad de relacionarse con el espacio por medio del mobiliario urbano.

En lo arquitectónico, se trata de diseñar un elemento capaz de resolver a una necesidad, en este caso, poder llevar a cabo actividades recreativas, cumpliendo las características de ser un espacio funcional e innovador.

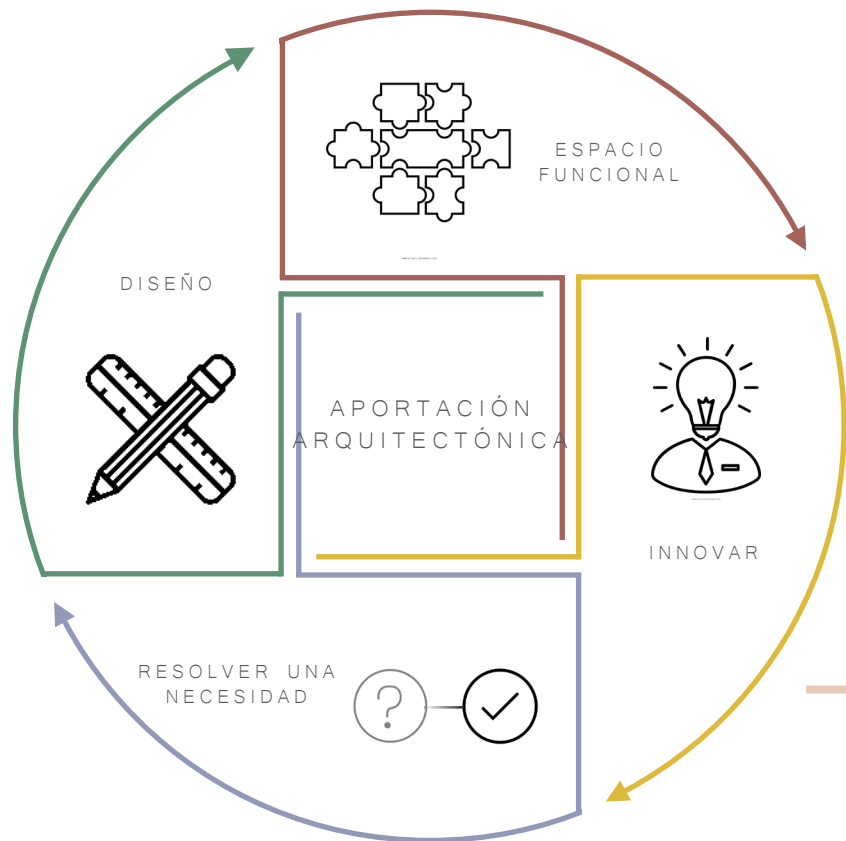


Ilustración 3. Diagrama de aportación arquitectónica. Elaboración propia

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar un módulo lúdico interactivo capaz de adaptarse a cualquier espacio y permita desarrollar actividades artísticas y recreativas.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar las dinámicas que tienen los usuarios.
2. Recopilar información y datos por medio de observaciones y encuestas.
2. Impulsar a las personas a integrarse y relacionarse con el espacio.
3. Proponer estrategias efímeras para que los niños interactúen en el espacio público.
4. Incentivar a la localidad a participar en actividades recreativas.

HIPÓTESIS

Como expectativas en lo propuesto se tiene:

- Se espera que las estrategias propuestas tengan un impacto positivo en la localidad de Tupátaro y logre incentivarlos a participar y relacionarse entre ellos.
- Crear un módulo urbano funcional y desplegable que pueda utilizarse en cualquier espacio.
- Implementar actividades recreativas que permitan el desarrollo de los participantes mientras crea un lazo de pertenencia con el espacio.

DEFINICIONES BÁSICAS

Las siguientes definiciones fueron elegidas en relación al proyecto y a los temas que lo conforman, planteando y explicando de manera más concisa los términos utilizados.

ESPACIO PÚBLICO: Lugar donde las personas realizan actividades compartidas individuales o en grupo de mercadeo, tránsito, recreación, juego o cultura. Son áreas físicas delimitadas por construcciones o elementos naturales, tales como calles, plazas, avenidas, viaductos, paseos, jardines, bosques, parques públicos y otros. (Ciudad, 2021)

ESPACIO INCLUSIVO: Lugar en donde la convivencia se facilita, puede ser entre personas y desde diversas perspectivas, clases sociales y distintos grupos de edad. Favoreciendo al desarrollo social y a la participación ciudadana. (Alegres, 2021)

RECREACIÓN: Actividad destinada al aprovechamiento del tiempo libre para el esparcimiento físico y mental, implica la participación, tanto a nivel físico como mental, del individuo. (Significados, 2021)

REGENERACIÓN: Se trata del proceso y el resultado de regenerar, es decir, lograr que algo recupere su forma o estado, realizar un tratamiento para que un material pueda reutilizarse. (Gardey, 2014)

COMUNIDAD: Conjunto, asociación o un grupo de individuos, que comparten elementos, características, intereses, propiedades u objetivos en común. (Significados, 2021)

INTERACCIÓN: Se trata de un vocablo que describe una acción que se desarrolla de modo recíproco entre dos o más organismos, objetos, agentes, unidades, sistemas, fuerzas o funciones. (Gardey, 2008)

COHESIÓN SOCIAL: Se refiere al grado de integración de la ciudadanía a su comunidad. Cuanto más unida, solidaria y cohesionada esté esa sociedad, la convivencia entre sus miembros será mucho más armónica y la democracia funcionará mejor. (Democrático, 2020)

COSTUMBRES: Formas de comportamiento particular que asume toda una comunidad y que la distinguen de otras comunidades; como sus danzas, fiestas, comidas, idioma o artesanía. (ALEPH, 2021)

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Es posible reactivar un espacio a través de la intervención e implementación de un elemento urbano?

¿Podrá existir esa unión e interacción entre la localidad?

¿Cómo el diseño de un módulo genera inclusión en las personas?

¿Cuál es el potencial que tiene el espacio público para la regeneración de la sociedad?

DIAGRAMA METODOLÓGICO

La metodología que tomaremos en cuenta para realizar este proyecto y la cual nos va a servir de guía para llevarlo a cabo es la de “PLACEMAKING”. Concepto desarrollado y renovado por Project for Public Spaces; se trata de un proceso práctico que busca mejorar ya sea un barrio, ciudad o región, a través de la planificación, diseño y gestión de los espacios. Se centra en observar, escuchar y hacer preguntas a las personas que viven, trabajan y juegan en un espacio determinado para comprender sus necesidades y aspiraciones para ese espacio y para su comunidad. (Spaces, 2017)

Project for Public Spaces utiliza un proceso de cinco pasos en el que más personas se involucran para observar, planificar y configurar el lugar, estos pasos también serán tomados en cuenta para el desarrollo de este proyecto.

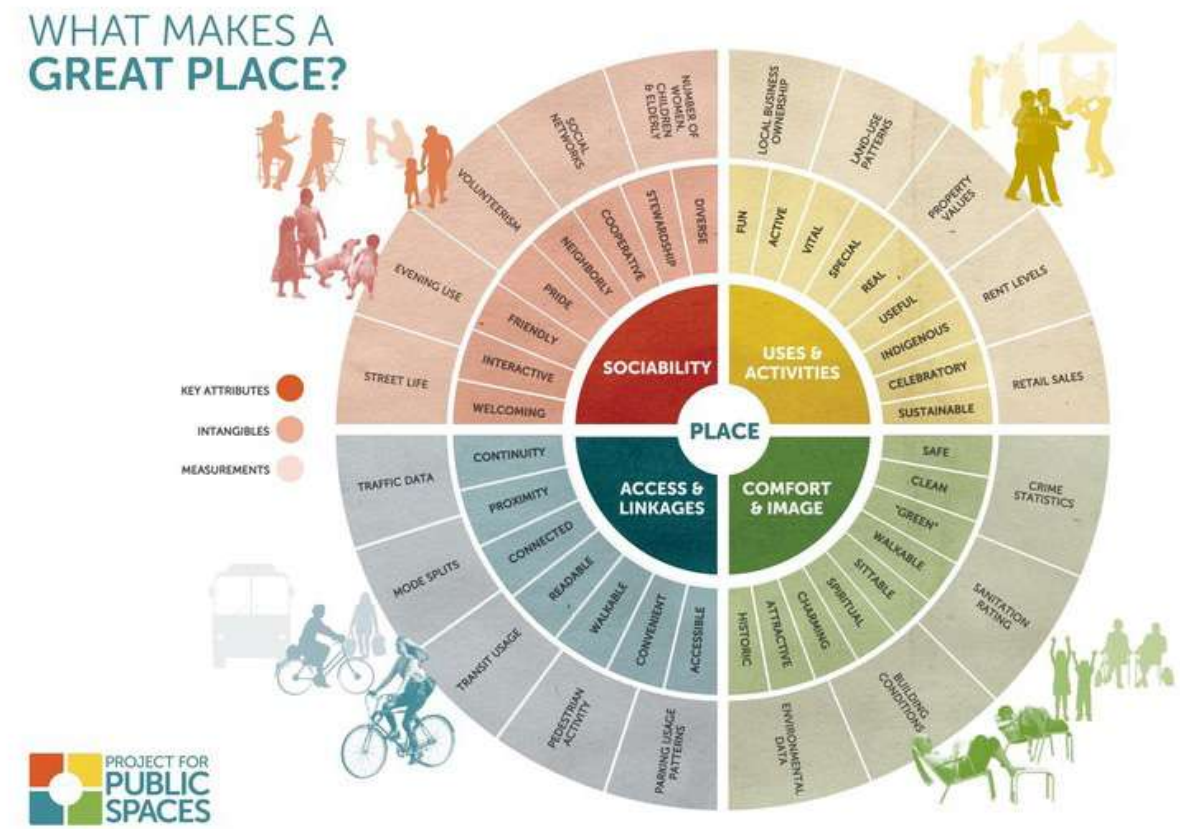


Figura 3. Placemaking para la transformación del espacio público. Fotografía obtenida de internet

EVALUAR EL ESPACIO E IDENTIFICAR PROBLEMAS

- Espacios y elementos insuficientes para actividades recreativas

DEFINIR EL LUGAR E IDENTIFICAR LAS PARTES INTERESADAS

- Plaza Pública
- Usuario

COLOCAR UNA VISIÓN

- Recreación para los habitantes
- Implementar un módulo urbano
- Implementar actividades artísticas

EXPERIMENTOS A CORTO PLAZO

- Murales
- Primeras propuestas

REEVALUACIÓN CONTINUA Y MEJORAS A LARGO PLAZO

- Módulo final
- Implementación
- Actividades

2

CAPÍTULO 2 ESTADO DEL ARTE

Para este capítulo se eligieron los siguientes temas, espacio público recreativo, en este hacemos una mención más a detalle de lo que es un espacio recreativo, además de incluir su historia y los beneficios que trae con sígo. Como segundo tema tenemos la intervención urbana, está relacionado con el proyecto en ser producciones que no se espera que aparezcan, y también que las estrategias elegidas entran en dicho tema. Posteriormente se incluye el tema de interacción social, el cual explica el por qué es importante que exista y se de entre las personas, asimismo es algo que se busca incitar a través del módulo. Por último tenemos arquitectura efímera, en el que describimos los principios con los que debe de cumplir, y las diferentes formas en las que se relaciona en los espacios.

ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO

Conocemos como espacio público a la zona en la cual todas las personas tienen derecho a estar y convivir libremente, estos toman en cuenta varios factores como en lo político, social, económico y cultural. Estos espacios han existido desde hace tiempo, cuando el ser humano comenzó a asentarse en comunidades sedentarias aproximadamente, pero al ir evolucionando estas primeras ideas fueron cambiando y por ello su funcionamiento.

Así como los espacios públicos van cambiando a lo largo del tiempo, su importancia va aumentando, claro ejemplo está en que cada vez son más los que buscan intervenir en estos espacios, mejorarlos y conservarlos, como es el caso en este proyecto. Dichas intervenciones sirven como herramientas para el espacio y para las personas que hacen uso de él, promueve en ellas el socializar, al igual que surge un desarrollo cognitivo y emocional, y una responsabilidad ambiental y a su vez la localidad se vuelve más vital, segura, sana, solidaria y sustentable.

En cuanto a espacio recreativo nos referimos, a aquel espacio con características adecuadas que permitan la permanencia en él, con confort climático, mobiliario y equipamiento, capaz de permitir la identificación de los habitantes con su territorio y genere un sentido de pertenencia. (Tandem, 2019). Entendiendo como mobiliario y equipamiento al conjunto de objetivos y elementos instalados para varios propósitos.

La implementación de elementos para áreas de recreación remota desde la época de los 50, siendo estructuras robustas, sin formas ni materiales adecuados para los niños, hasta llegar a la implementación de estructuras adecuadas funcionales que conocemos al día de hoy. (Parra, 2020)

Aunque esto no aplique para todos los espacios, como lo son en las zonas rurales, ya que tienden a estar más en desuso y dañados, es importante tomarlos en cuenta, ya que todos buscan un mismo fin, “el espacio hay que considerarlo como el elemento de ordenador de la ciudad”, el cual debe ser capaz de soportar diferentes usos y funciones. (Arquitectura, 2016, pág 19)

Como conclusión podemos confirmar que el espacio público juega un papel fundamental para el desarrollo de la localidad y de sus habitantes, y que no se trata simplemente del espacio sobrante entre edificaciones y calles, como al principio se creía, va más allá, busca generar una relación entre los habitantes y su entorno.

Además que al ser recreativo beneficia a las personas tanto individual; llevar a cabo una vida productiva, crecimiento persona, mayor autoestima, creatividad, adaptabilidad, solución de problemas, salud, bienestar psicológico, entre muchos más; como en lo comunitario, oportunidad y facilidad de interactuar con más personas, una comunidad fuerte e integrada, comprensión y tolerancia, entre otros. (Blog, 2006)

Por lo que confirmamos tener presentes estos factores y herramientas a la hora de realizar este proyecto.



Figura 4. Espacio Público.
Fotografía obtenida de internet

INTERVENCIÓN URBANA

Como se mencionó anteriormente, el espacio público ha cambiando a lo largo del tiempo tanto su funcionamiento como su diseños, y a medida que pasa aumentan su importancia y cada vez más gente se interesa por ellos.

Un paso que ha hecho que los espacios públicos preexistentes mejoren ha sido el reutilizarlos y modificarlos, su propósito puede ser el de buscar conservar el espacio, restaurarlo o darle una vida nueva, pero más que nada esto se da por tratar de resolver o minimizar un problema existente; además que sirven como estrategias para poder llevar a cabo la transformación de un conjunto social.

La intervención urbana instala producciones en espacios que no preveían su aparición, por lo tanto, son motivo de una reformulación del sentido de los lugares que ocupan. Su escritura pone en crisis las funciones ya asignadas para los mismos, produce cambios, críticas, “ambigüedades”. (Revista, 2007, pág 50)

Podemos definir a la intervención urbana como una expresión artística, la cual en un principio abarcaba lo que era pinturas, murales y esculturas. Y de la que posteriormente fueron surgiendo nuevos movimientos en los que además se aprovechaba el mobiliario existente y así creaban otra obra artística. Estas pueden ser temporales o permanentes, dependiendo el uso y el objetivo que se les vaya a dar.

Lo que caracteriza a dichas intervenciones es que de ellas surgen dinámicas colaborativas y participativas, lo que impulsa a que exista una innovación social y ciudadana y a su vez buscan la transformación del espacio. Significa convertirnos en agentes activos y comprometidos con lo que sucede en nuestras comunidades y ecosistemas en momentos en los que afectamos el entorno. (Projects, 2016)

Algunos tipos de intervenciones relacionadas con este proyecto son:

PARKLETS

Se trata de plataformas ligeras sobre el pavimento en las que se sobrepone mobiliario y áreas verdes, capaz de brindar a las personas un espacio para descansar, detenerse, jugar, etc.

Es una extensión de la banqueta, diseñada para responder a la necesidad de un espacio urbano donde normalmente es difícil crear parques o jardines, para disminuir el uso de automóviles y de hacer las calles peatonales, además de aportar beneficios a la comunidad, como optimizar la fluidez en aceras congestionadas, aumentar los ingresos de negocios óptimos y mejorar el paisaje urbano. Pueden ser de carácter eventual o permanente. (Tysmag, 2021)



Figura 5. Los Parklets. Fotografía obtenida de internet



Figura 6. Parklets. Fotografía obtenida de internet

ARTE EN LA CALLE

Este tipo de intervenciones artísticas puede manifestarse a través de murales, esculturas, o tejidos textiles (urban knitting).

MURALES



Figura 7. Mural en Chicago. Fotografía tomada en el lugar

URBAN KNITTING



Figura 8. Urban knitting. Fotografía obtenida de internet

ESCULTURAS



Figura 9. Calder's Flamingo. Fotografía tomada en el lugar

INTERACCIÓN SOCIAL

Como lo hemos estado desarrollando, partimos en la importancia de los espacios público y también la manera en que puede beneficiar en ellos una intervención, pero más allá de eso tenemos en este trabajo el propósito de generar una interacción social entre las personas, puesto que, qué es un espacio público sin las personas que asisten a el.

Entendemos como interacción social a la manera en la cual los seres humanos se relacionan socialmente entre ellos, ya sea en un ámbito laboral, personal, educativo o recreativo.
(Definición, 2021)

Hay que aclarar que con interacción no se refiere solo a la manera en que percibimos a la otra persona sino además recibir de esta una conducta en retorno, una reciprocidad.

“En la medida en que la percepción del sujeto que percibe es modificada por la espera de una reciprocidad, hay interacción social. Por lo mismo, el hecho de que el sujeto percibido se sienta percibido puede llevarle a modificar su apariencia, sus actitudes, sus palabras, sus conductas, es decir, los indicadores que sirven de base a los juicios del que percibe, lo que transforma su percepción; se está entonces en presencia de una interacción social.” (Marc y Picard, 1992, pág. 14)

TIPOS DE INTERACCIONES SOCIALES

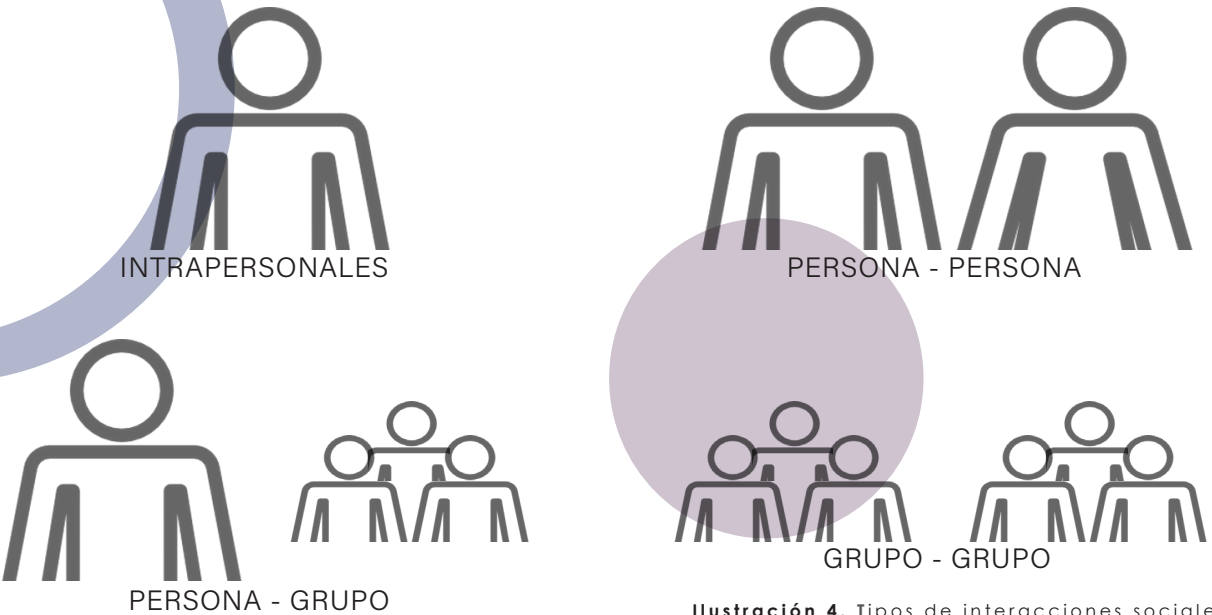


Ilustración 4. Tipos de interacciones sociales.
Elaboración propia

La mayoría de nosotros hemos querido sentirnos incluidos a un grupo o tener varios amigos desde pequeños, por lo que decimos que desde ahí ya aplicamos una interacción social básica y notamos que son una parte muy importante para la comunicación humana.

Es importante abordar estos temas porque con base a esto el proyecto se desarrollará, el hecho de hacer mención desde cuando surgen los espacios públicos da a entender y confirmar que han sido esenciales desde siempre, si bien su importancia ha ido en ascenso a lo largo del tiempo, pues cada vez son más las personas y grupos que buscan un cambio en ellos, el poder hacer intervenciones en estos lugares es lo que da a las personas la oportunidad de expresarse, cosa que años atrás era más difícil por cuestiones de ideologías u oportunidades, además de plantar en ellos una iniciativa de socializar e integrarse.



Figura 10. El juego, una oportunidad para estimular la comunicación e interacción social.
Fotografía obtenida de internet

ARQUITECTURA EFÍMERA

Otro tema muy importante por tomar en cuenta para la elaboración de este trabajo es la arquitectura efímera, la relación que tiene con los otros temas abordados es en incorporarse muchas veces al espacio público de diferentes maneras, sea como un espacio para la experiencia, un espacio de reflexión o, como es el caso, para beneficio urbano, ahora bien, entendemos como efímero a aquello que dura poco tiempo, es pasajero, breve o fugaz, por lo tanto, la arquitectura efímera se define a la cual se diseña y se exhibe de manera temporal dando una respuesta a necesidades en un momento concreto.

Esta arquitectura ha estado presente desde el inicio de la arquitectura, cuando en las culturas de la época antigua, como Egipto, Grecia y Roma, creaban escenarios para sus ceremonias, celebraciones o banquetes, pero no fue hasta en la época del Renacimiento y Barroco cuando esta arquitectura tuvo su mayor auge, ya que se dio más importancia a actos lúdicos y ceremoniales como bautizos, bodas, fiestas, actos religiosos, entre otros.

Sabemos que todo esta siempre en constante cambio y nada es predecible, claro ejemplo es la pandemia que vivimos a causa del COVID-19 y todo los cambios que esto trajo, por ello la arquitectura efímera y las instalaciones temporales son la mejor respuesta a los cambios que enfrenta los espacios y la sociedad y al tratarse de temas específicos la lista de posibilidades que tiene de que estos funcionen es alta.

Este tipo de arte no solamente se da de manera ostentosa, puede ser sólo una estructura, un módulo, una figura, etc. Lo que si debemos tomar en cuenta es que estas intervenciones deben cumplir una serie de principios: (Ideal, 2021)

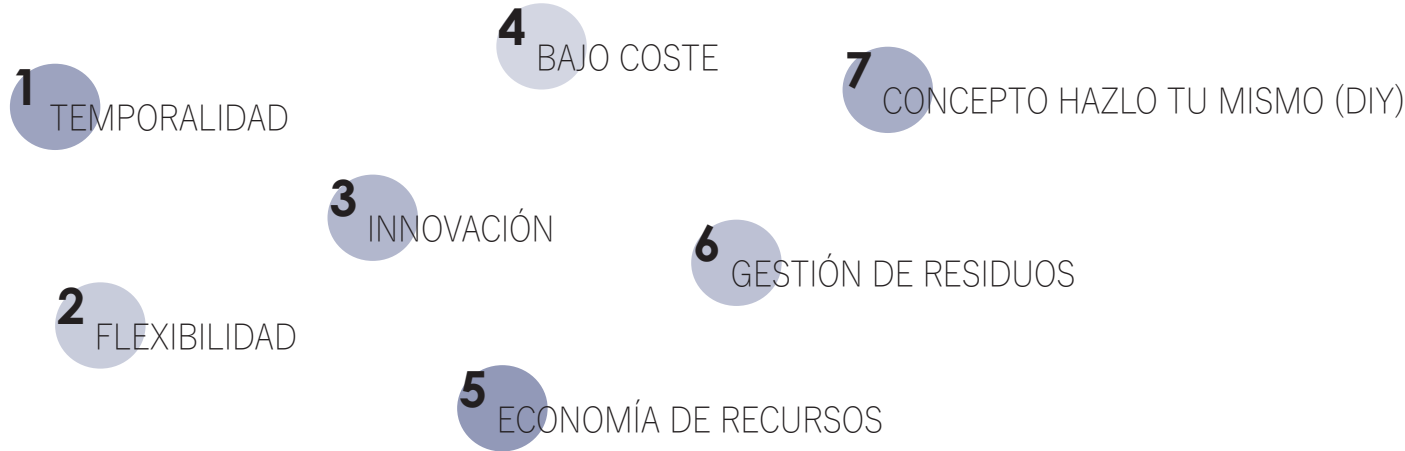


Figura 11. Espacio efímero. Fotografía obtenida de internet



Figura 12. Ciudad Efímera. Fotografía obtenida de internet



Figura 13. Pabellón 3x3. Fotografía obtenida de internet

Con esto podemos concluir que la arquitectura efímera ha sido de suma importancia desde los inicios de la arquitectura teniendo un papel muy importante sobre todo en el espacio público, en el que más ha ido desarrollándose, además de servir como herramienta para incentivar a la sociedad a distintas formas de expresarse.

Gracias a la creación de eventos como este, la ciudad ha empezado a cobrar un nuevo sentido cuando es fusionada con el arte. Se convierte en un espacio de creación y convivencia, y vuelve a recobrar el significado que antaño tenía, pasando a ser algo más que una simple máquina de habitar y de trabajar, y transformándose en un espacio inclusivo e interactivo. (Hurtado, 2018, págs 3 y 4)

CASOS DE ESTUDIO

En este punto mencionaremos y estudiaremos casos de estudio que van más en relación con las ideas a desarrollar en este proyecto y que también sirven como una explicación más detallada sobre en qué consiste una intervención urbana y cómo se puede llevar a cabo.

CASO 1

MOBILIARIO URBANO POP-UP / LMN ARCHITECTS



Figura 14. Mobiliario Urbano Pop-Up. Fotografía obtenida de internet

Se trata de ocho módulos móviles combinables para crear distintas configuraciones capaces de formar un módulo en el que se pueda estar y jugar para los usuarios. Surge del deseo de crear oportunidades para que los usuarios configuren su propio espacio dentro de un contexto público. (ArchDaily, 2014)

Los bloques están diseñados para ser accesibles y fáciles de usar para todo tipo de personas, lo que permitía la interactividad del público y crear diferentes formas.

Estos buscan generar una mejor imagen en el espacio, como también implementar herramientas que logran que las personas tuvieran una interacción y hubiera dinámicas de participación, juego y comunicación entre ellas.

Su relación al proyecto consta en ser un espacio que los usuarios usan para estar y jugar pero dentro de el espacio público, dándole las formas que ellos desean.

Construido por el estudio LMN Architects con sede en Seattle, creado para el festival de Diseño de Seattle. Y fabricados con madera reciclada y plástico.

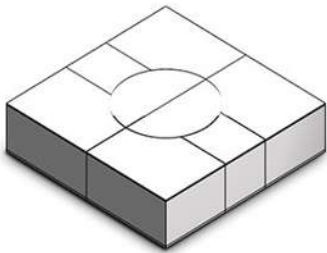


fig. 1. - Unit Assembly

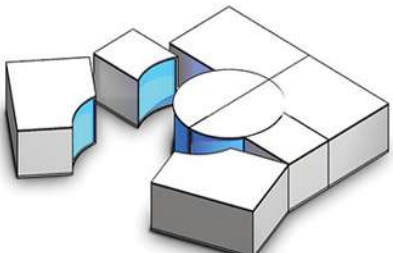


fig. 2. - Variation

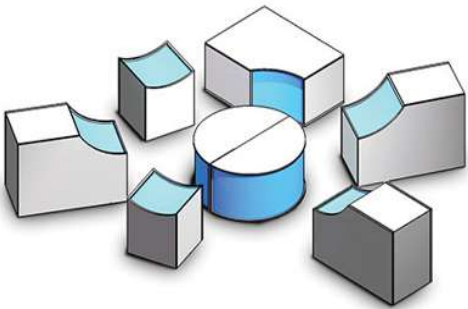


fig. 3. - Variation

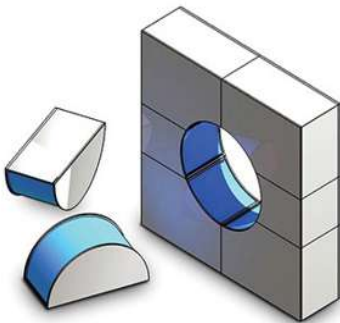


fig. 4. - Variation

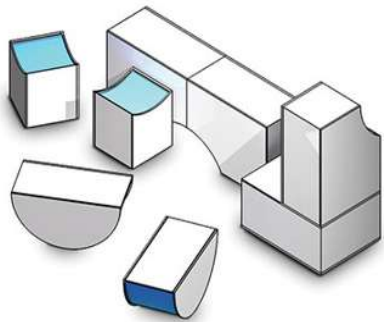


fig. 5. - Variation

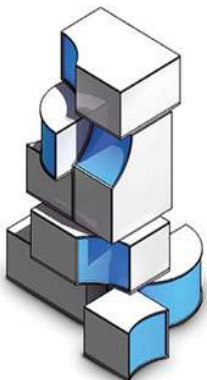


fig. 6. - Variation

Figura 15. Variaciones mobiliario Urbano Pop-Up. Fotografía obtenida de internet



Figura 16. Mobiliario Urbano Pop-Up. Fotografía obtenida de internet

CASO 2

MY SPACE, CARDBOARD PLAYHOUSE /
LIYA MAIRSON

Es un juguete diseñado para espacios pequeños, el cual consiste en un conjunto de piezas de cartón con las que el niño puede conformar diferentes espacios para jugar en ellos a modo de casita, por ejemplo. Los paneles de los que consta el juguete son personalizables. (Tendencias, 2016)

Está inspirado en libros emergentes por lo que al cerrarse obtiene la forma de un libro gigante, este juguete puede desplegarse y cambiar de distintas formas y está hecho de cartón.

Este caso está relacionado al proyecto en el sentido de ser un juguete desplegable, en el que cerrado ocupa un espacio y abierto otro, de fácil transporte y guardado.



Figura 17. My Space.
Fotografía obtenida de internet



Fig 18



Figura 18 y 19. My Space.
Fotografía obtenida de internet



Figura 20. My Space.
Fotografía obtenida de internet



Figura 21. My Space.
Fotografía obtenida de internet

CASO 3

KIT OF PARKS / NINA CHASE, PHILIP DUGDALE Y NICH STEINKRAUS

Es un kit portátil de 63 piezas de plástico para construir un parque. Inspirado en los parklets emergentes, agregando un toque lúdico a la creación de espacios temporales: es empaicable, liviano y móvil.

El kit de parques se puede enganchar a la parte trasera de una bicicleta y desempacarse en menos de cinco minutos. El conjunto independiente incluye una mesa, taburetes, bloques de juego, jenga y lanzamiento de puf. Brinda una dosis inmediata de color, extravagancia y diversión experimental dondequiera que esté estacionado, capaz de crear interminables configuraciones con las diversas piezas. También es un iniciador de conversación instantáneo sobre el poder de convertir los entornos urbanos en plataformas para la experimentación e implementado para brindar oportunidades de juego a los lugares menos activos del espacio. (Chase, 2015)



Figura 22. Kit de parques. Fotografía obtenida de internet



Figuras 24 y 25. Kit de parques. Fotografía obtenida de internet



Figura 26. Kit of parks. Fotografía obtenida de internet

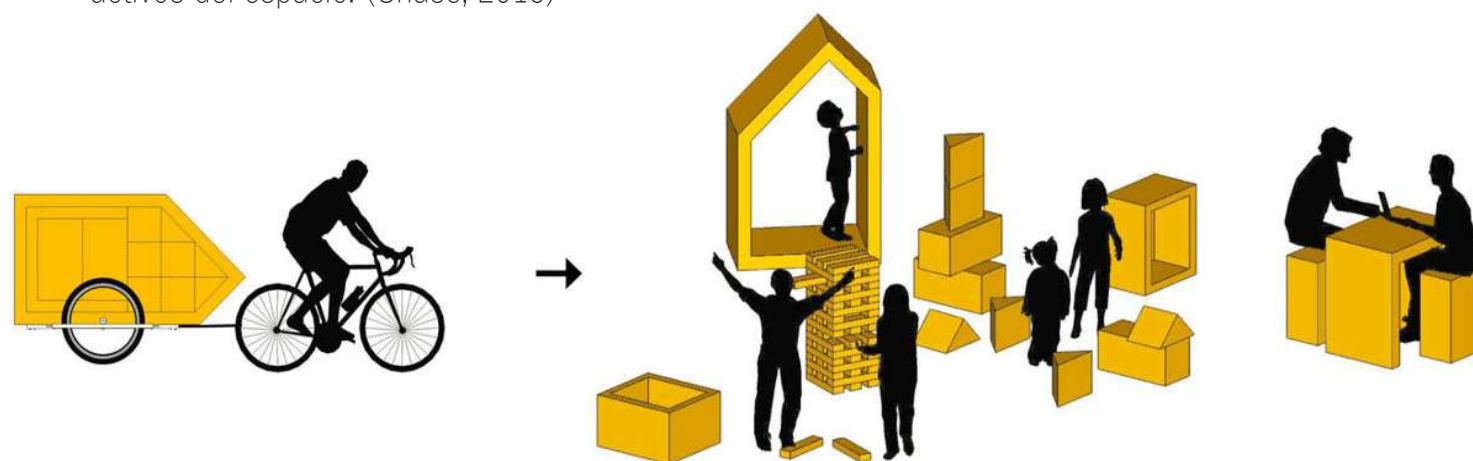


Figura 23. Kit de parques. Fotografía obtenida de internet

La relación con este al proyecto existe en que se busca que el módulo también incluya elementos dentro de sí mismo que permitan que se lleven actividades lúdicas y de la oportunidad de que interactúen desde el momento en que "desarman" el módulo, además de ser fácil de transportar y llamativo.



CONCLUSIÓN

CAPÍTULO 2

A lo largo de este capítulo hemos mencionado varios temas, como conclusión a este, podemos decir que, la mayoría de ellos han existido desde hace muchos años y su relevancia en la sociedad es cada vez más importante, tal es el caso de espacio público, así como la interacción social y la arquitectura efímera.

Algo que notamos a lo largo de esta investigación fue que estos temas tienen en común tener un resultado a una acción colectiva urbana, que genera en la población un efecto de comunidad, para llevar a cabo el tema en este proyecto, esos factores son de suma importancia puesto que se busca que en la localidad de Tupátaro los habitantes quieran sumarse a participar entre ellos y en su plaza pública, sobre la intervención urbana, muchas veces las personas buscamos tener una manera de poder expresarnos artísticamente en la sociedad, lo que va de la mano con crear y recrear, y en ocasiones esto al incluir a varias personas permite que se den esas dinámicas colaborativas que impulsan la cohesión social.

Por último, los casos de estudio, la relación de ellos al proyecto, consiste en, el caso del mobiliario urbano pop up y el kit of parks son proyectos con el objetivo de configurar un espacio propio dentro de un espacio público logrando que las personas interactúen y surjan dinámicas de participación. Por otro lado el caso de my space playhouse se centra en ser un juguete desplegable y capaz de utilizarse en diferentes espacios.



3

CAPÍTULO 3 EL SITIO

ANÁLISIS DEL SITIO



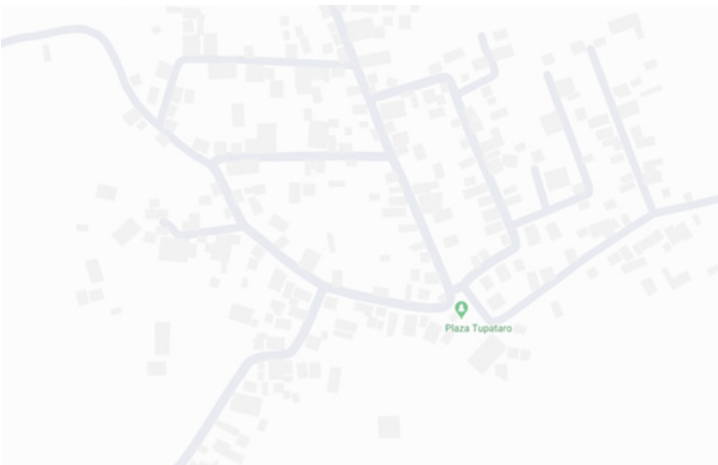
MÉXICO

44



MICHOACÁN

TUPÁTARO



Figuras 27 a 29. Mapas de México, Michoacán y Tupátaro. Fotografías obtenidas de internet

En esta localidad existe un 11.52% de la población que es analfabeta de los cuales 6.32% son mujeres y 5.20% hombres. En grado de escolaridad sólo 5.47% de mujeres lo tienen y 5.08% de hombres. Las actividades que destacan en la localidad son la ganadería, agricultura, como también el jaripeo, las corridas, y su fiesta más importante la de la Virgen de Guadalupe celebrada del 27 al 30 de diciembre.

La localidad de Tupátaro está situada en el Municipio de Huandacareo a 4.0 kilómetros en dirección Sureste. Hay 269 habitantes, siendo 144 mujeres, de las cuáles 9 son niños, 17 jóvenes, 73 adultos y 45 ancianos, y 125 hombre, siendo 10 niños, 20 jóvenes, 44 adultos y 51 ancianos. Es el pueblo más poblado en la posición número 5 de todo el municipio. (América, 2020)

TUPÁTARO, MICHOACÁN

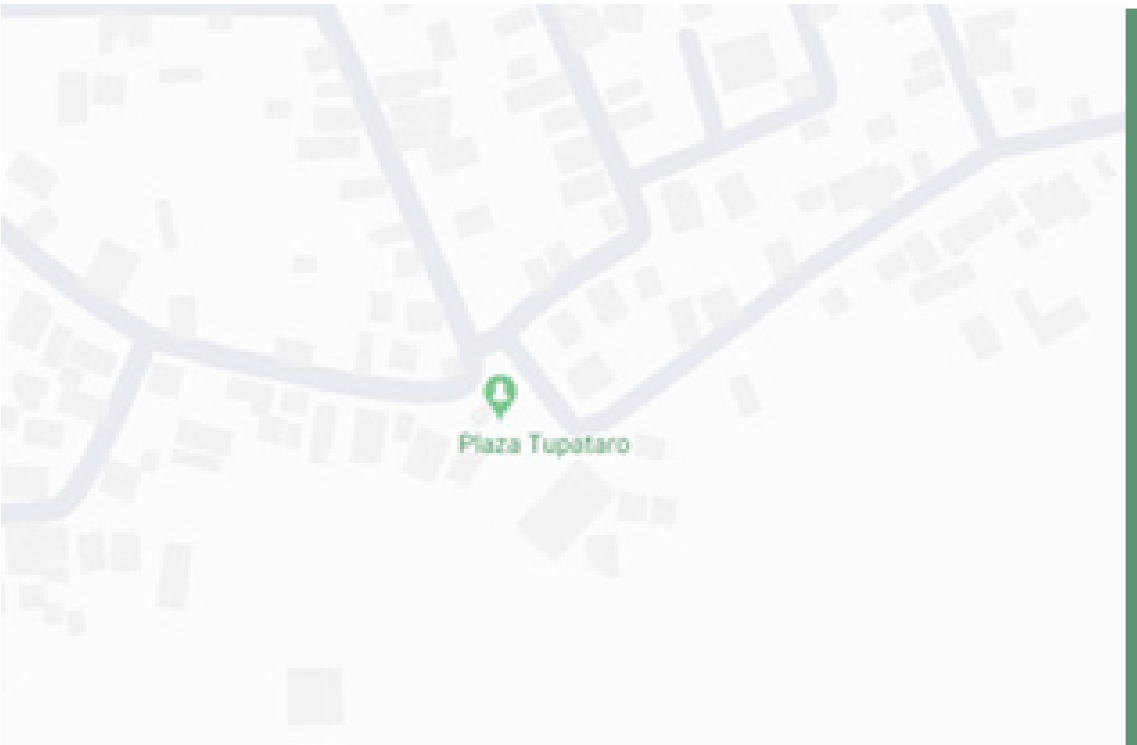


Figura 30. Microlocalización Tupátaro Mich. Fotografía obtenida de internet

MICROLOCALIZACIÓN

PLAZA PÚBLICA TUPÁTARO, MICHOACÁN

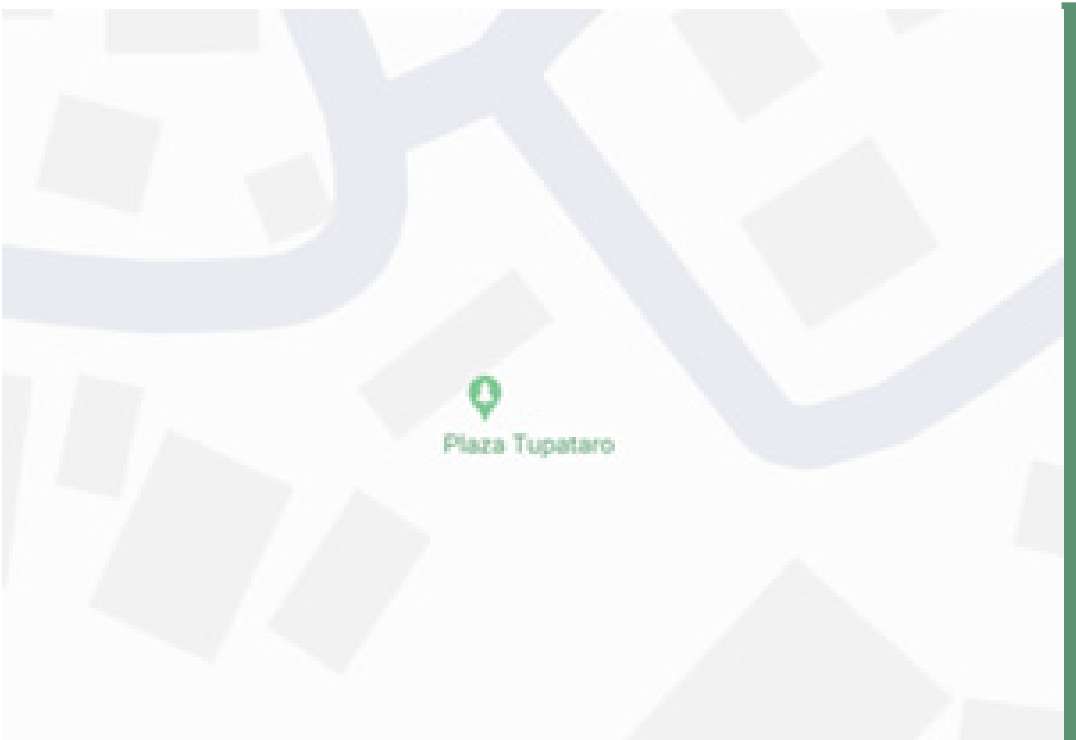


Figura 31. Localización Plaza Tupátaro. Fotografía obtenida de internet

LOCALIZACIÓN



COORDENADAS:
LATITUD:
20.013585°
LONGITUD:
-101.246768°

UTM
264921.00 m E
2214554.00 m E

45



MAPA DE CALLES DE TUPÁTARO



Ilustración 5. Mapa de nombres de calles de Tupátaro.
Elaboración propia



- Vialidad principal
- Vialidad secundaria

Las vialidades principales en la localidad de Tupátaro las conforman la calle 12 de diciembre, 24 de febrero, 20 de noviembre, Francisco Villa, Abraham Gonzáles, y la calle Lázaro Cardenas.

VIALIDADES

Ilustración 7. Mapa de vialidades principales y secundarias en Tupátaro.
Elaboración propia



Mapa de lo público y lo privado, en este caso privado (casas) y público (los jardines, las escuelas, la iglesia y la plaza)

MAPA NOLLI

Ilustración 6. Mapa NOLLI Tupátaro.
Elaboración propia

- Escuela
- Iglesia
- Tienda de abarrotes
- Plaza
- Cancha basquetbol
- Baños

ESPACIOS PÚBLICOS

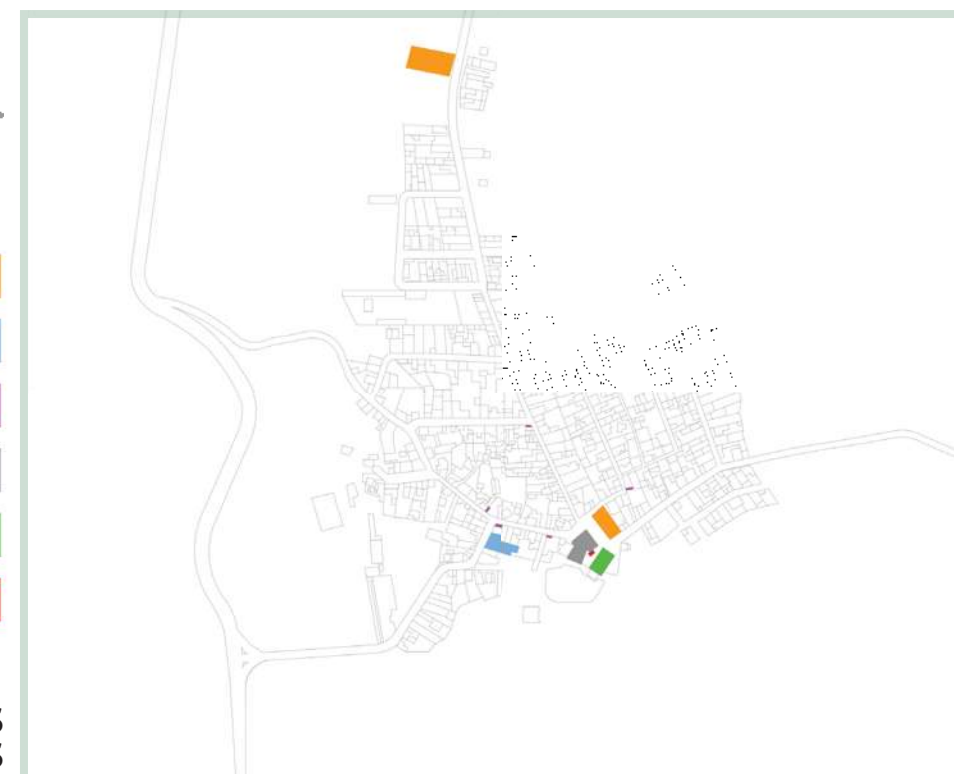


Ilustración 8. Mapa de espacios públicos en Tupátaro.
Elaboración propia

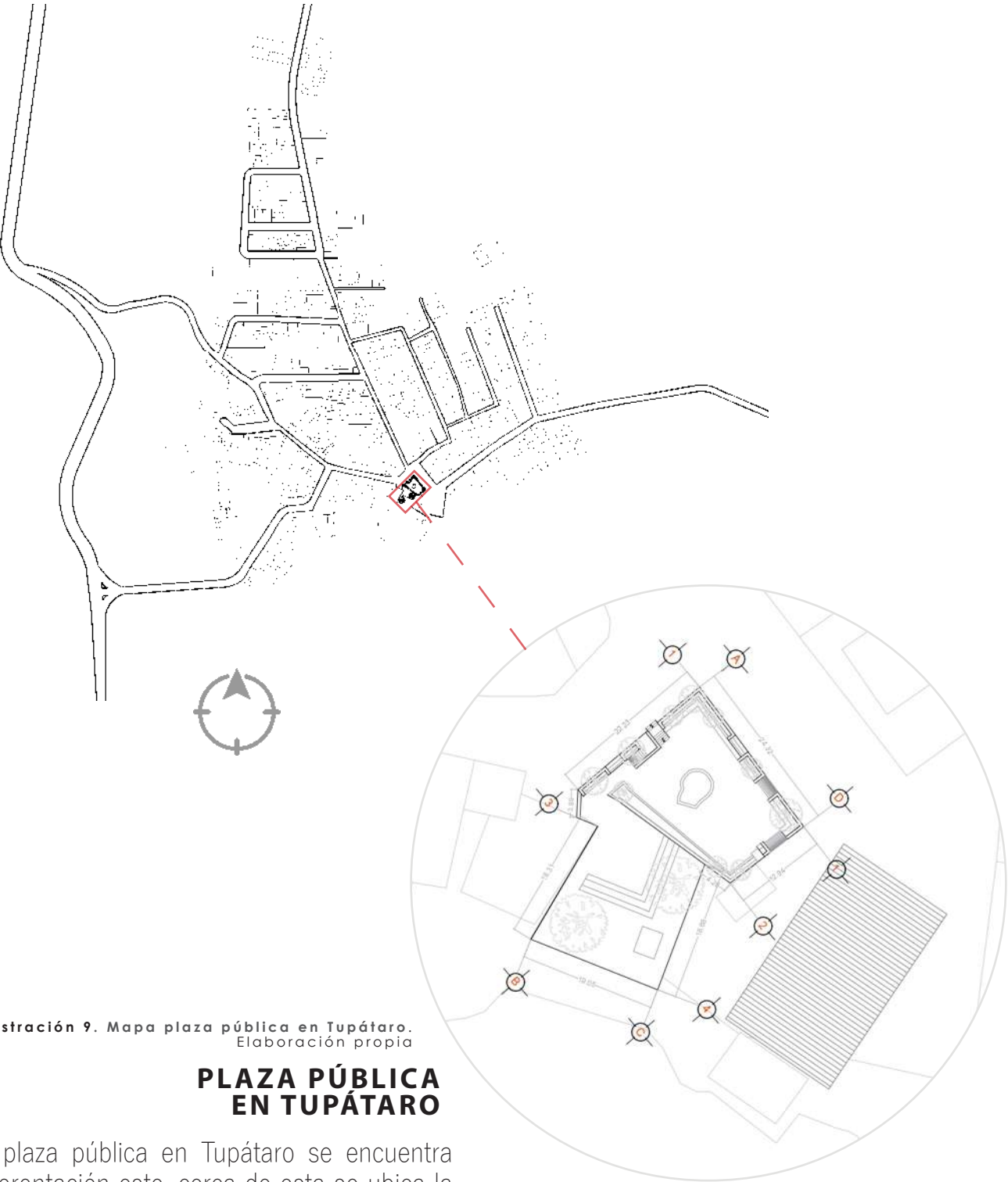


Ilustración 9. Mapa plaza pública en Tupátaro.
Elaboración propia

**PLAZA PÚBLICA
EN TUPÁTARO**

La plaza pública en Tupátaro se encuentra en orientación este, cerca de esta se ubica la escuela telesecundaria "Niños Héroes", dos tiendas de abarrotes, los baños públicos y la cancha de basquetbol.



Figura 32. Plaza Pública Tupátaro, Mich.
Fotografía tomada en el lugar



Figura 34. Plaza Pública Tupátaro, Mich.
Fotografía tomada en el lugar



Figura 33. Plaza Pública Tupátaro, Mich.
Fotografía tomada en el lugar



Figura 35. Plaza Pública Tupátaro, Mich.
Fotografía tomada en el lugar

EVALUACIÓN DEL USUARIO

En este punto es importante conocer al usuario, para eso estaremos tomando en cuenta antes mencionada de PLACEMAKING, acerca de observar, escuchar y hacer preguntas a los habitantes y entender sus necesidades y a lo que aspiran al pensar en espacio recreativo.

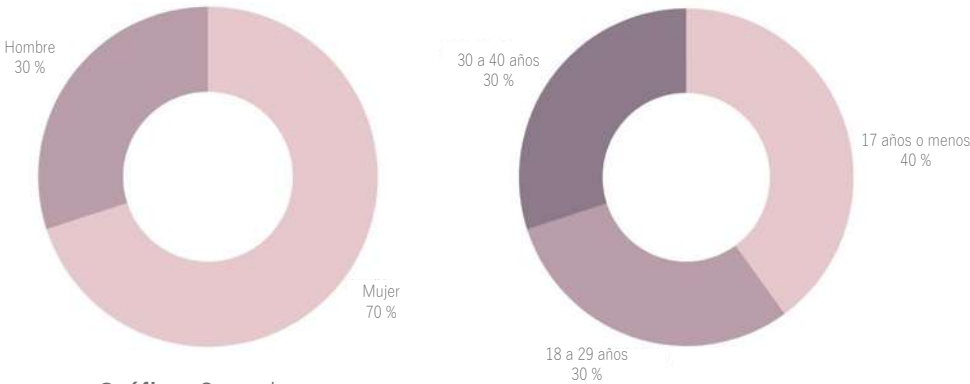
Comenzando por conocer un poco de su vida y las actividades en general que realizan a la semana

ACTIVIDADES AL DÍA		
	ENTRE SEMANA	FIN DE SEMANA
MUJERES	Toda la mañana en casa, preparando comidas, atendiendo la casa y los hijos. Por la tarde visitar el pueblo de Huandacareo y/o la plaza de Tupátaro, no mucho tiempo. Por la tarde/noche estar en casa, pasando tiempo con los hijos.	La mañana en casa, preparando comidas, atendiendo la casa y los hijos. La tarde visitar la plaza de Tupátaro por tiempos largos, algunas veces hasta la noche. En ocasiones realizan convivios cerca de la plaza.
HOMBRES	Por la mañana trabajo, (cuidar el ganado, el cultivo de la tierra y atender los puestos) y pasan por el pueblo de Huandacareo. Por la tarde regresan al hogar a comer y posterior visitan la plaza de Tupátaro y pasan lo que resta de la tarde.	Por la mañana trabajo, (cuidar el ganado, el cultivo de la tierra y atender los puestos). Por la tarde regresan al hogar a comer y posterior visitan la plaza de Tupátaro. En ocasiones organizan Jarpeos o asisten a las corridas en la plaza de toros.
NIÑOS	Por la mañana en casa o escuela. Por la tarde visitan la plaza de Tupátaro.	Por la mañana organizan partidos de futbol y basquetbol. Por la tarde se quedan en la plaza de Tupátaro y juegan.

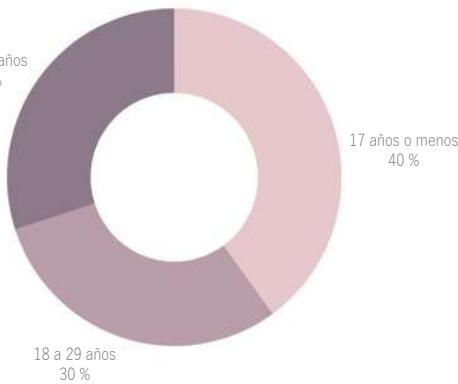
Ilustración 11. Tabla de actividades de las personas en la semana. Elaboración propia

Como segundo punto queremos conocer más la opinión de las personas sobre este espacio, y cómo método de recolección de datos, se propuso el uso y realización de encuestas.

Comenzando por diferenciar la cantidad de mujeres/niños y el rango de edad de estos, ubicando desde los 17 años o menos hasta los 65 años o más.



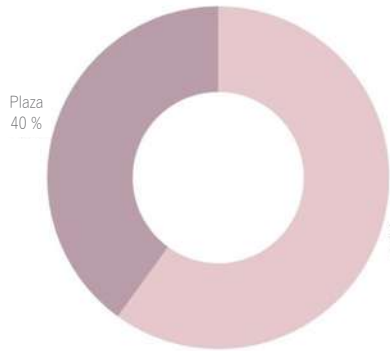
Gráfica. Sexo de los encuestados



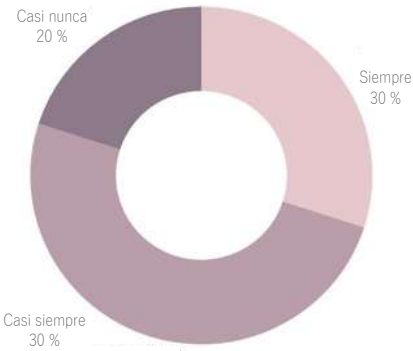
Gráfica. Edad de los encuestados

Ilustración 12 y 13. Gráfica acerca del sexo y edad de los encuestados. Elaboración propia

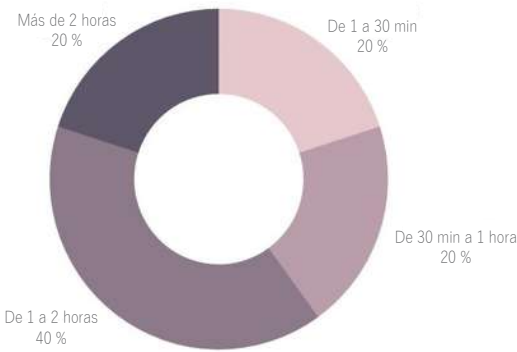
En este punto se pretende conocer el espacio en el que pasan el mayor parte del tiempo al día, analizando también la frecuencia en que visitan la plaza pública, su estancia en ella, y si realiza algún tipo de actividad recreativa. Teniendo como resultado que la mayoría pasa el mayor parte del tiempo en casa pero con la cualidad de incluso estar casi siempre en la plaza en periodos de 1 a 2 horas.



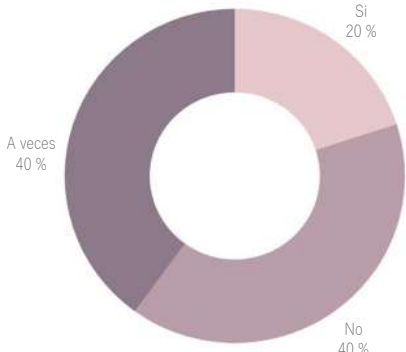
Gráfica. Donde pasan la mayor parte del tiempo



Gráfica. Frecuencia en que visitan la plaza



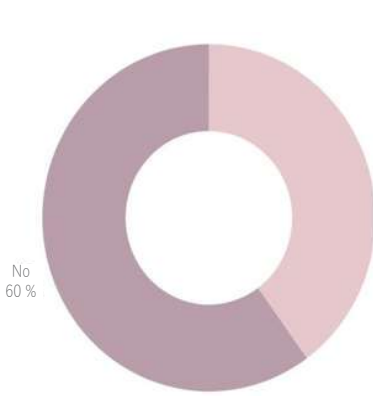
Gráfica. Tiempo que permanecen en la plaza



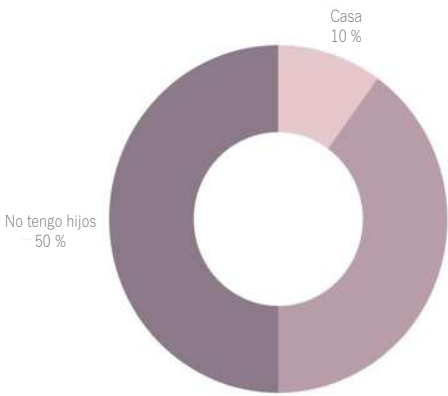
Gráfica. Realizan actividades recreativas

Ilustración 14 a 17. Gráfica referentes a su día. Elaboración propia

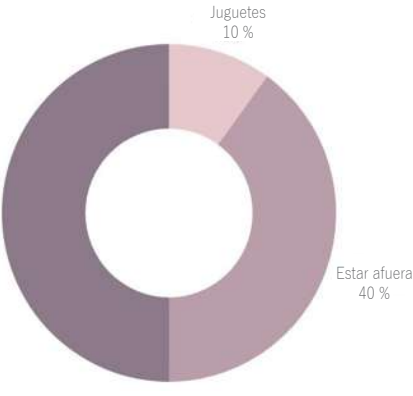
Otro punto importante a analizar es la presencia de niños, el lugar en el que suelen divertirse más y lo que les llama más la atención. En lo que se obtuvo que el 40% de ellos se divierten más en la plaza y lo que les llama la atención más es estar afuera encima de usar juguetes al igual en un 40%.



Gráfica. Tiene hijos



Gráfica. Donde se divierten más



Gráfica. Que les llama más la atención

Ilustración 18 a 20. Gráfica acerca de hijos e intereses. Elaboración propia

4

CAPÍTULO 4

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

ESTRATEGIAS DE DISEÑO

MÉTODO GIANELLI

El proyecto por desarrollar pretende fomentar la recreación en el espacio público, todo esto por medio de estrategias de diseño, tomando en cuenta a los habitantes, su relación con el espacio y sus necesidades, algunas de las estrategias de diseño serán:

- Integración de murales
- Diseño e implementación de un módulo urbano interactivo
- Implementación de actividades recreativas



1 INTEGRACIÓN MURALES

Como primera estrategia de diseño incluimos el arte urbano, esta atiende la necesidad de dar una mejor imagen al lugar a través de un mural colorido, además que por medio de este surja una participación comunitaria. Los murales entran en lo que son las intervenciones urbanas, ya que es un proceso que ayuda en la recuperación del espacio urbano, y tienen como características ser ligeras, de bajo costo y de rápida ejecución mientras surgen de ellas dinámicas colaborativas y participativas.

El mural estará ubicado en dirección sur a la plaza, en los baños públicos, específicamente del lado de las mujeres, nos comenta Josefina, la encargada del orden, que la cara de ese baño es la principal al momento de atravesar el espacio por lo que el mural quedaría bien localizado y daría color al lugar.

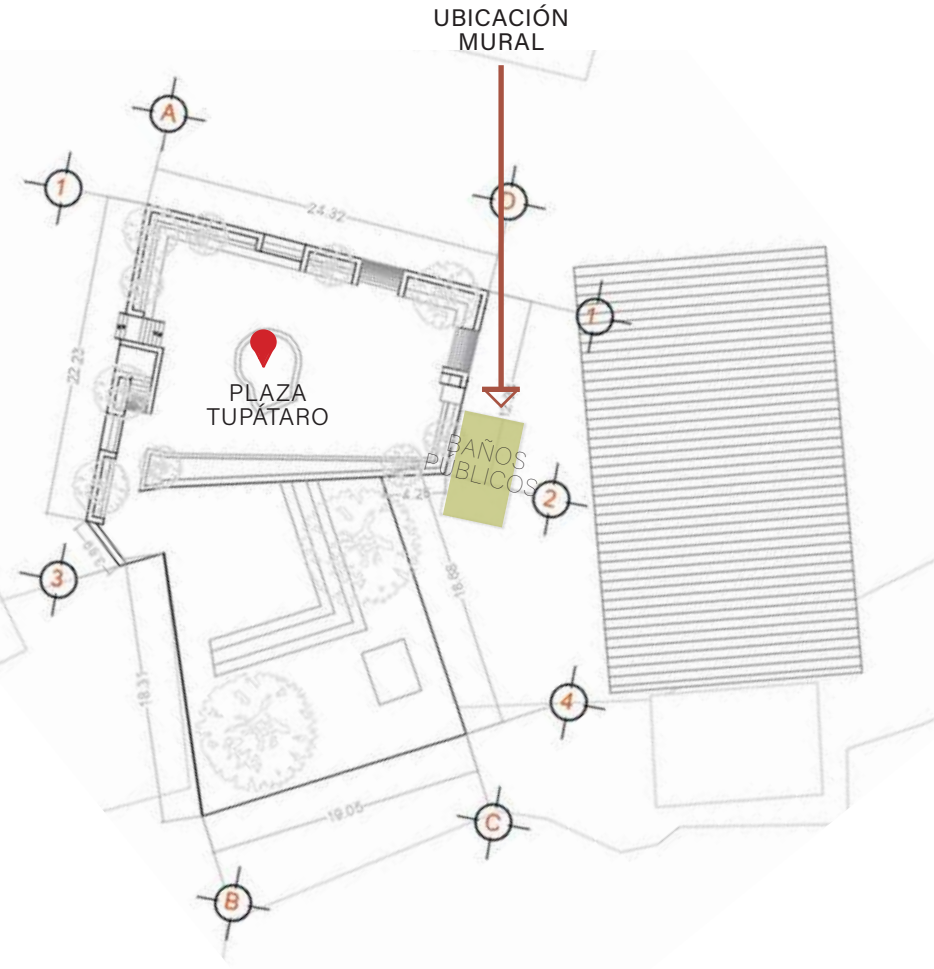


Ilustración 21. Croquis de Planta de plaza pública. Elaboración propia

La primera intervención al espacio fue la elaboración de un mural capaz de mejorar la imagen del lugar y reactivarlo.

Se llevo a cabo el día 30 de enero de 2022. Como primer paso se realizó la silueta del mural para posteriormente marcarlo con cinta masking tape. Como idea para lograr lo mencionado, se propuso la utilización de los colores del arcoiris, además de un mundo que representa la comunidad y su unidad. A raíz de esta intervención, nace el primer acercamiento de la comunidad, agregándose al desarrollo del mural dejando un rastro de ellos en él.



Figura 36. Estado del baño de mujeres. Fotografía tomada en el lugar.

ESTADO DEL BAÑO ANTERIORMENTE



Figura 37. Propuesta de mural para baño de mujeres. Elaboración propia.

PROPUESTA DE MURAL

ELABORACIÓN DE MURAL EXPERIMENTACIÓN

PASO 1. TRAZADO DE MURAL



Fig 38



Fig 40



Fig 39



Figuras 38 a 41. Trazado de mural. Fotografías tomadas en el lugar.

PASO 2. DESARROLLO DE MURAL JUNTO
LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA



Figuras 42 a 51. Desarrollo de mural y participación comunitaria.
Fotografías tomadas en el lugar

PASO 3. RESULTADOS



Fig 52



Fig 53



Fig 54



Figuras 52 a 55. Terminación de mural.
Fotografías tomadas en el lugar

1 INTEGRACIÓN DE MURALES

Al tener buena respuesta y participación de la gente, se optó por llevar a cabo otra intervención, en este caso será en los baños de hombres, resolviendo la misma necesidad de mejorar la imagen y surgir una participación comunitaria.

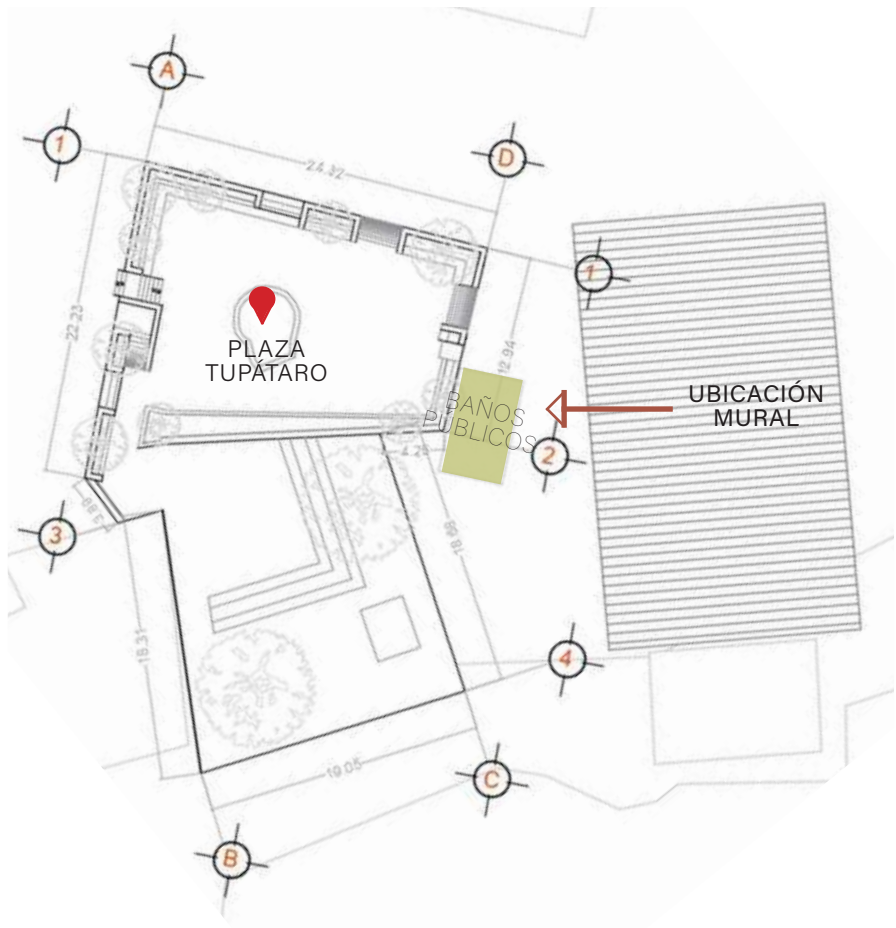


Ilustración 22. Croquis de Planta de plaza pública. Elaboración propia

La segunda intervención al espacio se llevo a cabo el día 24 de abril de 2022. Para esta intervención y con el propósito de reutilizar, se realizó con las pinturas y material sobrante del mural anterior. En este caso al igual que el primero, se hicieron las siluetas de los círculos, después fueron marcados con cinta masking tape y posteriormente pintados. Como propuesta inicial se incluirían nada más que los círculos, pero al platicar con la encargada del orden y observar el estado con el que contaba el baño, se optó por agregar además un color sólido a la pared, y así el mural pudiera resaltar más e integrarse a la plaza.

ESTADO DEL BAÑO ANTERIORMENTE



Figura 56. Estado del baño de hombres. Fotografía tomada en el lugar

PROPUESTA DE 2DO MURAL



Figura 57. Propuesta de mural para baño de hombres. Elaboración propia

ELABORACIÓN DE 2DO MURAL EXPERIMENTACIÓN

PASO 1. PINTADO DE PARED



Fig 58



Figuras 58 y 59. Pintado de mural.
Fotografías tomadas en el lugar.

PASO 2. TRAZADO DE CÍRCULOS



Fig 60



Figuras 60 y 61. Trazado de círculos.
Fotografías tomadas en el lugar.

PASO 3. PARTICIPACIÓN COMUNITARIA



Fig 62



Fig 63

65



Fig 64



Figuras 62 a 65. Participación comunitaria.
Fotografías tomadas en el lugar.



Figura 66. Terminación de mural. Fotografías tomadas en el lugar

COSTO MURALES

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Pintura Vinil Acrílica 3.82 L	1	444.00	444.00
Pintura Vinil Acrílica 3.82 L	1	444.00	444.00
Brocha Plus 2"	1	32.00	32.00
Masking Tape ¾"	1	33.00	33.00
TOTAL:			953.00

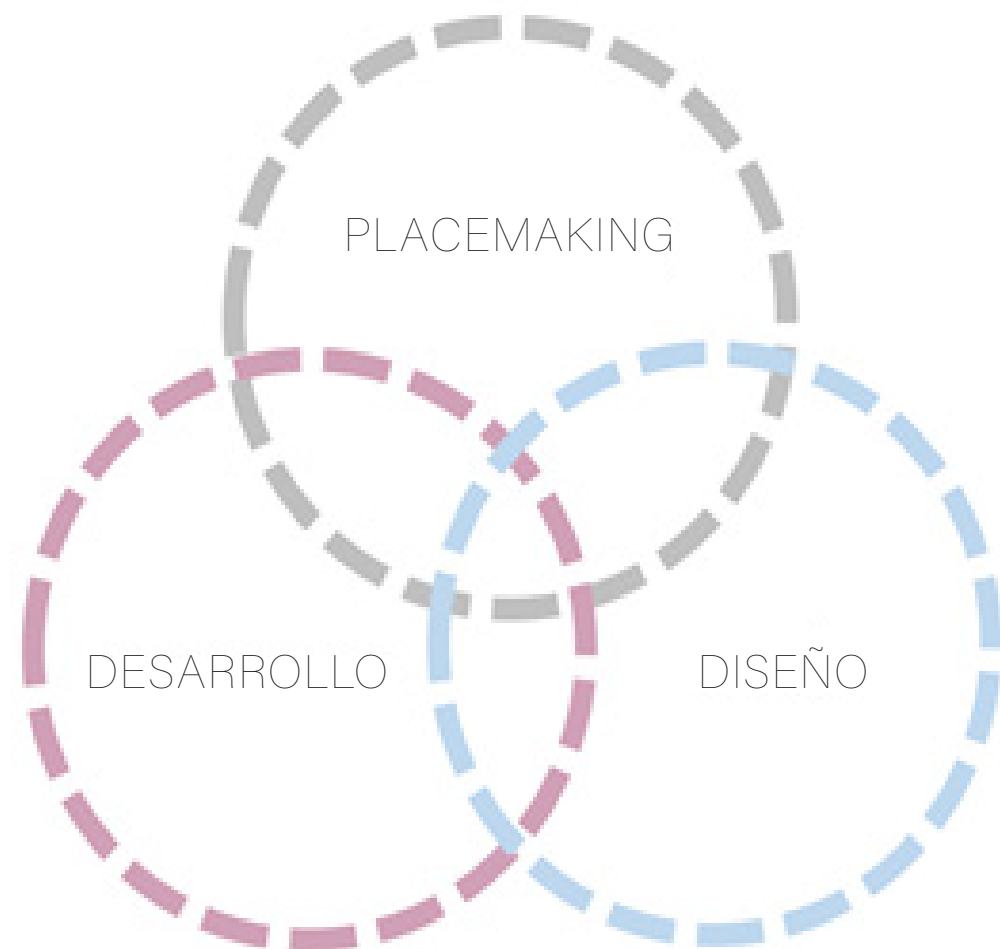
Ilustración 23. Tabla de costo final de material para murales. Elaboración propia

2 DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN
DE MÓDULO INTERACTIVO

CRITERIOS
DE DISEÑO

Para esta parte y tomando en cuenta los pasos de la filosofía PLACEMAKING, el cuál trata acerca de observar, escuchar y hacer preguntas a las personas que viven en un espacio para comprender sus necesidades y aspiraciones, se mencionan los puntos que darán camino a un resultado final viable.





PLACEMAKING: Observar, escuchar y hacer preguntas.

DESARROLLO: Brindar a las personas la oportunidad de convivir e integrarse al espacio mediante el desarrollo de actividades artísticas.

DISEÑO: Ser desplegable, adaptable y resistente.

Para llevar a cabo una implementación es necesario basarnos en los conceptos antes mencionados, tales como espacio público, arquitectura efímera, intervención urbana e interacción social, los cuales nos ayudarán a la creación de prototipos de acuerdo a sus características.

Dicho lo anterior, para la creación de las siguientes propuestas, nos enfocamos en características urbanas, que implementen en el diseño un área social para descanso y desarrollo, tomando en cuenta medidas, tamaños, y estructura. Aplicado esto se busca conocer que estructura es la mejor para proporcionar los criterios de desarrollo, diseño al espacio público y el que mejor se adapte.

Además de mencionar que un módulo urbano es aquel objeto diseñado para que en él se lleven a cabo actividades de carácter público.

PROPUESTA 1

BANCA - MESA

Para esta primera propuesta, como idea inicial se tuvo hacer un módulo desplegable, esto con el fin de ocupar menos espacio estando cerrado, pero teniendo la oportunidad de ampliarse para llevar a cabo las actividades.

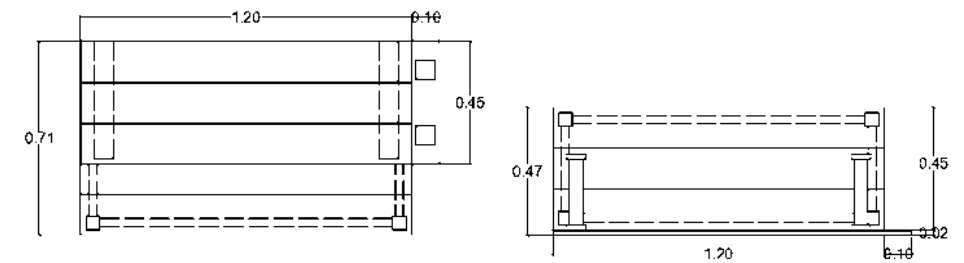


Ilustración 24. Planta propuesta 1.
Elaboración propia

PLANTA

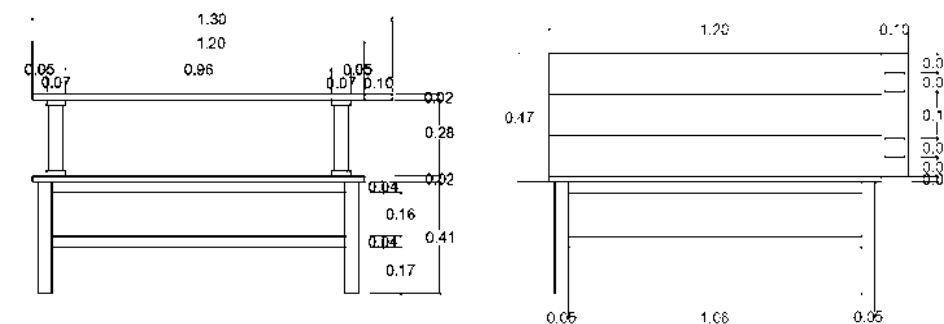
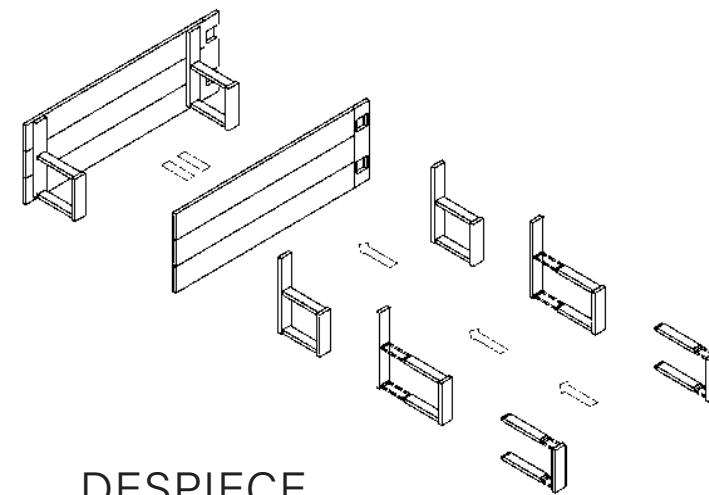


Ilustración 25. Alzado propuesta 1.
Elaboración propia

ALZADO

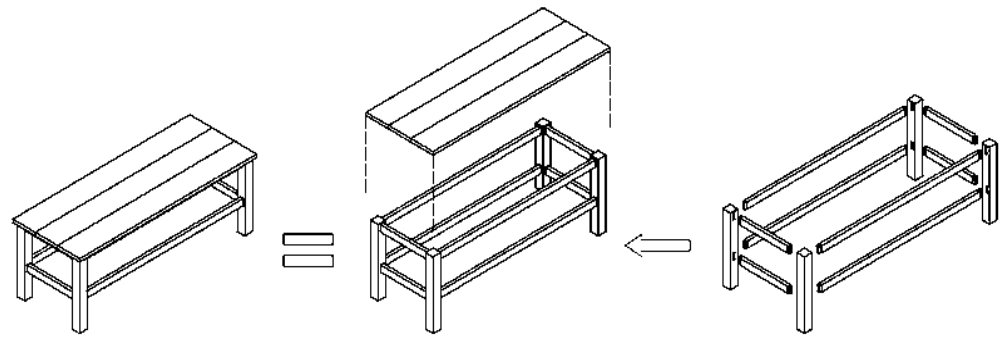
Está diseñada para servir como área de descanso e interacción entre las personas por medio de talleres y actividades recreativas. Se trata de un módulo compuesto de dos elementos, uno cumple la función de banco para sentarse mientras que el otro sirve como tablero para recargarse y llevar a cabo las actividades.



DESPIECE
TABLERO/RESPALDO

Ilustración 26. Despiece tablero.
Elaboración propia

La parte del tablero consta de tres tablas de madera de las cuales, a los costados sobresalen dos recargaderas las que permiten la función de que el módulo se abra o se cierre, estas solo son fijadas a la parte del tablero lo que hace que sean abatibles. Por último se encuentra del lado derecho al tablero unas aberturas que servirán de portavasos y así agregar el recipiente que servirá para sostener los materiales, de igual forma será plegable, esto para ocupar menos espacio y ser utilizado cuando se requiera.

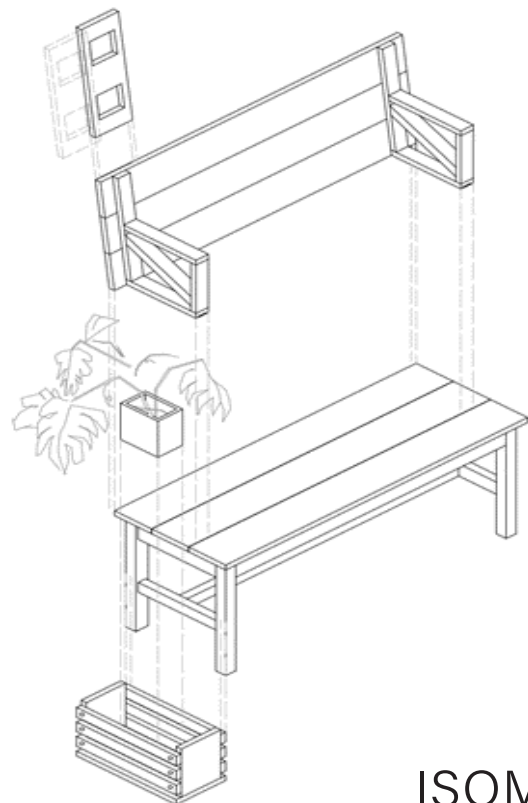
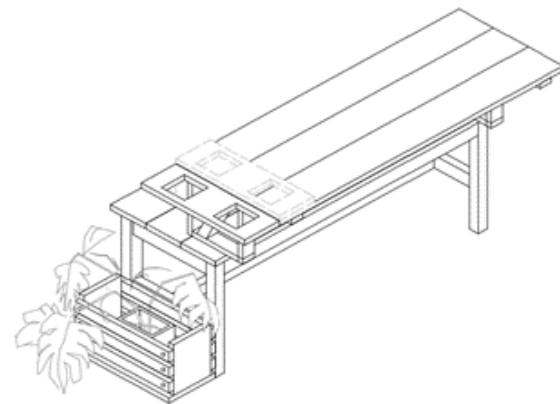
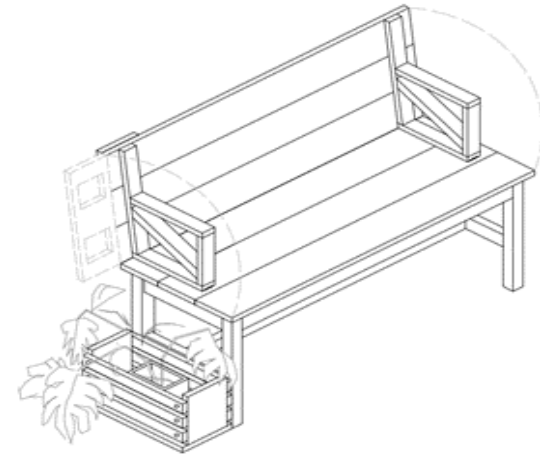


DESPIECE BANCO

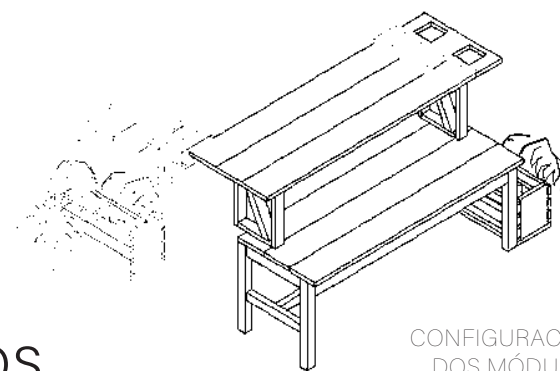
Ilustración 27. Despiece banco.
Elaboración propia

Para la parte del banco solo consta de armar la base de madera, por medio del método de ensamble, y posteriormente agregar la superficie que será hecha de tablas de madera. La unión de los elementos será por medio de bisagras para lograr que esta se pueda transformar.

Por último para dar vida y naturalidad al mobiliario, se incluye al costado una abertura en la cual se podrán añadir macetas, vegetación, etc.



ISOMÉTRICOS MÓDULO



CONFIGURACIÓN DOS MÓDULOS

Ilustración 28. Isométricos propuesta 1.
Elaboración propia

PROPUESTA 2

SILLA - ESCRITORIO

Siguiendo con la experimentación de distintos módulos, bajo los mismos objetivos, en este caso se optó por elaborar un módulo más simple, basado en la primer propuesta, el cual fuera más fácil de transportarse y transformarse, esto por mayor seguridad de mantener su forma y mantener el propósito en el que será utilizada.

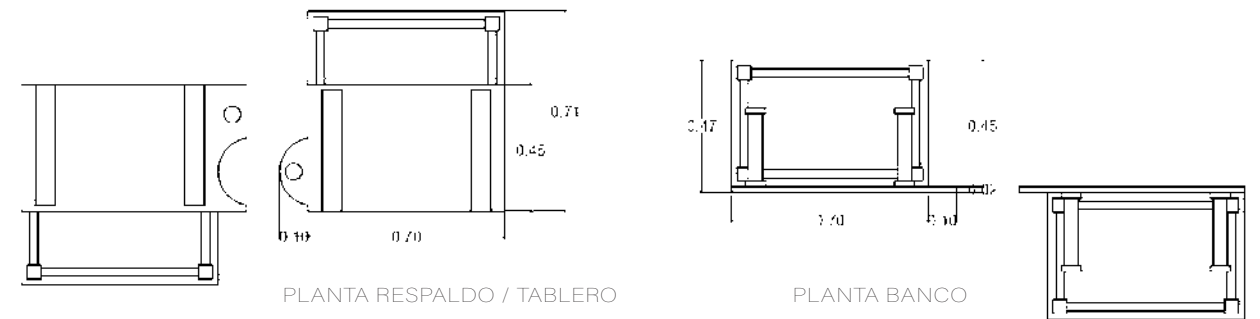


Ilustración 29. Plantas propuesta 2.
Elaboración propia

PLANTA

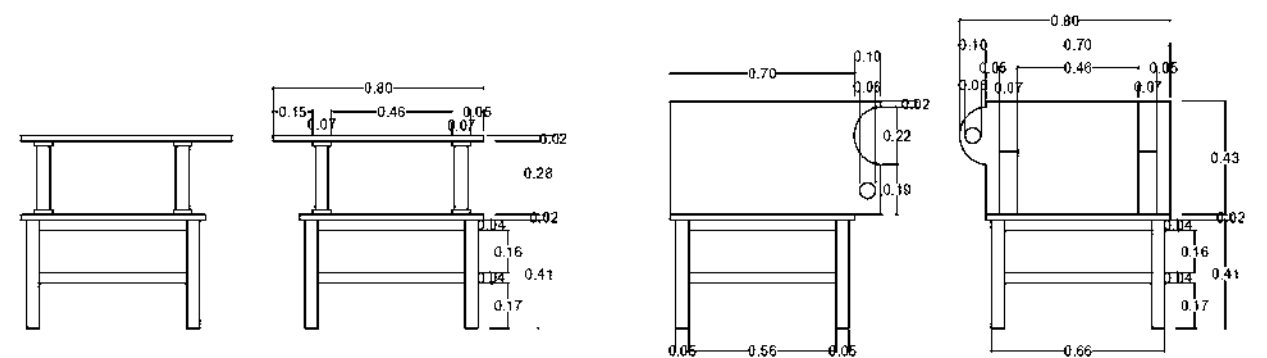
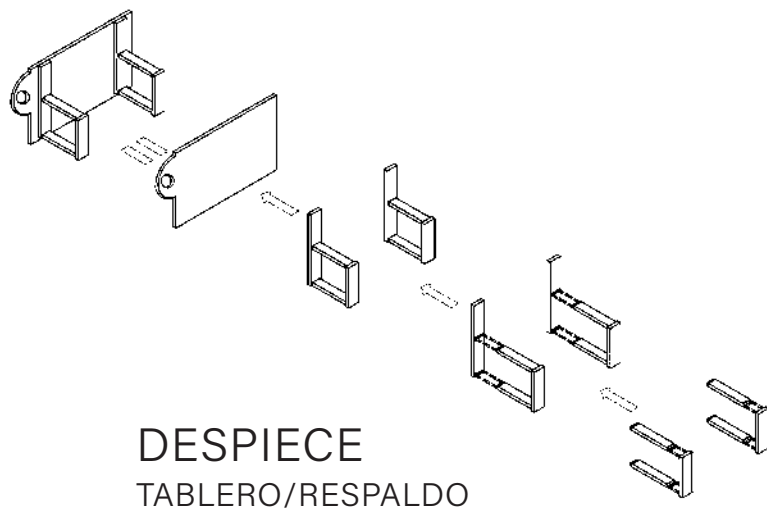


Ilustración 30. Alzados propuesta 2.
Elaboración propia

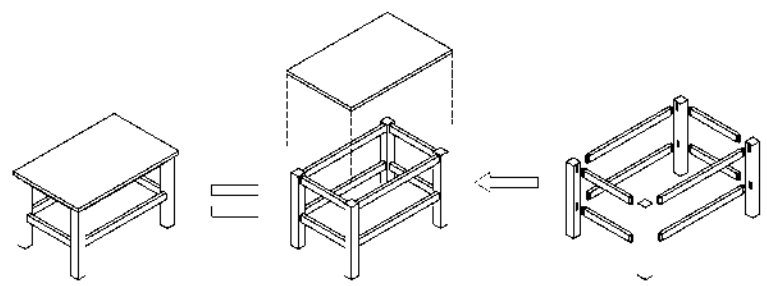
ALZADO

Este módulo al igual que el primero cuenta con dos elementos, el banco y el tablero, que a su vez se hace respaldo, pero la diferencia con el primero, es que este es individual, por lo tanto es más fácil de usar ya que siendo un largo más corto y menos material, es menos pesado y más apto para ser usado y transformado por niños.

Lo que lo hace capaz de ampliarse o unirse a otro módulo son las figuras que tienen en el lado derecho, encajando entre ellas y haciendo otro, estas pueden unirse estando abierto o cerrado el módulo.

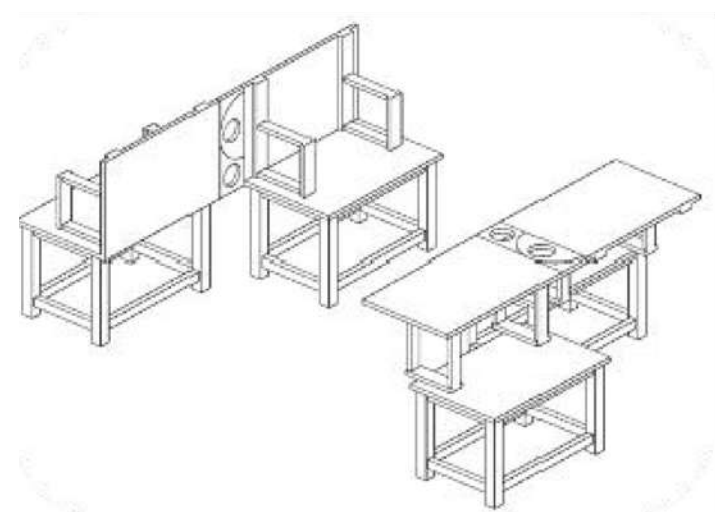


DESPIECE
TABLERO/RESPALDO



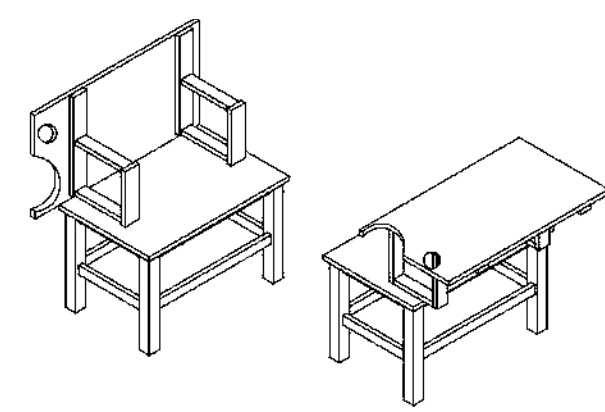
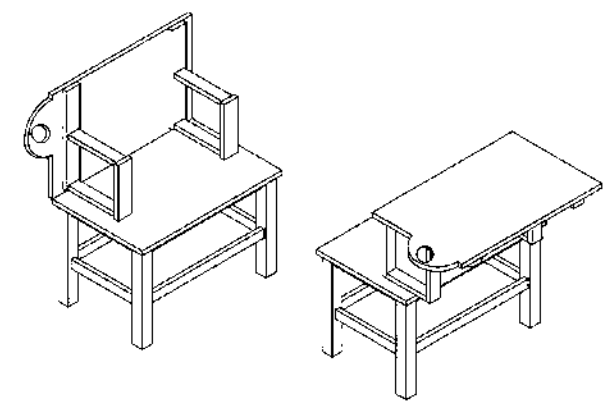
DESPIECE
BANCO

Ilustración 31. Despieces.
Elaboración propia



MÓDULO FINAL
ABIERTO Y CERRADO

El proceso constructivo es el mismo al del módulo anterior lo que cambia es nada más que las figuras en el costado derecho donde estará ubicado el portavasos para poner los materiales. para ocupar menos espacio y ser utilizado cuando se requiera.



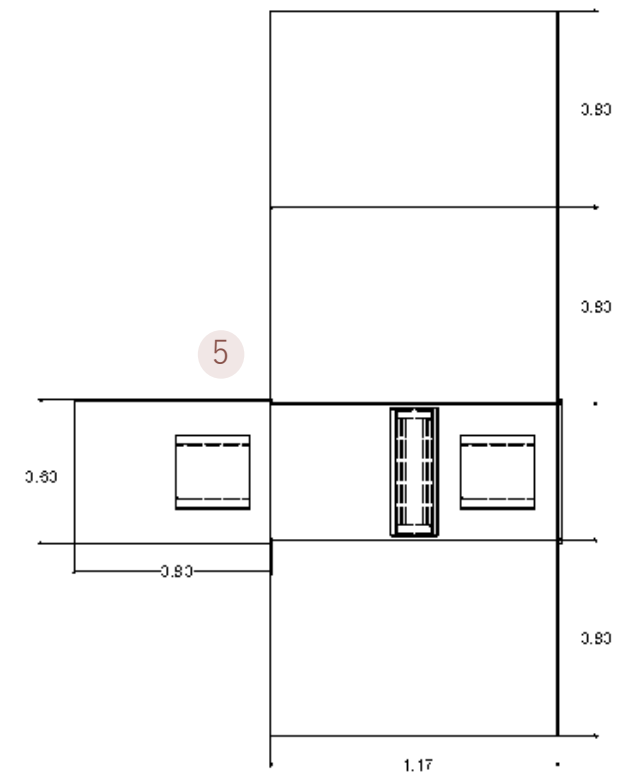
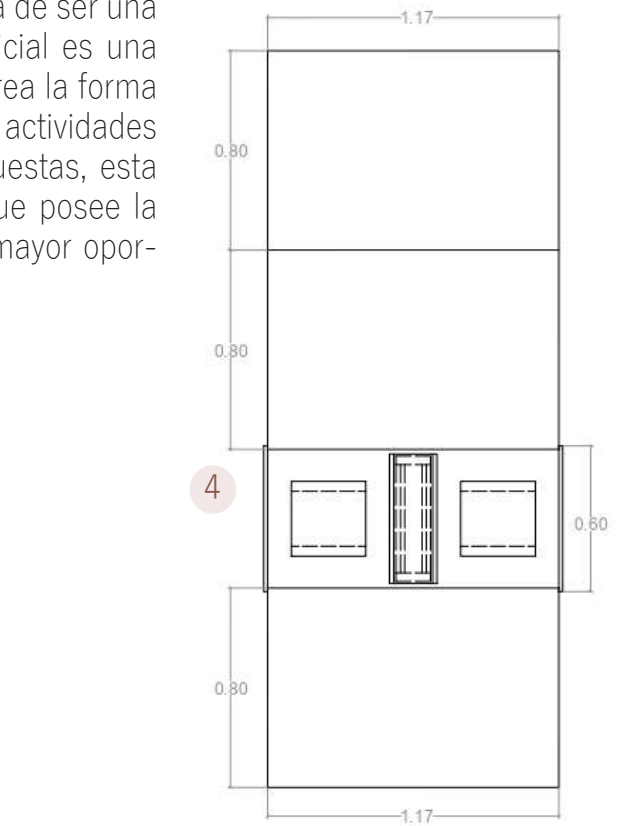
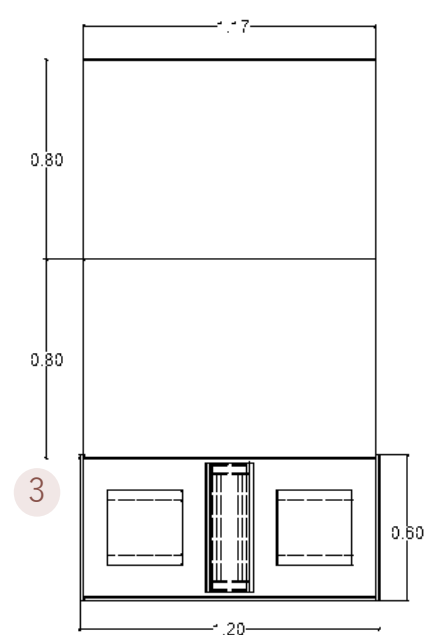
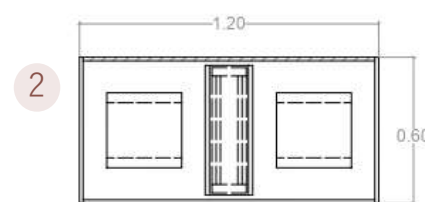
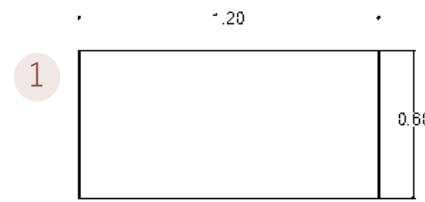
ISOMÉTRICOS
MOBILIARIO

Ilustración 32. Isométricos propuesta 2.
Elaboración propia

PROPUESTA 3

CAJA INTERACTIVA

Para la propuesta tres, tenemos la característica de ser una estructura desplegable, en la que su forma inicial es una caja la cual al ampliarse o irse “desarmando” crea la forma final, siendo esta un área capaz de llevar a cabo actividades recreativas. A diferencia de las primeras propuestas, esta contiene varios elementos que por la forma que posee la estructura son fáciles de transportar y brinda mayor oportunidad de utilidad.



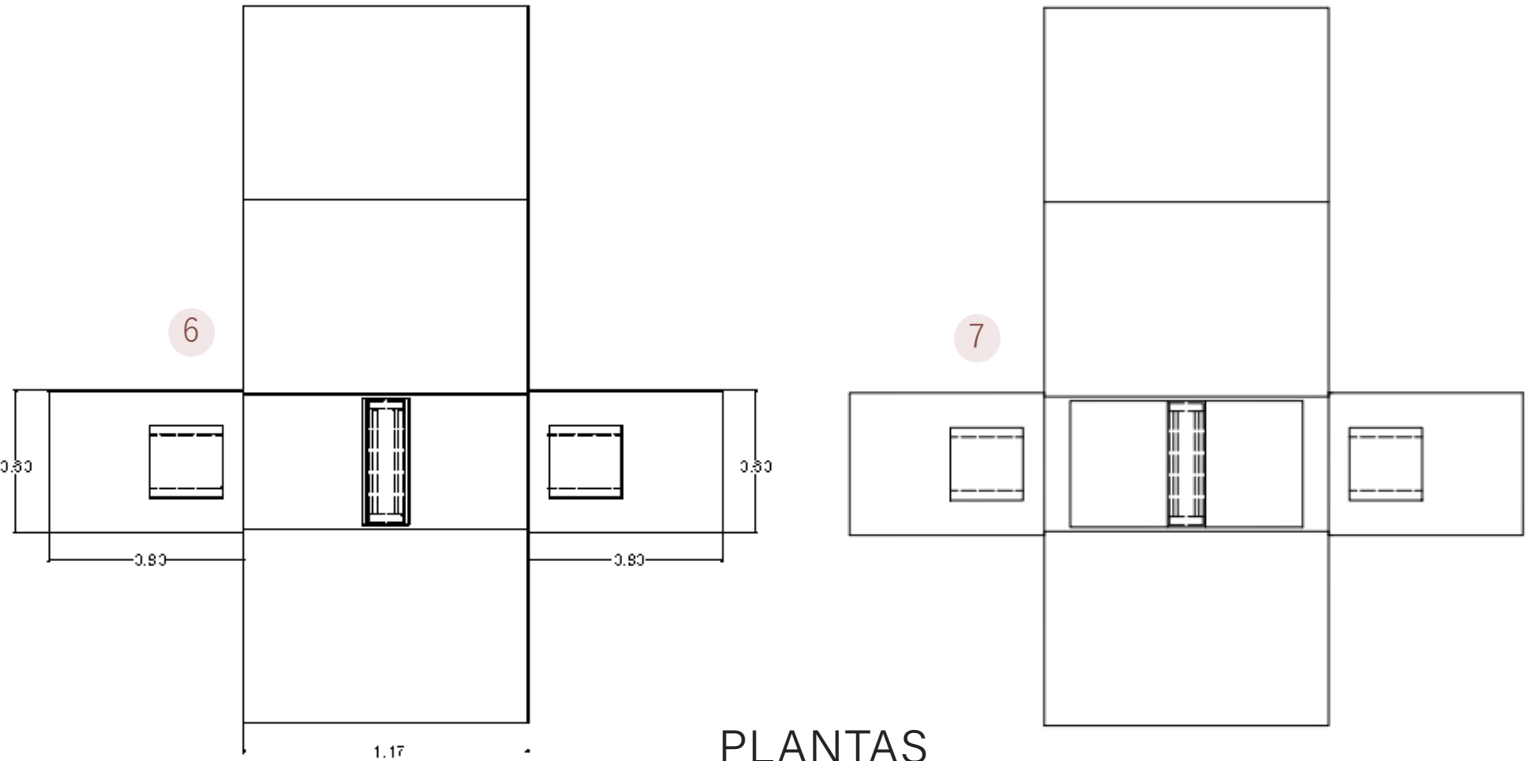
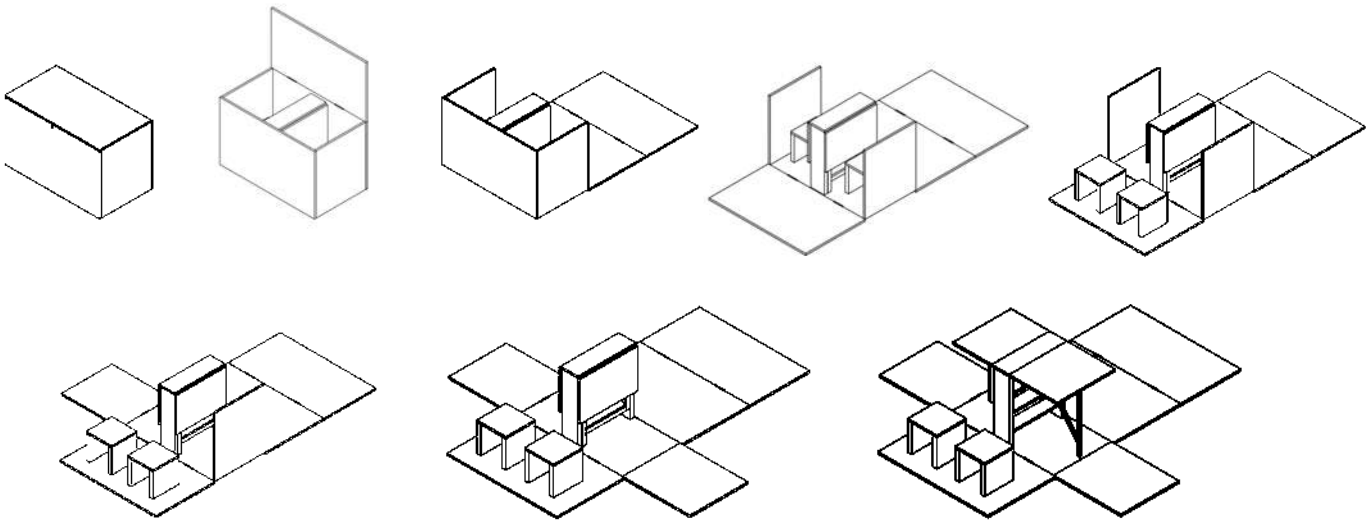


Ilustración 33. Plantas propuesta 3.
Elaboración propia

PLANTAS SECUENCIA

Para este módulo interactivo se busca sirva de área recreativa, para ello se agrega los elementos de mesa y silla, para la mesa esta permanecerá fija a la base y será plegable, permitiendo así la estructura pueda cerrarse y armar el cubo, los bancos irán sueltos y podrán ubicarse en cualquier cara de la estructura, al momento de guardarse irán en la parte de la base del lado de la mesa.

El material propuesto para las caras de la estructura será triplay al igual que las superficies de la mesa, para los bancos y la base de la mesa será de tabla de madera de pino. La unión de cada cara será a través de bisagras permitiendo el movimiento, y para cerrar el cubo será a través de un portacandados en las caras finales.



ISOMÉTRICOS SECUENCIA

Ilustración 34. Isométricos propuesta 3.
Elaboración propia

5

CAPÍTULO 5 IMPLEMENTACIÓN

PROPUESTA FINAL

Como propuesta final tenemos un prototipo 2 de la propuesta tres, se trata de la misma estructura, una caja, con los mismos elementos de la anterior, mesa y bancos, a diferencia que en este se incluyeron dos elementos más que servirán también de asientos los cuáles estarán fijados mediante tarugos a las caras laterales para servir además, de soporte al momento de cerrarse.

Para hacer el módulo más interactivo, en este caso se optó por dejar la tapa de la caja libre, y pintarla con pintura de pizarrón, así servir como material didáctico y para juego. También se modificaron los bancos que estarían sueltos a forma de caja para ahí guardar piezas u objetos que de igual forma servirán como material para juego.

El material para todas las caras, las superficies de la mesa y repisas, será triplay, mientras la base de la mesa, asientos y cajas será de tabla de madera de pino. Se unirá cada cara por medio de bisagras (de piano), al igual que se usará bisagras (de pinza) para la mesa.

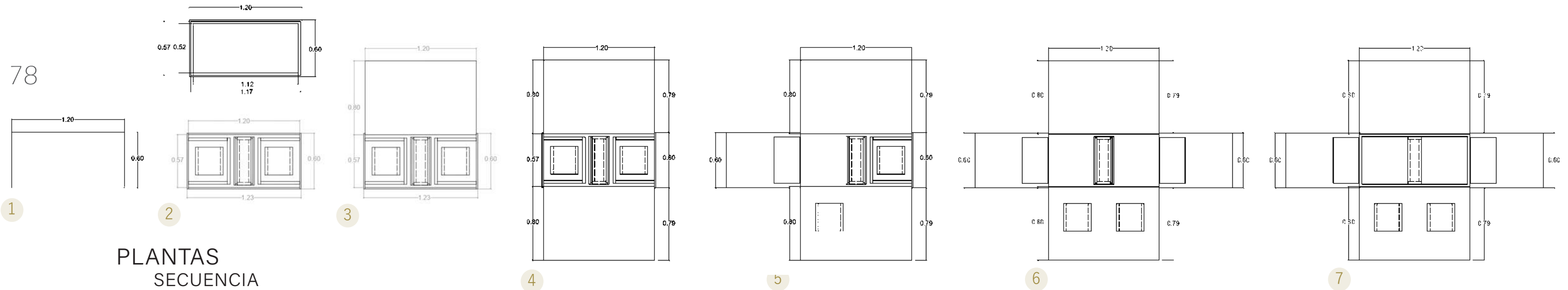


Ilustración 35. Plantas propuesta final.
Elaboración propia

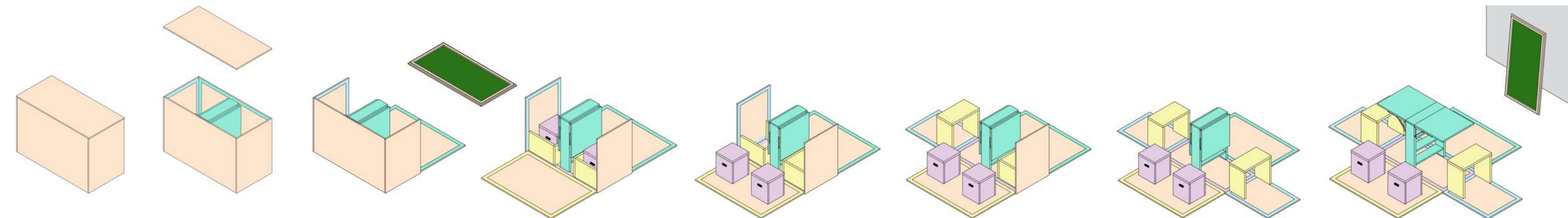


Ilustración 36. Isométricos propuesta final.
Elaboración propia

ISOMÉTRICOS SECUENCIA

PROPUESTA DE COLORES

ESPECIFICACIONES

PARA LA BASE:

Material triplay	2 piezas de 0.80 m x 1.20 m
	2 piezas de 0.80 m x 0.60 m
	1 pieza de 0.60 m x 1.20 m
	1 pieza de 0.57 m x 1.20 m

Para la unión de las caras se usó bisagra de piano de acero inoxidable continua plegable, a los largos y anchos de la base de la caja (0.57 m y 1.20 m) atornillado mediante tornillos de acero inoxidable del # 6 x 3/4 pulgadas.

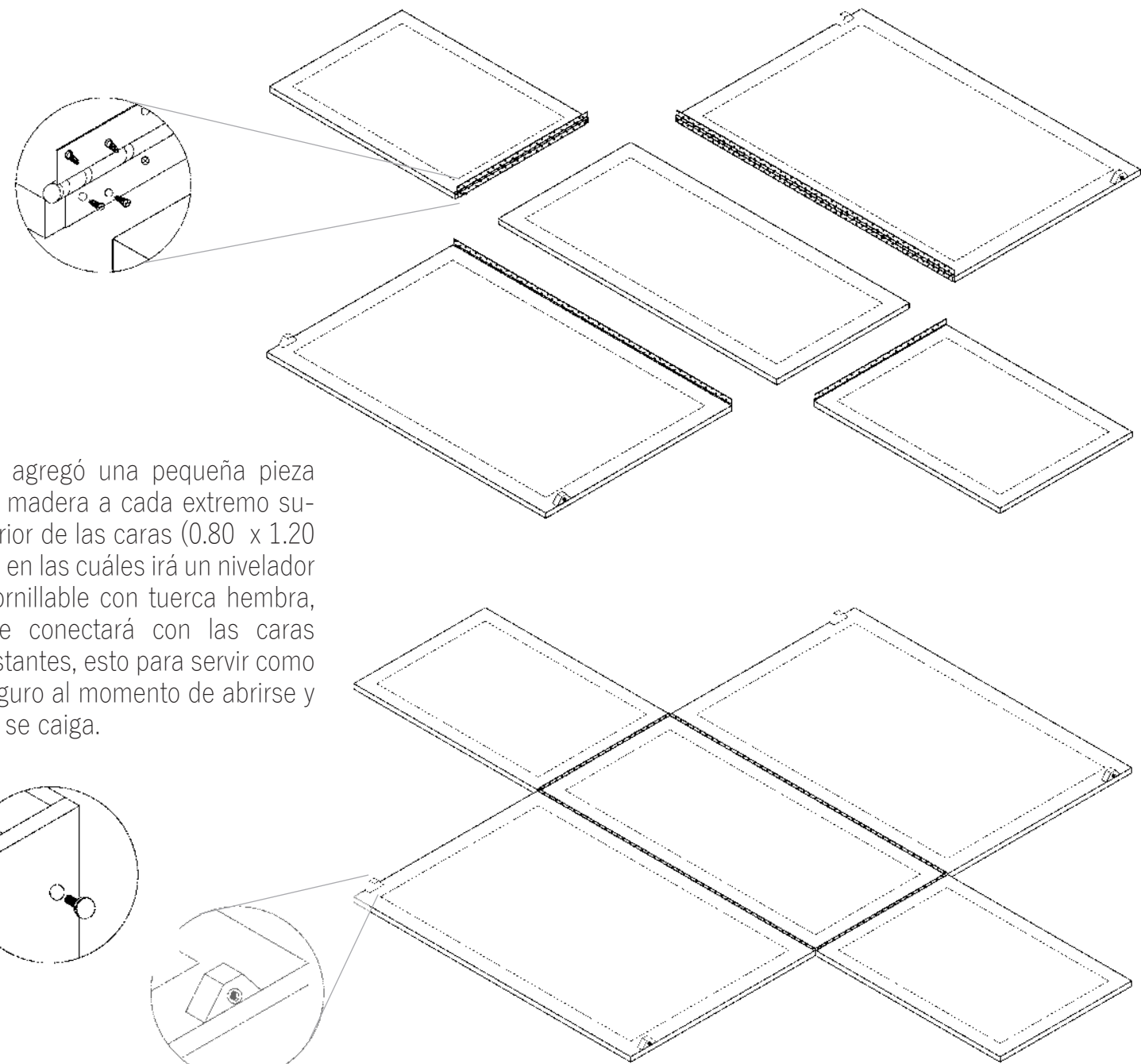


Ilustración 37. Uniones caras de la caja. Elaboración propia

PARA ASIENTOS (2):

Material tabla de madera de pino	2 piezas de 0.28 m x 0.50 m
	4 piezas de 0.28 m x 0.43 m

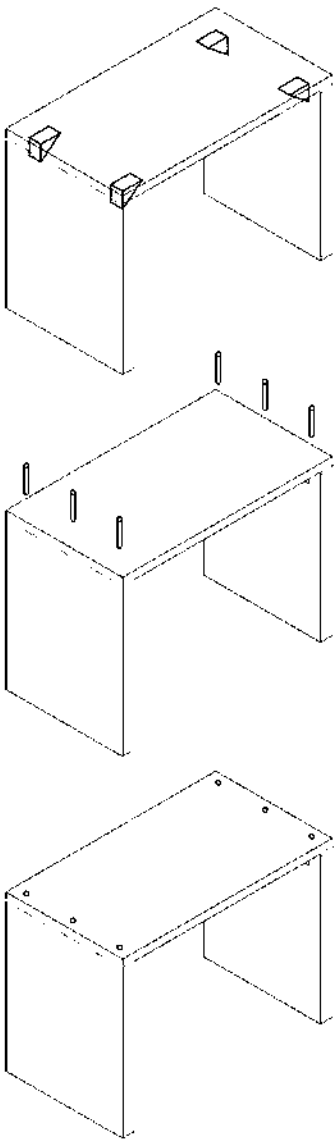


Ilustración 38. Uniones asientos. Elaboración propia

En el caso de los asientos, la unión del asiento a las bases fue a través de tarugos de madera de 6 cm de largo cubiertos en resistol, tres por cada lado, además de incluir en las esquinas soportes en escuadra de madera de 5 x 5 cm para mayor rigidez

Para los bancos, se trata del mismo proceso, más incluir las piezas que cerraran la caja (de triplay), unidas con resistol y los soportes en las esquinas, a diferencia de la cara lateral, la cuál servirá de puerta a la caja para poder agregar cosas dentro, esta sujeta por medio de una bisagra y para poder cerrarse se agregó un broche perico.

PARA BANCOS (2):

Material tabla de madera de pino	2 piezas de 0.28 m x 0.30 m
	4 piezas de 0.28 m x 0.33 m
Material triplay	2 piezas de 0.24 m x 0.26 m
	2 piezas de 0.28 m x 0.32 m
	2 piezas 0.24 m x 0.26 m

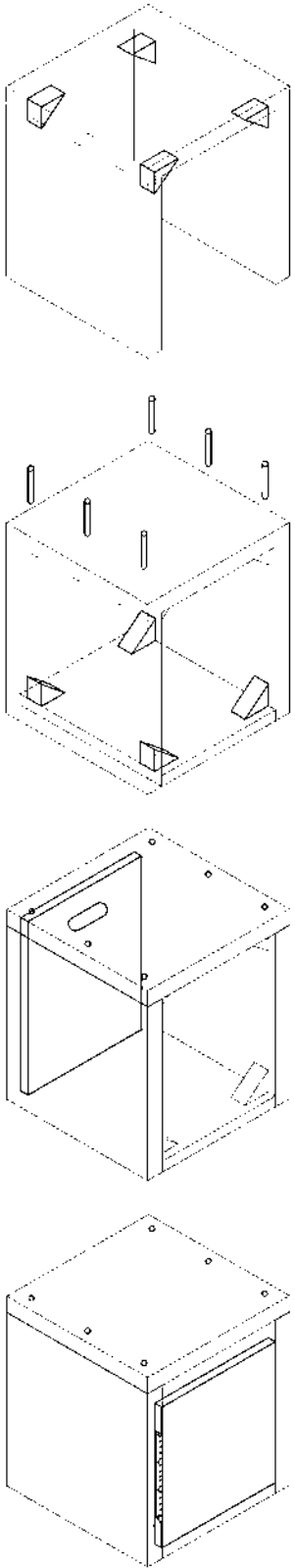


Ilustración 39. Uniones bancos. Elaboración propia

DESPIECES

PARA MESA:

Material triplay	1 pieza de 0.14 m x 0.52 m 2 piezas de 0.50 m x 0.52 m 3 piezas de 0.10 m x 0.47 m
Material tabla de madera de pino	2 piezas de 0.14 m x 0.73 m

Para la mesa, en la unión de las bases con la superficie, fue utilizado el mismo método de los tarugos, tres por cada lado de 6 cm cada uno. Posteriormente se añadieron las repisas a 20 cm cada una, mediante tornillos ocultos, tipo pija de 1 1/2 pulgada. Como siguiente paso se agregan los soportes plegables abatibles, uno a cada extremo adheridos mediante tornillos, por último se agregan y se unen los soportes con las partes restantes que conforman la mesa.

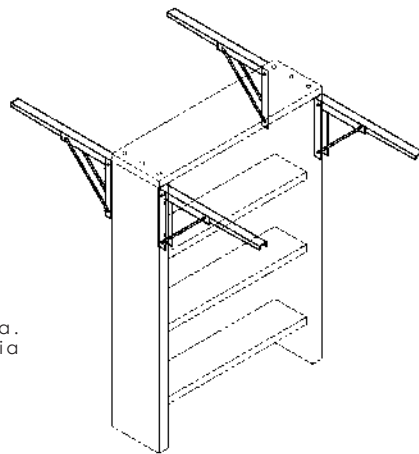
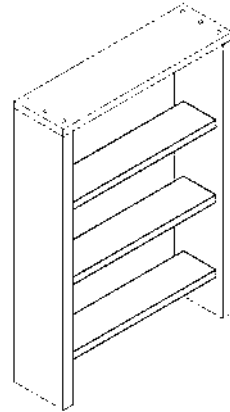
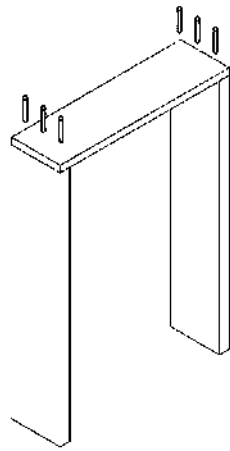


Ilustración 40. Uniones mesa.
Elaboración propia

MADERA:

Hoja de triplay de pino chileno 15 mm 4 x 8, cortado según dimensiones indicadas en el proyecto. Lijado, sellado, fondeado y pintado.

Tabla de madera de pino estufada de 1ra calidad de 1", canteada y cepillada en ambas caras, cortada según dimensiones indicadas en proyecto. Lijado, sellado, fondeado y pintado.

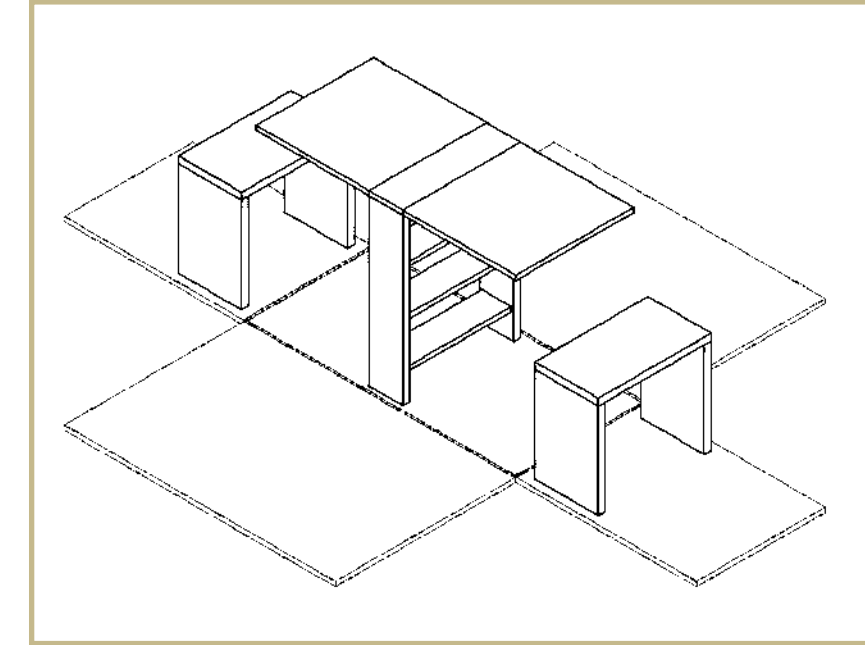
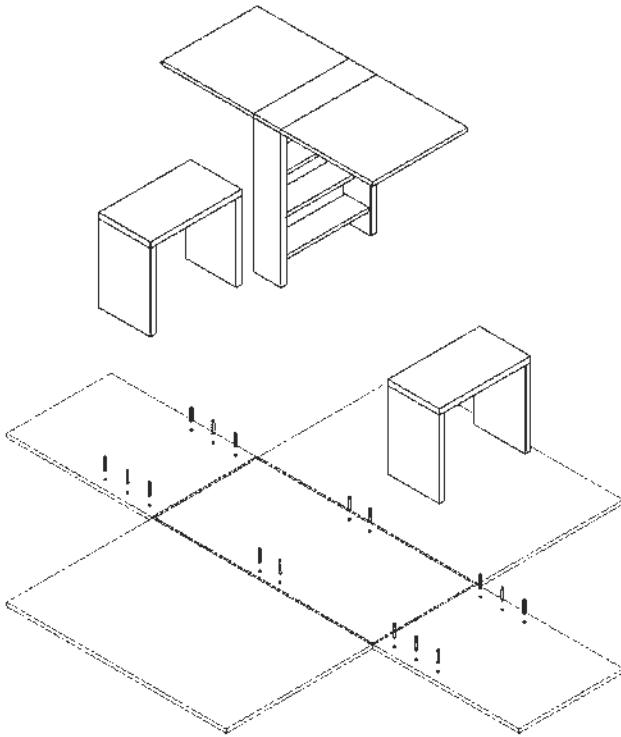
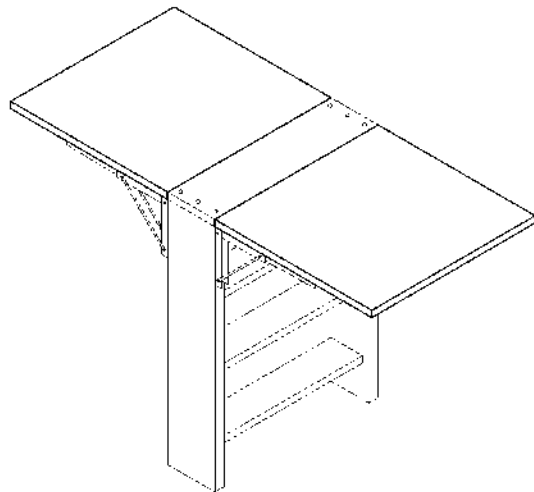


Ilustración 42. Mobiliario final.
Elaboración propia

Ilustración 41. Uniones elementos a la base.
Elaboración propia

Para unir la mesa y los asientos a la base, se incluyeron de igual manera tarugos de madera de 6 cm de largo cubiertos en resistol y tres por cada lado.

PALETA DE COLORES (comex)



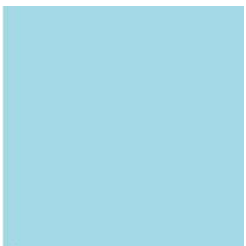
ORIENTAL
026 - 04



MIRANDA
108 - 03



ORIGAMI
211 - 02



MACEIO
190 - 02

Los colores fueron eligieron pasteles ya que dan la sensación de un ambiente suave y de tranquilidad, y ser sutiles en el espacio. La forma en la que se pintaron las caras del módulo fue elegida para no eliminar el color de la madera y se logre percibir de que está hecha.

DESARROLLO

PASO 1. TRAZO Y CORTE DE PIEZAS



Fig 67



Fig 68



Fig 69

Figuras 67 a 69. Trazo y corte de piezas.
Fotografías tomadas en el lugar

PASO 2. ARMADO DE PIEZAS



Fig 70



Fig 71

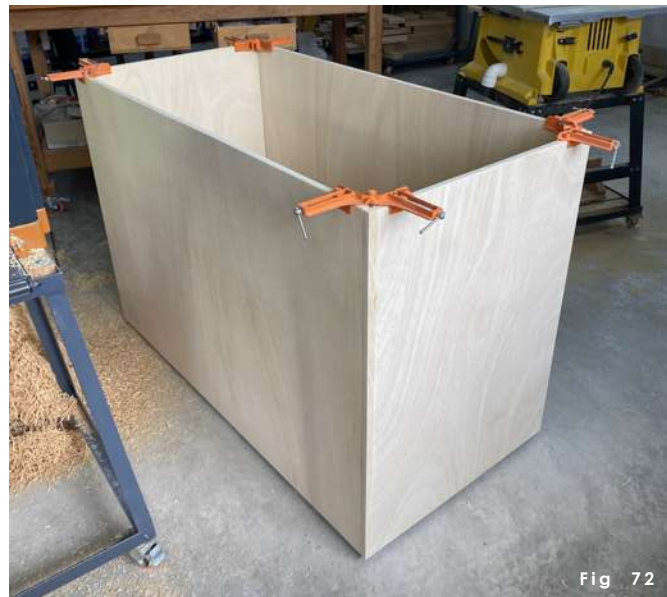
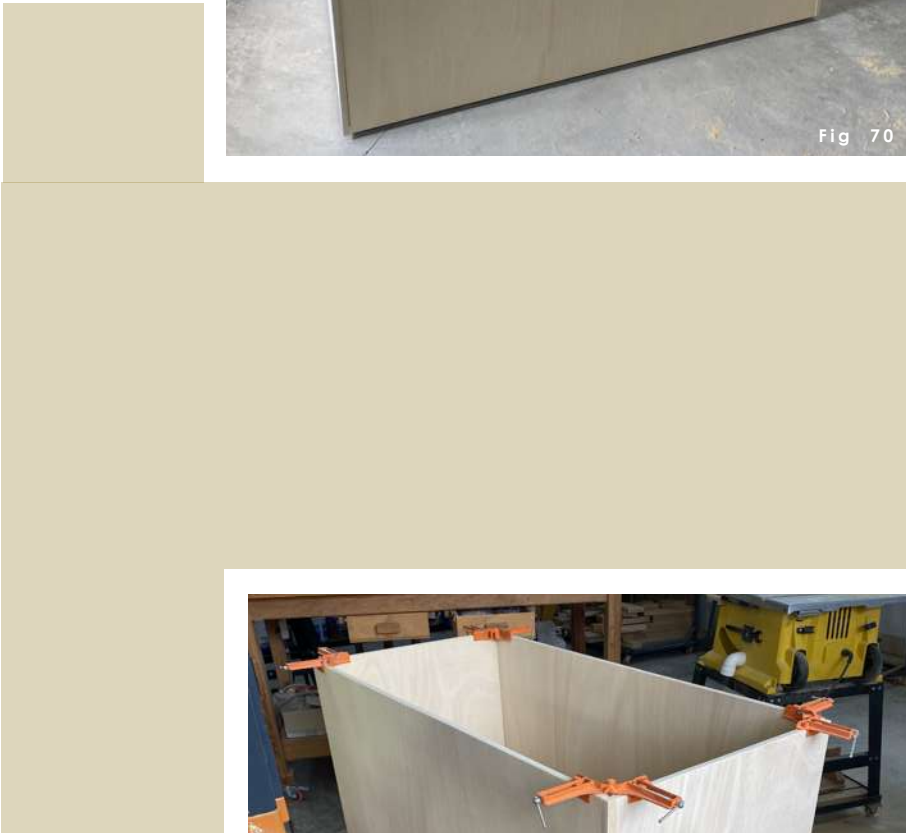


Fig 72



Fig 73

Figuras 70 a 73. Armado de piezas.
Fotografías tomadas en el lugar



Fig 74



Fig 75

● PASO 3. PINTADO



Fig 80



Fig 81



Fig 76



Fig 77



Fig 82



Fig 83



Fig 78

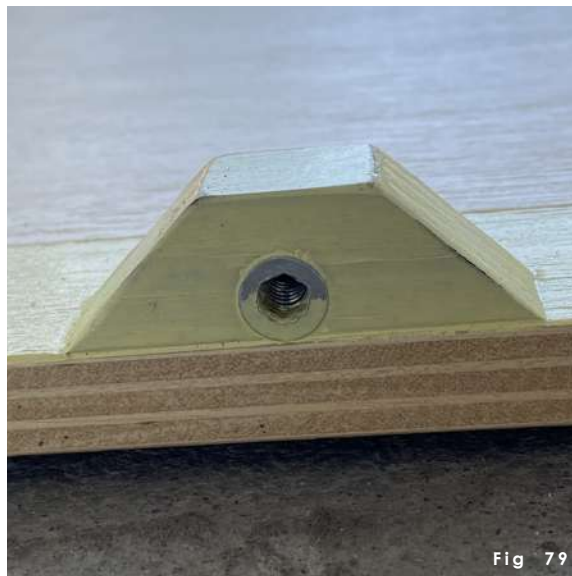


Fig 79

Figuras 74 a 79. Armado de piezas.
Fotografías tomadas en el lugar

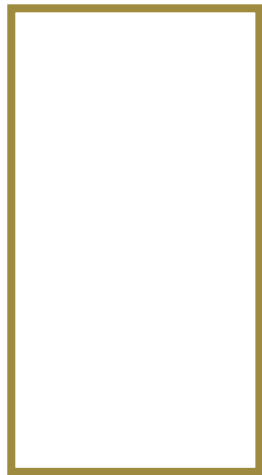


Fig 84

Figuras 80 a 84. Pintado de piezas.
Fotografías tomadas en el lugar

En este paso se empezó por barnizar cada una de las caras para posteriormente encantar la línea a pintar, en este caso de 5 cm, y proceder a pintar.

Finalizamos con pintar las últimas piezas de colores sólidos.

PASO 4. ARMADO DE CAJA



Fig 85



Fig 86

Figuras 85 a 89. Armado de caja.
Fotografías tomadas en el lugar



Fig 87



Fig 88



Fig 89

3 IMPLEMENTACIÓN DE ACTIVIDADES RECREATIVAS

Algunas de las actividades fueron elegidas por ser juegos lúdicos de conocimiento popular, algunas otras por ser actividades en las que pueden desarrollar mayor número de habilidades y otras simplemente fueron actividades de distracción y/o relajantes.

ACTIVIDADES ARTÍSTICAS

90

ACTIVIDAD 1

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
PINTURA

INSTRUCCIONES:
Se trata de pintar o colorear un dibujo de algún libro de colorear. En este caso un libro sobre la película Toy Story.

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
1 persona

MATERIALES:
Dibujos para colorear, pinturas, pinceles, vasos, colores, sacapuntas y goma.

HABILIDADES FOMENTADAS:

- EXPRESIÓN: Oportunidad de pintar a su gusto.
- COMUNICACIÓN: Interpretar emociones y sentimientos.
- CONCENTRACIÓN: Al tratar de no salirse de la raya.
- MOTRICIDAD: Al sostener y manejar el pincel o el lápiz ayuda a regular los movimientos de las manos.

ACTIVIDAD 2

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
ABATELENGUAS

INSTRUCCIONES:
Actividad en la cuál los participantes crearán, armarán y pegarán de acuerdo a su creatividad los abatelenguas.

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
1 persona

MATERIALES:
Abatelenguas, pegamento y hojas.

HABILIDADES FOMENTADAS:

- MOTRICIDAD: Es un ejercicio de precisión.
- CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN: Crearán de acuerdo a su imaginación.
- CONCENTRACIÓN: Surge al pegar los abatelenguas.
- PACIENCIA: Surge al pegar los abatelenguas.
- TRABAJO EN EQUIPO: Al trabajar todos con el mismo material y turnarlo.

91

ACTIVIDAD 3

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
ORIGAMI

INSTRUCCIONES:
Consiste en realizar figuras u objetos con hojas de papel, doblándolas varias veces sin necesidad de utilizar pegamento y tijeras.

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
1 persona

MATERIALES:
Hojas y plantillas de figuras.

HABILIDADES FOMENTADAS:

- CONCENTRACIÓN: Al estar al pendiente de los procesos que forman la figura.
- MEMORIA: Recordando los pasos a seguir.
- PACIENCIA: Presente al seguir todos los pasos para doblar.

ACTIVIDADES DE JUEGO

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

ACTIVIDAD 4

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
UNO

INSTRUCCIONES:

El mazo del UNO está compuesto de cuatro colores: azul, verde, rojo y amarillo. Las cartas comunes, que contienen los números del 1 al 9 y las cartas especiales que contienen diferentes fines. El objetivo del juego es deshacerse de todas las cartas con las que se juegan desde el inicio (siete cada jugador) más las que se van robando en el medio del juego. Y al quedarnos con una carta en la mano se debe decir "Uno".

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
2 persona

MATERIALES:
Juego UNO.

HABILIDADES FOMENTADAS:

- ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN: Al estar pendiente de la carta que toca poner (color, número, etc)
- ESTRATEGIA: Planear como poder ganar el juego.
- PERCEPCIÓN VISUAL: Conocer las cartas.
- MEMORIA: Recordar las reglas del juego y las funciones de cada carta,



ACTIVIDAD 5

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
LOTERÍA

INSTRUCCIONES:

Una persona tendrá que mezclar las cartas que conforman el juego. Los demás participantes tendrán un cartón con 16 diferentes figuras. El jugador colocará un frijol u objeto encima de la figura si es mencionada. El jugador que complete su cartón y grite "LOTERÍA", ganará.

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
2 personas

MATERIALES:
Juego de lotería y frijoles u objetos pequeños.

HABILIDADES FOMENTADAS:

- MEMORIA: Al memorizar las cartas y sus números.
- COMUNICACIÓN: Mediante la relación social desarrollada durante el tiempo de juego.
- LECTURA: Al identificar las cartas.
- COORDINACIÓN: Motora y sensorial.



ACTIVIDAD 6

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
DOMINÓ

INSTRUCCIONES:

Se mezclan las fichas boca abajo y se reparten 7 a cada jugador. Cada jugador trata de unir el número de uno de los extremos de una de sus fichas con el número de un extremo libre de cualquier ficha que esté sobre la mesa boca arriba. Cada jugador puede jugar solo una ficha por turno. El primer jugador en deshacerse de todas las fichas gana el juego.

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
2 persona

MATERIALES:
Juego dominó.

HABILIDADES FOMENTADAS:

- PACIENCIA: Al momento de esperar su turno,
- CONCENTRACIÓN: Al estar atento de las fichas.
- MEMORIA: Pensar en la estrategia en función de las fichas que van colocando.



ACTIVIDAD 7

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
ROMPECABEZAS

INSTRUCCIONES:

Consiste en armar una figura a través de combinar un cierto número de piezas las cuales contienen una parte de esa figura a conformar.

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
1 persona

MATERIALES:
Figuras de rompecabezas.

HABILIDADES FOMENTADAS:

- CONCENTRACIÓN: Encontrar y ubicar las piezas.
- PACIENCIA: Al armar el rompecabezas.
- MEMORIA: Recordando la imagen que contruiremos.
- RELAJACIÓN: Al concentrarse en acomodar las piezas se tranquiliza la respiración.
- TRABAJO EN EQUIPO: Trabaja la comunicación y organización



ACTIVIDAD 8

NOMBRE DE ACTIVIDAD:
MEMORIA

INSTRUCCIONES:

Se trata de ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre sí, los cuales están escondidos y mezclados. En cada ronda se destapa dos piezas y estas se vuelven esconder si no forman el par. A medida que van apareciendo las parejas de elementos o figuras se van retirando del juego. El objetivo de este juego es destapar todos los pares.

NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:
1 persona

MATERIALES:
Tarjetas de juego de memoria

HABILIDADES FOMENTADAS:

- MEMORIA: Al memorizar las cartas y el lugar donde se encuentran.
- CONCENTRACIÓN: Ubicación de las cartas.
- COGNITIVAS: Atención y percepción.



PRUEBA 1. FIN DE SEMANA



Figura 90. Implementación de mueble. Fotografías tomadas en el lugar

La primera implementación se llevó a cabo el día 31 de julio de 2022. El mueble de primer momento fue ubicado en la plaza enfrente del área de los baños pero debido al sol se optó por moverlo debajo de la cancha de basquetbol, la primer reacción de las personas al ver la caja fue sobre que trataba y para qué era, al abrirla fue notorio el asombro que generó en ellos, comentando que estaba muy bonito y les serviría mucho. Se les explicó la finalidad, que es para llevar a cabo actividades, y que fue hecho para ellos.

Como primer actividad, con el propósito de que se relajen y se vayan soltando un poco al estar ahí, se eligió jugar la lotería. Más adelante se fueron acercando más personas y empezaron a utilizar todos los elementos del mueble, comenzaron a dibujar en el pizarrón y siguieron jugando lotería, seguido a esto incluimos el juego del memorama, rompezabezas y armar figuras con abatelenguas, todo esto en el transcurso de la mañana y tarde.

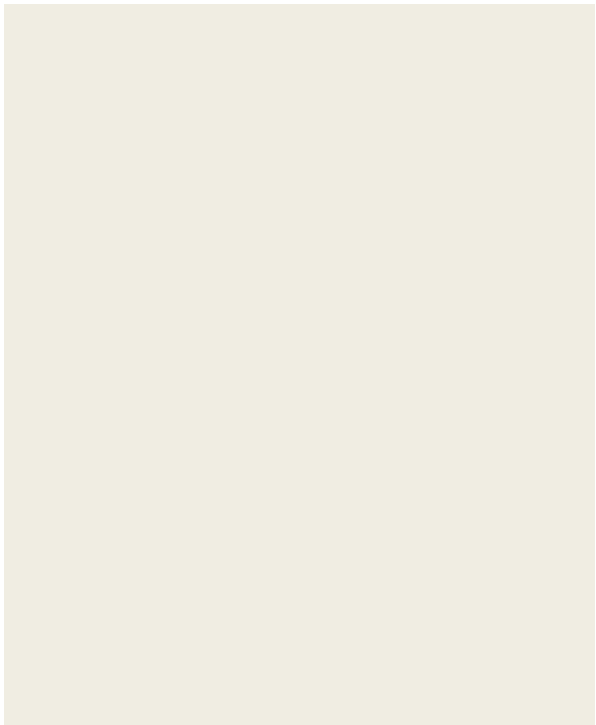


Fig 91

IMPLEMENTACIÓN DE JUEGOS



Figuras 91 y 92. Implementación de actividades. Fotografías tomadas en el lugar



Fig 93



Fig 94



IMPLEMENTACIÓN
DE ACT. DIDÁCTICAS



IMPLEMENTACIÓN
DE ACT. ARTÍSTICAS

Fig 96



Figuras 93 a 97 Implementación de actividades.
Fotografías tomadas en el lugar



Fig 98



Fig 99



Fig 102



Figuras 102 y 103. Mobilairio Interactivo. Fotografías tomadas en el lugar

MÓDULO INTERACTIVO

RESULTADOS DE ACT. ARTÍSTICAS



Fig 100



Figuras 98 a 101. Resultados de actividades. Fotografías tomadas en el lugar

PRUEBA 1

ANÁLISIS DE PRUEBA			
DURACIÓN DE ACTIVIDADES: 20 a 30 min c/u			
CATEGORÍA	EVALUACIÓN		
	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
TRASLADO Y COLOCACIÓN DEL MUEBLE			
USO DEL MUEBLE			
INTEGRACIÓN AL ESPACIO			
PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES			
DESARROLLO Y CREATIVIDAD			
TRABAJO EN EQUIPO			
INTERACCIÓN SOCIAL			

Ilustración 43. Tabla de análisis de prueba 1. Elaboración propia

PRUEBA 2. ENTRE SEMANA

Para la prueba dos e implementación del mueble, llevada a cabo el 01 de agosto de 2022, se llevaron a cabo las actividades de la prueba 1 además de incluir la actividad de pintar y colorear, ya que en la prueba 1 se les preguntó que otra actividad les gustaría y propusieron esa.



100



Fig 106



Fig 107



Fig 105

IMPLEMENTACIÓN DE ACT. ARTÍSTICAS

Figuras 104 a 109. Implementación de actividades.
Fotografías tomadas en el lugar



Fig 108



Fig 109

101



Fig 110



Fig 111



Figuras 110 a 114. Implementación y resultados de actividades. Fotografías tomadas en el lugar

IMPLEMENTACIÓN DE ACT. ARTÍSTICAS

PRUEBA 2

ANÁLISIS DE PRUEBA			
DURACIÓN DE ACTIVIDADES: 20 a 30 min c/u			
CATEGORÍA	EVALUACIÓN		
	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
TRASLADO Y COLOCACIÓN DEL MUEBLE			
USO DEL MUEBLE			
INTEGRACIÓN AL ESPACIO			
PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES			
DESARROLLO Y CREATIVIDAD			
TRABAJO EN EQUIPO			
INTERACCIÓN SOCIAL			

Ilustración 44. Tabla de análisis de prueba 2. Elaboración propia

RESULTADOS DE ACT. ARTÍSTICAS

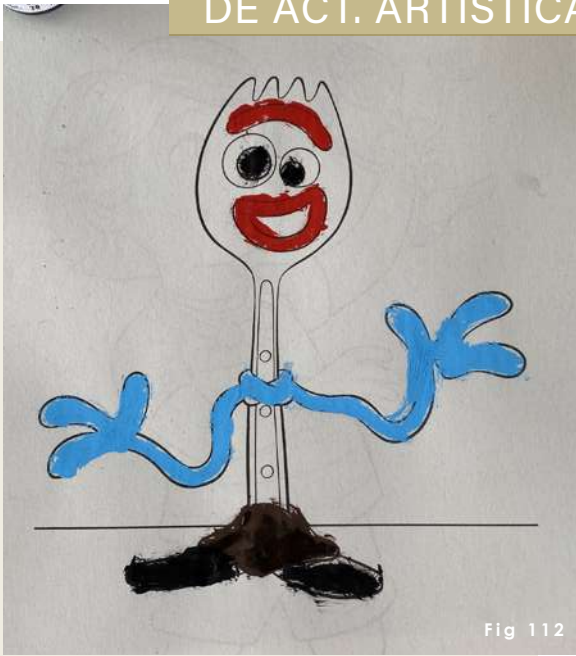


Fig 112



IMPLEMENTACIÓN DE ACT. DIDÁCTICAS

Fig 113

PRUEBA 3. FIN DE SEMANA

La prueba número tres se llevó a cabo el 21 de agosto de 2022, a diferencia de las pruebas pasadas esta se realizó en otra área del pueblo un poco inclinada, esto para confirmar que el mueble puede ser adaptado a cualquier espacio.

Se llevaron a cabo las actividades de la prueba 1 y 2, igualmente se agregaron otras actividades como es el juego UNO y el dominó.



IMPLEMENTACIÓN
DE ACT. ARTÍSTICAS



Figuras 115 a 117. Implementación de actividades.
Fotografías tomadas en el lugar

IMPLEMENTACIÓN
DE JUEGOS

IMPLEMENTACIÓN
DE ACT. ARTÍSTICAS



Fig 118

Figuras 118 a 120. Implementación de actividades.
Fotografías tomadas en el lugar



Fig 119

IMPLEMENTACIÓN
DE JUEGOS



Fig 120



Fig 121

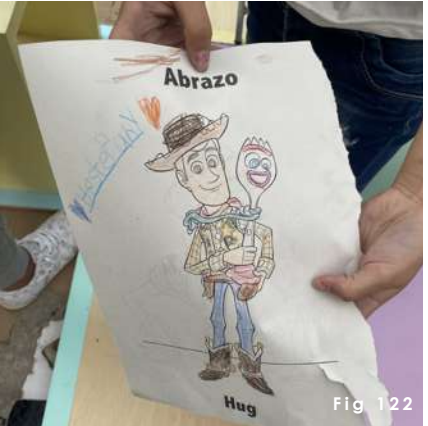


Fig 122



Fig 123



Fig 124

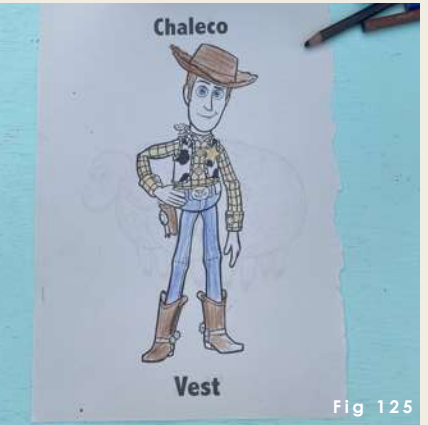


Fig 125



Fig 126

RESULTADOS
DE ACT. ARTÍSTICAS

Figuras 121 a 126. Resultado de actividades.
Fotografías tomadas en el lugar

PRUEBA 3

ANÁLISIS DE PRUEBA			
DURACIÓN DE ACTIVIDADES: 20 a 30 min c/u			
CATEGORÍA	EVALUACIÓN		
	BUENO	REGULAR	INSUFICIENTE
TRASLADO Y COLOCACIÓN DEL MUEBLE			
USO DEL MUEBLE			
INTEGRACIÓN AL ESPACIO			
PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES			
DESARROLLO Y CREATIVIDAD			
TRABAJO EN EQUIPO			
INTERACCIÓN SOCIAL			

Ilustración 45. Tabla de análisis de prueba 3.
Elaboración propia

PROCESO DE ABRIR LA CAJA



Fig 127



Fig 128



Fig 129



Fig 130

108

109



Fig 131



Fig 132



Fig 133



Fig 134

Figuras 127 a 134. Proceso de abrir la caja. Fotografías tomadas en el lugar



Fig 135

9



Fig 136

10



Fig 137

11



Fig 138

12



Fig 139

13



Fig 140

14

Figuras 135 a 140. Proceso de abrir la caja.
Fotografías tomadas en el lugar

6

CAPÍTULO 6

ANÁLISIS DE RESULTADOS

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados se harán de acuerdo a las tres pruebas realizadas tomando en cuenta, el diseño del mobiliario, su integración al espacio, la respuesta de los participantes y resultados individuales de acuerdo a las habilidades que desarrollaron y su porcentaje.

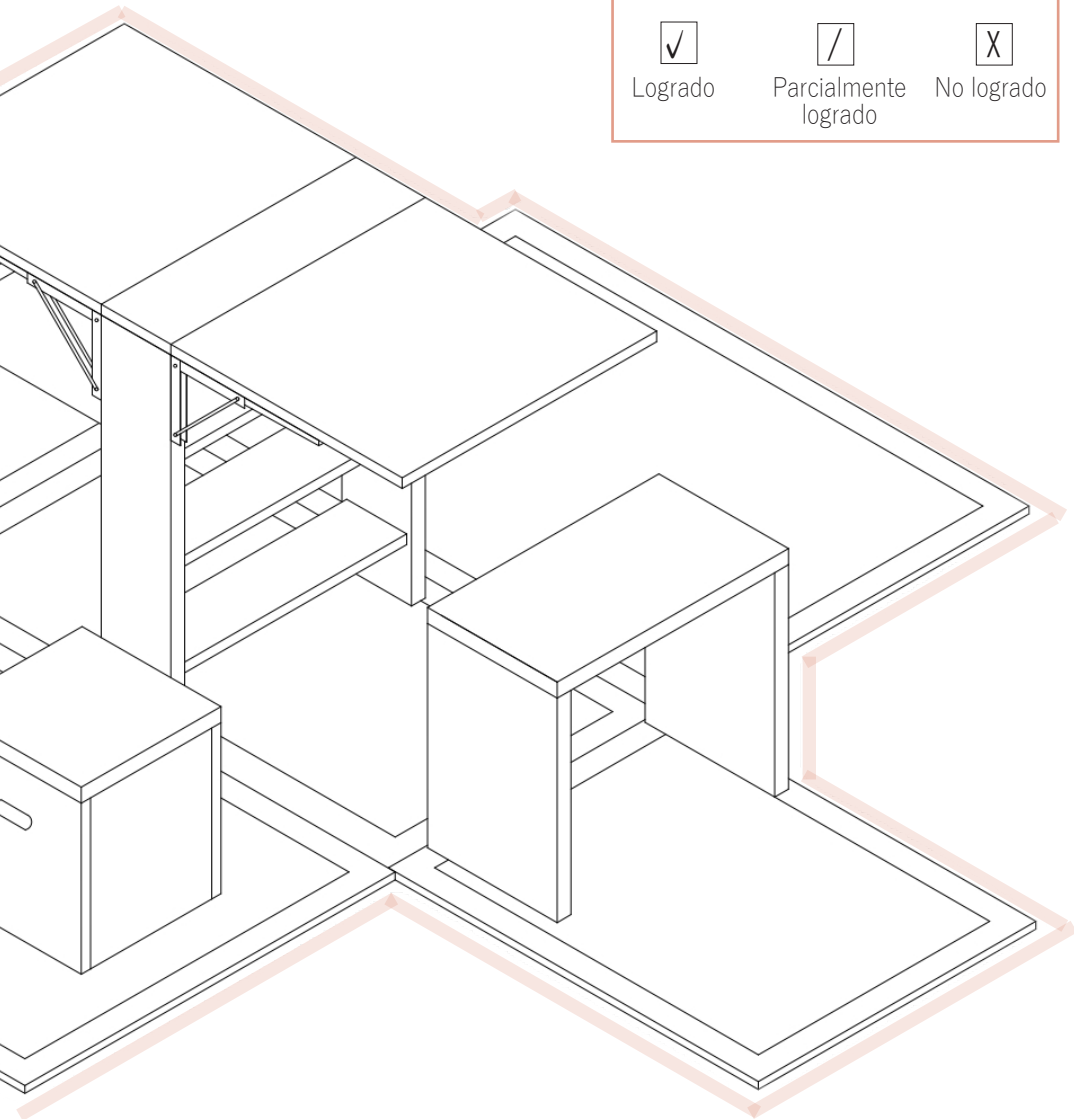
MÓDULO INTERACTIVO

EVALUACIÓN

☒Logrado

☐Parcialmente logrado

☐No logrado



CRITERIOS DE DISEÑO

- ☒ Desplegable
- ☒ Adaptable a cualquier espacio
- ☒ Resistente
- ☒ Llamativo
- ☐ Puede transportarse fácilmente
- ☐ Puede abrirse fácilmente
- ☒ Se pueden llevar a cabo actividades

☒

Logrado

☐

Parcialmente logrado

- El módulo en primera instancia fue llamativo, atrajo la atención de las personas sobre todo de los niños que después se acercaron a preguntar de que trataba y para que era la caja.
- Pudo adaptarse a cualquier espacio, ejemplo está, en que al principio se ubicó del lado donde se encontraba el mural y debido al sol tuvo que cambiarse a donde se encontraba la cancha y en ambos lugares cumplió con el objetivo.
- El módulo cumplió con su totalidad para llevar a cabo las actividades, siendo estas un total de 6 actividades, todos los elementos fueron utilizados correctamente al igual que se integraron otros.
- El material fue resistente y no presentó ningún deterioro.

- El transportar el módulo fue complicado la primera vez debido al peso ya que no se tenía una referencia de como moverlo y de que manera se facilitaría más, acción que cambió con el paso de las implementaciones.
- De igual forma pasó al abrirse por primera vez, no se tenía muy claras las dimensiones de las caras que conforman la caja, por lo tanto, el espacio que ocuparía.



Figuras 141. Transporte de módulo. Fotografía tomada en el lugar

Ilustración 46. Mobiliario Interactivo. Elaboración propia

PARTICIPANTES

EVALUACIÓN

 En proceso

 Aceptable

 Dominado

PRUEBA 1

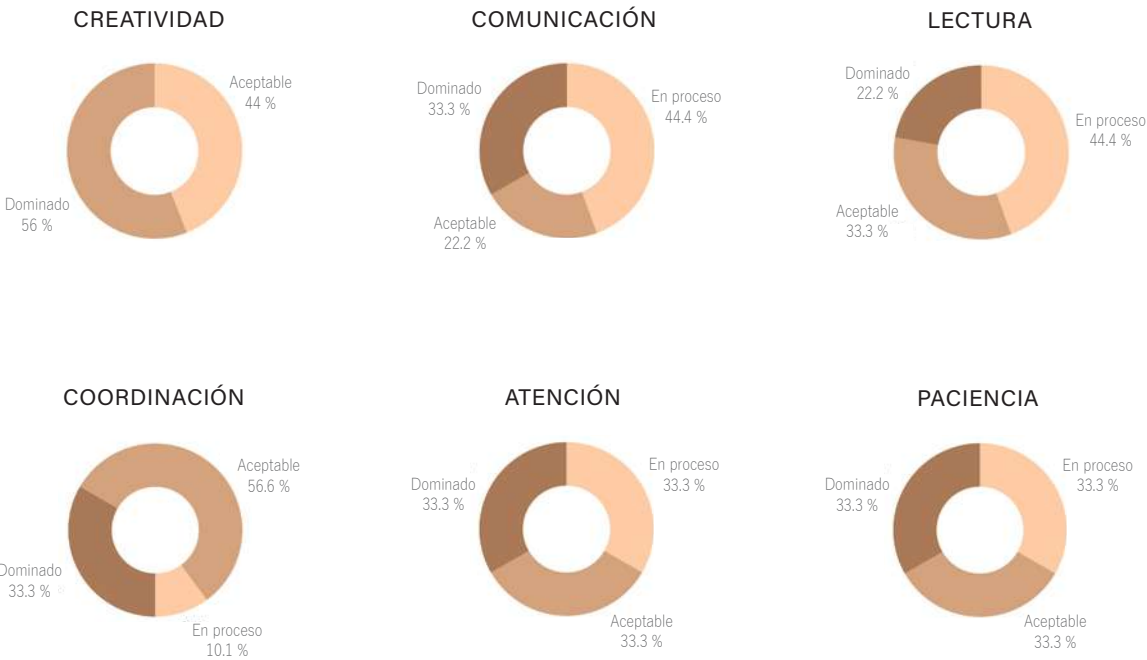
31/07/22	HABILIDADES DESARROLLADAS										
PARTICIPANTE	EDAD	SEXO	CREATIVIDAD	COMUNICACIÓN	LECTURA	COORDINACIÓN	ATENCIÓN	PACIENCIA	RELAJACIÓN	TRABAJO EN EQUIPO	EXPRESIÓN
PART.1	9 años	M	/	✓	/	/	↻	↻	↻	/	✓
PART.2	12 años	F	✓	/	✓	✓	/	↻	↻	↻	✓
PART.3	6 años	F	✓	↻	↻	/	/	✓	✓	✓	✓
PART.4	10 años	M	/	✓	↻	/	/	/	✓	/	/
PART.5	11 años	F	✓	/	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PART.6	7 años	M	✓	↻	/	/	✓	/	/	/	/
PART.7	7 años	F	✓	✓	/	✓	✓	✓	/	✓	✓
PART.8	8 años	M	/	↻	↻	/	↻	↻	↻	/	/
PART.9	2 años	M	/	↻	↻	↻	↻	/	/	↻	/

Ilustración 47. Tabla de evaluación de las habilidades desarrolladas. Elaboración propia

116

Las evaluaciones a los participantes se realizaron de manera individual, comparando su participación en las distintas actividades, su conocimiento, desempeño y respuesta en ellas, así como observar las habilidades que desarrollaron en cada una de estas, teniendo una escala de evaluación en dominado, aceptable y en proceso, los participantes que se encuentran en color, son los que estuvieron en dos o más pruebas.

En la prueba n.1, las habilidades que mejor respuesta tuvieron fue la de creatividad y expresión, contando en ambas con el 56% dominado y aceptable en 44%. Las habilidades que se encuentran con mayor porcentaje en escala proceso en esta prueba son la comunicación y la lectura con un 44.4% y el mayor porcentaje en escala aceptable es la coordinación con 56.6%.



Ilustraciones 48 a 56. Gráficas de porcentajes de cada habilidad. Elaboración propia

EVALUACIÓN

En proceso	0 - 59 %
Aceptable	60 - 79 %
Dominado	80 - 100 %

En esta prueba se tuvieron 9 participantes, y como resultado de las primeras 4 actividades, el 47% de ellos las dominaron, el 19% tuvo una participación aceptable y el 34% se encontraba en proceso.

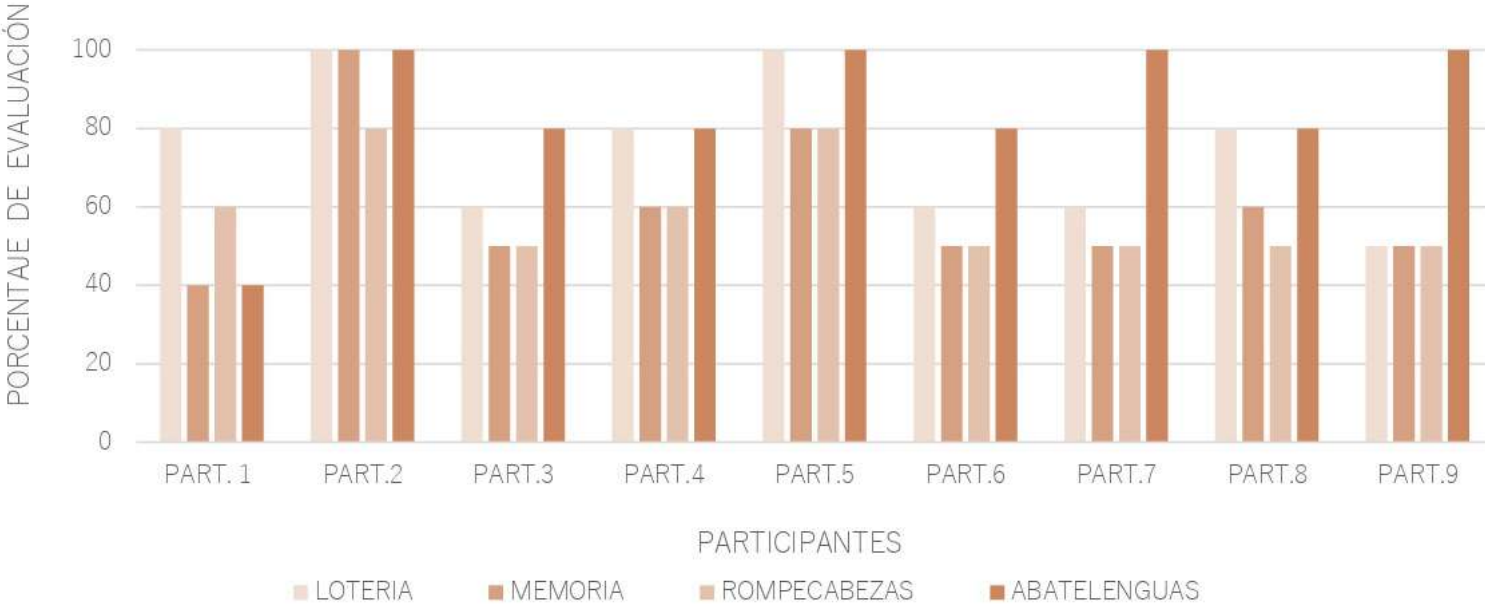


Ilustración 57. Tabla de porcentajes de evaluación de cada actividad por participante. Elaboración propia

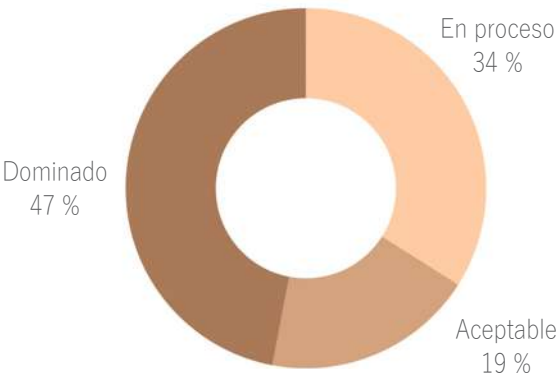


Ilustración 58. Gráfica general de evaluación de actividades. Elaboración propia

PRUEBA 2

01/08/22	HABILIDADES DESARROLLADAS										
PARTICIPANTE	EDAD	SEXO	CREATIVIDAD	COMUNICACIÓN	LECTURA	COORDINACIÓN	ATENCIÓN	PACIENCIA	RELAJACIÓN	TRABAJO EN EQUIPO	EXPRESIÓN
PART.1	12 años	F	✓	/	✓	✓	/	/	🔄	🔄	✓
PART.2	6 años	F	✓	🔄	/	/	/	✓	✓	✓	✓
PART.3	11 años	F	✓	/	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PART.4	7 años	M	✓	🔄	/	/	✓	/	/	/	/
PART.5	7 años	F	✓	✓	/	✓	✓	✓	✓	✓	✓
PART.6	12 años	F	✓	/	✓	/	🔄	✓	/	/	✓
PART.7	12 años	M	/	✓	✓	/	/	✓	/	🔄	/
PART.8	2 años	M	✓	🔄	🔄	🔄	🔄	/	/	🔄	/
PART.9	5 años	F	✓	🔄	🔄	/	🔄	🔄	🔄	/	/
PART.10	8 años	M	/	🔄	🔄	/	🔄	🔄	🔄	/	/
PART.11	10 años	M	/	✓	🔄	/	/	/	✓	/	/
PART.12	11 años	M	/	/	/	✓	/	🔄	/	/	✓

EVALUACIÓN

🔄

En proceso

/

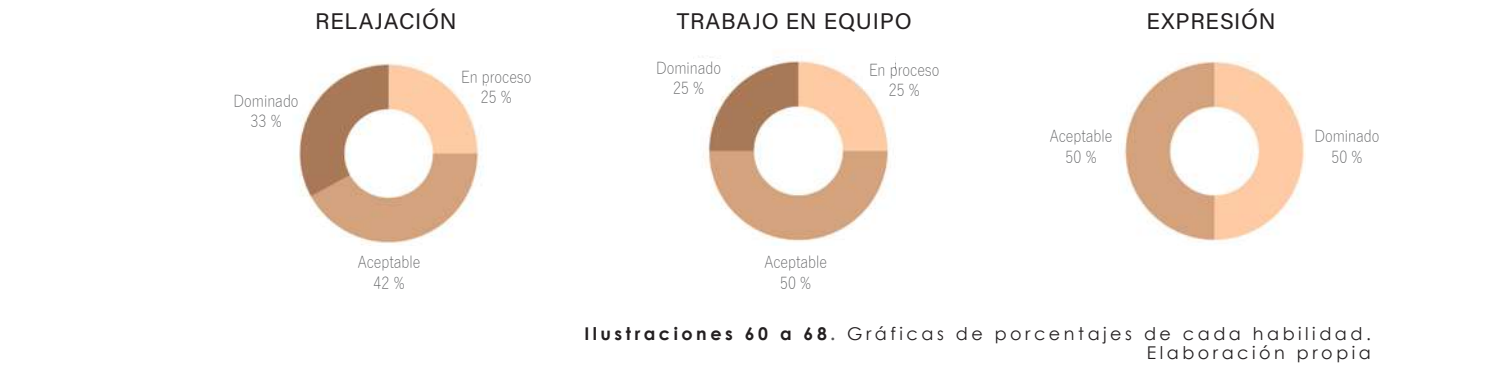
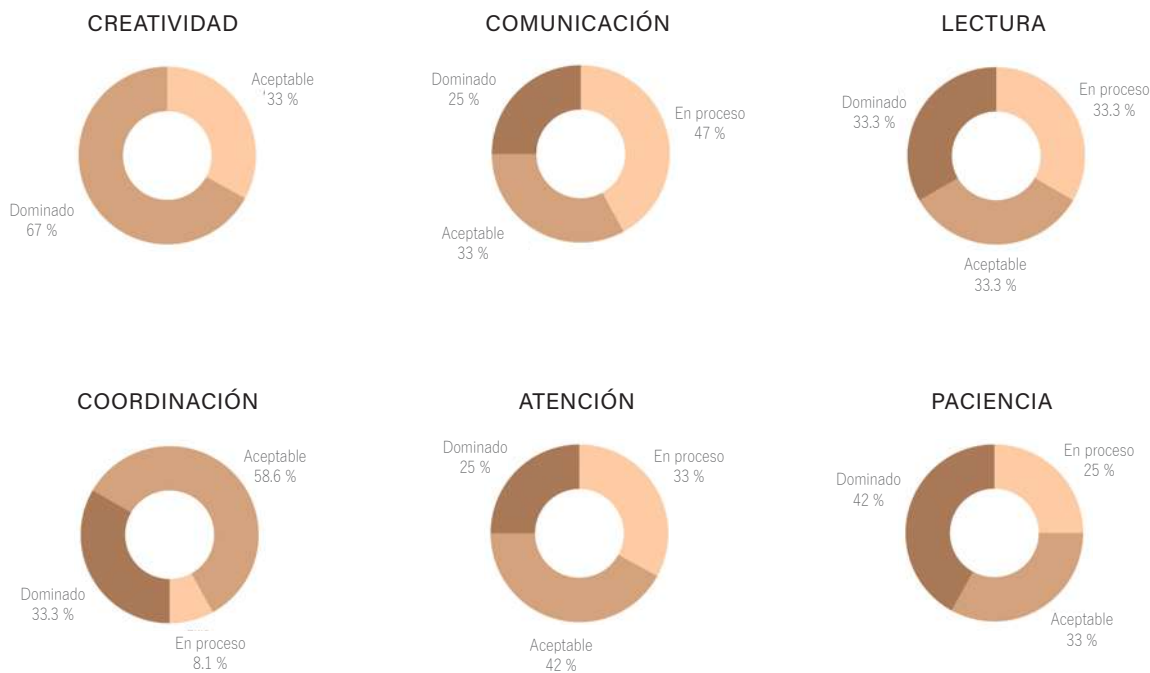
Aceptable

✓

Dominado

Ilustración 59. Tabla de evaluación de las habilidades desarrolladas. Elaboración propia

118 Al igual que en la prueba n.1, en la prueba n.2 las habilidades que mejor respuesta tuvieron fue la de creatividad y expresión, teniendo creatividad el 67% dominado y 33% en aceptable, y la expresión el 50% dominado y el 50% aceptable. En este caso la habilidad que se encuentran con mayor porcentaje en escala proceso en esta prueba es la comunicación con 47% y con menor porcentaje en proceso es la coordinación con 8.1%, el mayor porcentaje en escala aceptable fue de 58.6% en coordinación.



EVALUACIÓN

En proceso	0 - 59 %
Aceptable	60 - 79 %
Dominado	80 - 100 %

En esta prueba se tuvieron 12 participantes, se incluyó una actividad más, siendo en total 5 y teniendo como resultado, 70% de ellos las dominaron, el 23% tuvo una participación aceptable y el 7% se encontraba en proceso.

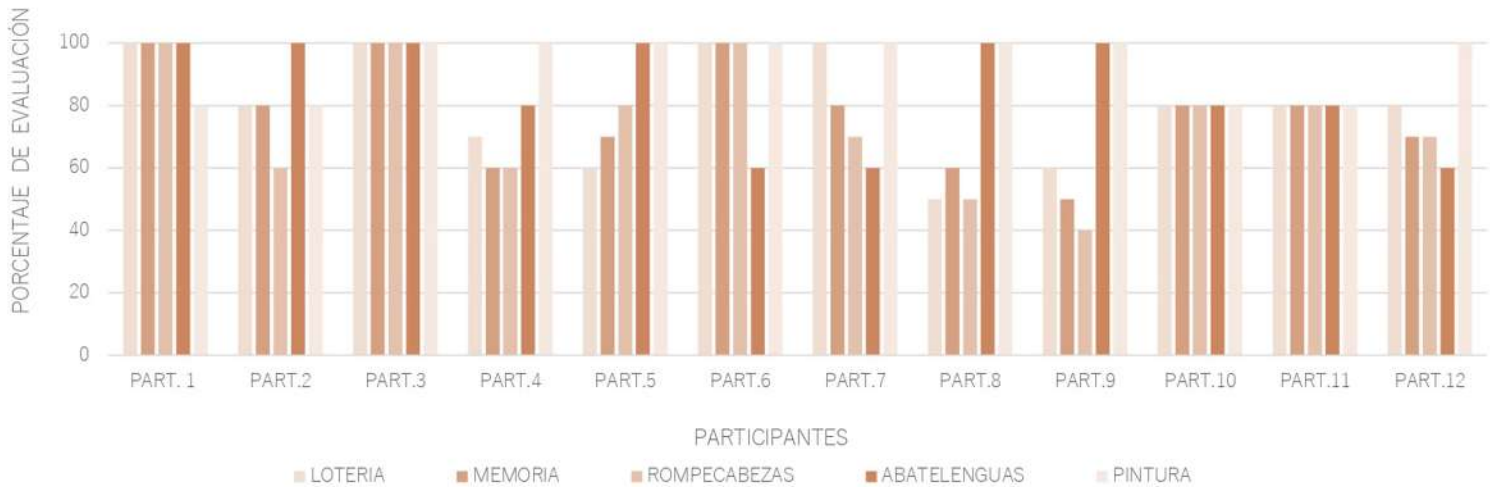


Ilustración 69. Tabla de porcentajes de evaluación de cada actividad por participante. Elaboración propia

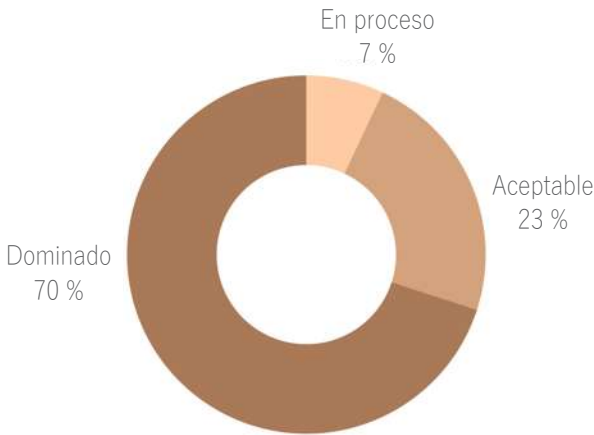


Ilustración 70. Gráfica general de evaluación de actividades. Elaboración propia

PRUEBA 3

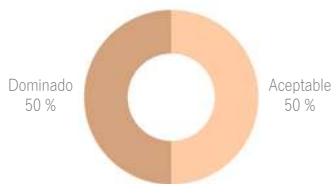
21/08/22	HABILIDADES DESARROLLADAS										
PARTICIPANTE	EDAD	SEXO	CREATIVIDAD	COMUNICACIÓN	LECTURA	COORDINACIÓN	ATENCIÓN	PACIENCIA	RELAJACIÓN	TRABAJO EN EQUIPO	EXPRESIÓN
PART.1	3 años	M	✓	↻	↻	↻	↻	✓	✓	✓	↻
PART.2	3 años	M	/	↻	↻	↻	↻	/	/	↻	↻
PART.3	11 años	M	✓	✓	✓	/	✓	✓	✓	✓	✓
PART.4	12 años	F	✓	/	✓	✓	/	/	/	↻	✓
PART.5	6 años	F	✓	/	↻	/	/	✓	✓	✓	✓
PART.6	7 años	F	✓	↻	✓	/	✓	✓	✓	/	/
PART.7	11 años	M	✓	/	/	✓	✓	/	/	✓	/
PART.8	11 años	M	/	/	/	/	↻	↻	↻	↻	/
PART.9	11 años	M	/	✓	✓	/	✓	✓	✓	✓	/
PART.10	11 años	M	/	✓	/	/	✓	/	/	✓	↻
PART.11	11 años	M	/	↻	✓	✓	✓	↻	↻	↻	✓
PART.12	12 años	F	/	↻	/	✓	↻	/	/	/	/
PART.13	2 años	M	✓	↻	↻	↻	↻	/	/	/	/
PART.14	5 años	M	/	↻	↻	↻	↻	/	/	/	↻

Ilustración 71. Tabla de evaluación de las habilidades desarrolladas. Elaboración propia

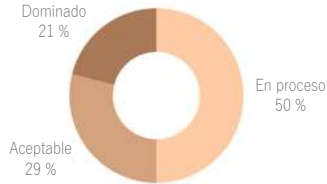
120

La creatividad en la prueba n.3 igualmente fue la habilidad que mejor respuesta tuvo con un 50% dominado y 50% aceptable. La habilidad que se encuentran con mayor porcentaje en escala proceso en esta prueba es la comunicación con 50% y las que mayor porcentaje tuvieron en escala aceptable fueron la paciencia y relajación con 50%.

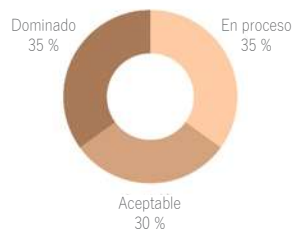
CREATIVIDAD



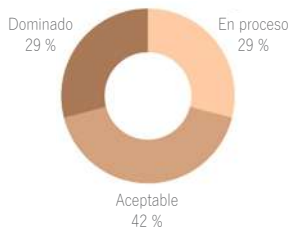
COMUNICACIÓN



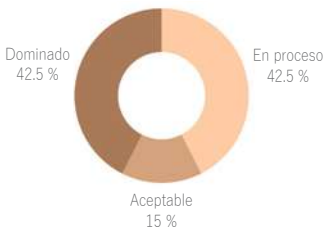
LECTURA



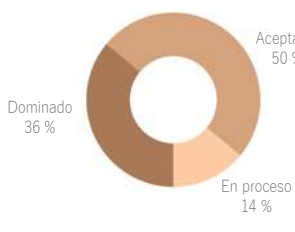
COORDINACIÓN



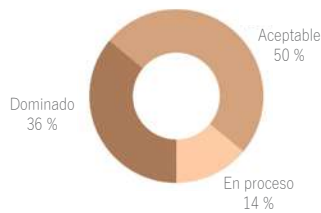
ATENCIÓN



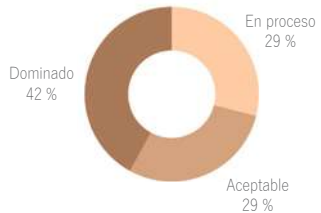
PACIENCIA



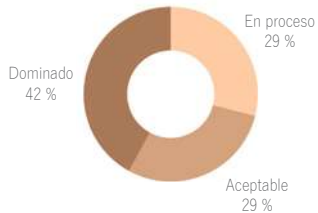
RELAJACIÓN



TRABAJO EN EQUIPO



EXPRESIÓN



Ilustraciones 72 a 80. Gráficas de porcentajes de cada habilidad. Elaboración propia

EVALUACIÓN

En proceso	0 - 59 %
Aceptable	60 - 79 %
Dominado	80 - 100 %

En esta prueba se tuvieron 14 participantes, se incluyeron dos actividades más, siendo en total 7 y teniendo como resultado, 67% de ellos las dominaron, el 17% tuvo una participación aceptable y 16% se encontraba en proceso.

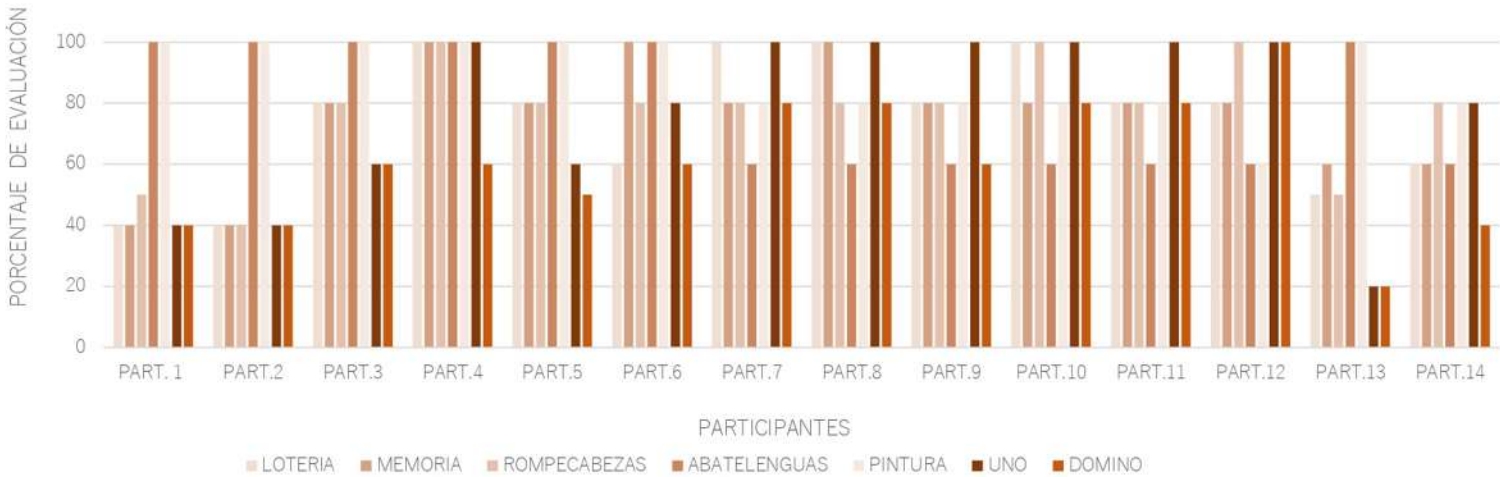


Ilustración 81. Tabla de porcentajes de evaluación de cada actividad por participante. Elaboración propia

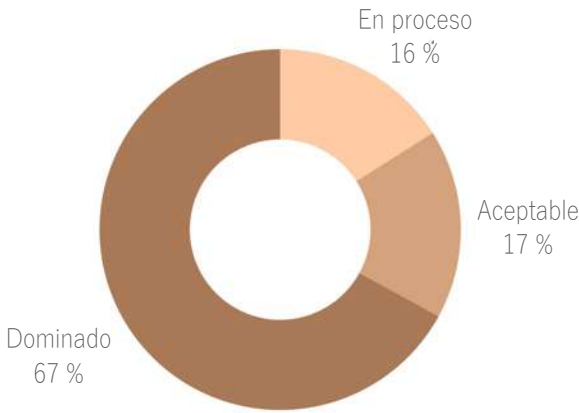


Ilustración 82. Gráfica general de evaluación de actividades. Elaboración propia

121

PRESUPUESTO

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Triplay de pino chileno 15 mm 4 x 8	2	990.00	1,980.00
Madera de pino de 1 ½" x 8 ¼" x 12	3	653.00	1,959.00
Bisagra de piano de acero inoxidable	2	94.00	188.00
Soporte pegable abatible	4	180.00	720.00
Tornillos de pija	1	35.00	35.00
Nivelador atornillable con tuerca hembra	4	35.00	140.00
Bastón para tarugos ½"	1	48.00	48.00
Broche perico	2	12.00	24.00
Sellador para madera base base nitrocelulosa y tinher para diluir	1	380.00	380.00
Barniz poliforum base agua acabado semimate	4	280.00	1,120.00
Pintura base agua pizarrón	1	280.00	280.00
Masking, lija	1	100.00	100.00
+ Mano de obra			6,974.00
TOTAL			13,948.00

Ilustración 63. Tabla de presupuesto final del mobiliario.
Elaboración propia



Figura 142. Módulo Interactivo.
Fotografía tomada en el lugar

7

CAPÍTULO 7

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Como lo estuvimos mencionando a lo largo del proyecto, el espacio público recreativo es fundamental para una buena vida en las personas, en sí la actividad recreativa es de suma importancia, trae a las personas demasiados beneficios y en ocasiones sirve como ayuda a problemas con los que lidian. Específicamente en niños ayuda mucho más en su desarrollo, ya que facilita en ellos su creatividad, memoria, atención, entres otras habilidades.

El módulo interactivo busca servir de ayuda y como espacio para llevar a cabo actividades recreativas que sirvan para el desarrollo de los niños, les ofrece un diseño fuera a lo que están acostumbrados y a su vez les brinda una experiencia. Además que este es capaz de integrarse a cualquier espacio, sea dentro o al aire libre, es una estructura transportable, lo que permite que pueda moverse de un lugar a otro al tiempo en el que va a ser utilizado y quede descartada la posibilidad de deterioro y abandono.

El módulo cumplió con todos los criterios de diseño planteados como también su objetivo. Los niños tuvieron la oportunidad de utilizarlo en tres ocasiones, lograron verlo como un espacio de recreación, y llevaron a cabo todas las actividades propuestas.

126

CATEGORÍA

RESULTADO

MATERIAL

En este caso la madera, fue resistente y no sufrió deterioro. Se eligió la de mejor calidad pero si se elegiera una de menor de calidad la diferencia en resistencia no sería demasiada. Bien puede emplearse otro tipo de material teniendo en cuenta que puede ser menos resistente ya que es un módulo con finalidad de estar en espacios libres, y por lo tanto, expuesto a distintos factores.

UNIONES

Las uniones planteadas para cada uno de los elementos fueron óptimas. Tal es, en el uso de las bisagras de piano, puesto que de haber sugerido otras que fueran más pequeñas, la madera se hubiera dañado debido al peso. En el caso de la mesa, asientos y bancos, la unión por medio de tarugos brindó mayor firmeza además de ser más económico.

COLORES

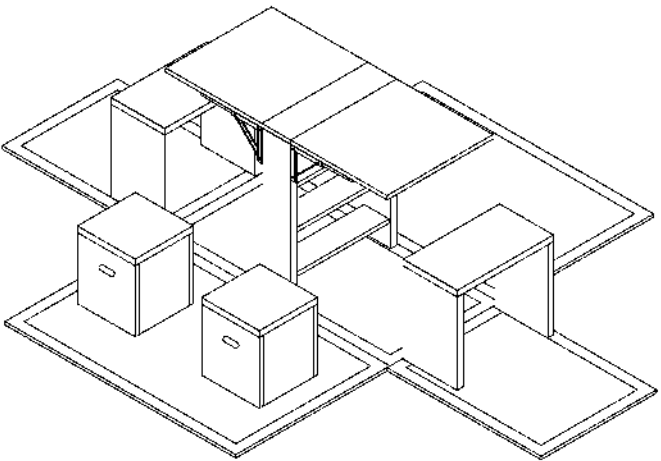
Los colores fueron elegidos para ser un módulo especialmente para niños, son colores pasteles y llamaron la atención en ellos, ya sea que el módulo sea destinado para otro público los colores pueden variar.

TRANSPORTABLE

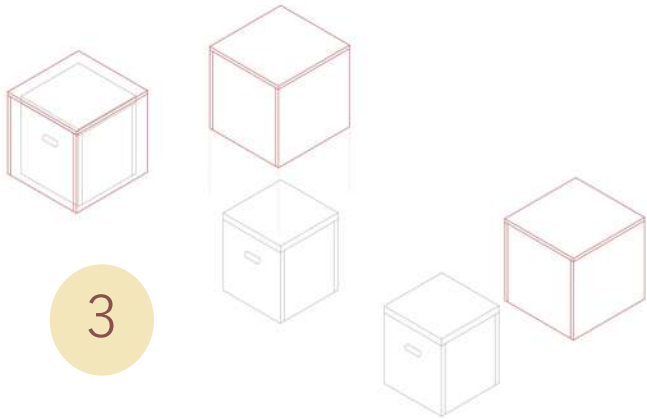
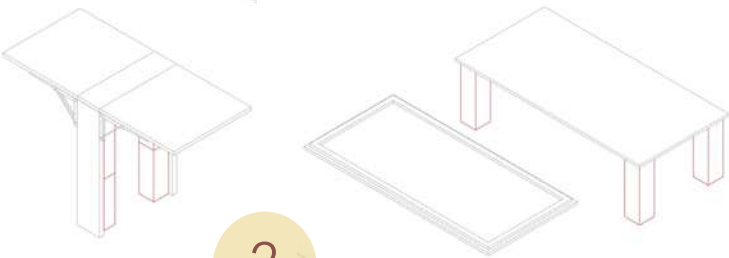
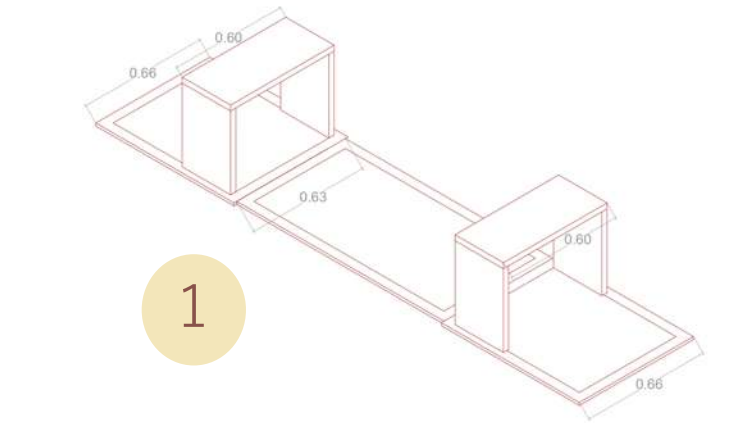
Esta categoría la cumple, para mayor facilidad es recomendable contar con transporte propio, en este caso una camioneta, ya que las dimensiones lo requieren y sin ayuda de esta sería complicado el trasladarlo.

A lo largo de las implementaciones se notaron ciertos aspectos que podrían ser mejorados para una mayor funcionalidad del mobiliario.

1. Uno de ellos fueron los asientos fijados en las caras laterales de la caja, al notar que la mayoría de los participantes los usaban para sentarse dos personas se optó por ampliar la medida para que fuera cómodo para ambos, al ampliar esta medida también cambian las medidas de las caras.
2. Otro aspecto a posible mejora son los bancos sueltos, agregar otros dos más, a diferencia que esos estarán huecos para poder ubicarse encima de los otros al momento de guardar.
3. Por último se propone para la mesa quitar las repisas, puesto que en las tres implementaciones estas no fueron utilizadas, y en su lugar se agregarán unas bases que servirán para darle al pizarrón soporte para servir también de mesa cuando sea necesario, esto porque en varias ocasiones los niños ya no tuvieron espacio en la mesa y recurrían a trabajar en el piso.



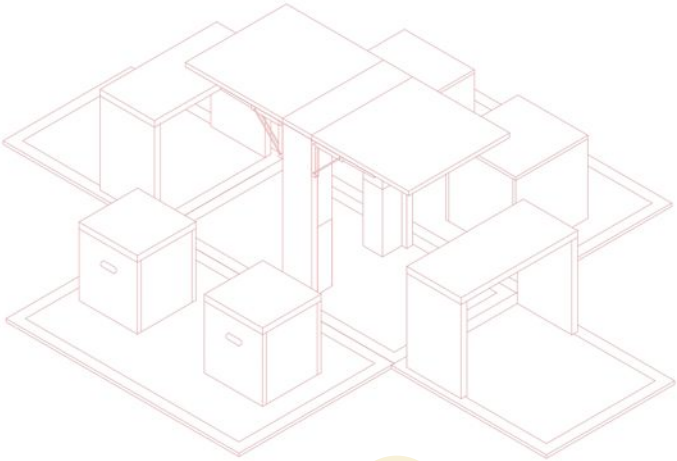
ACTUALMENTE



3

2

1



POSIBLES MEJORAS

127

De acuerdo a la respuestas de los participantes se considera que los objetivos de llevar a cabo actividades, el participar en ellas, interactuar entre ellos y relacionarse al espacio, fueron logrados en su totalidad, además de brindarles a su vez una experiencia y tiempo de juego. Todas las actividades propuestas tuvieron una respuesta positiva, al participar niños de diferentes edades (5 a 14 años), ciertas actividades fueron más llamativas para unos que para otros, por ejemplo, en el caso de la actividad de los abatelenguas y la pintura, atrajo la atención más de niños que de jóvenes, al igual que la actividad de uno, dominó y lotería, llamó más la atención de los jóvenes.

Existieron participantes que pudieron asistir a las tres pruebas, en ellos los resultados cada día fueron distintos, en actividades en las que se les consideraba en proceso para la última prueba ya estaban en aceptable e incluso en dominado. Los participantes que se notaba tenían más resultados en proceso fueron con los que más se interactuó para facilitarles, darles ayuda con las actividades y así pudieran disfrutarlas de mejor manera.

Fue una respuesta bastante positiva por parte de ellos, en cada implementación preguntaban cuando sería la siguiente y que actividades les gustaría que se agregaran.

128 Muchas veces estamos acostumbrados a la rutina y dejamos de lado el intentar cosas nuevas, distraer la mente y proponer nuevas actividades, en niños es más común el distraerse con cosas que ya conocen, sean juguetes o juegos físicos los cuales no dan la oportunidad a que se expresen de manera artística, creativa e imaginaria.

Este proyecto surgió de la problemática y necesidad vista en una localidad, en la que niños, jóvenes y adultos no tenían la oportunidad de desarrollarse de manera recreativa en el espacio, se implementaron varias estrategias que hicieron esto posible entre ellas un mobiliario. En este caso fue propuesto para niños pero es un espacio que bien podría ser utilizado por todos, ya que cuenta con las dimensiones y elementos adaptados para todo público. El módulo interactivo es una herramienta que brinda la posibilidad de expresarse de manera artística y recreativa.

Cabe mencionar que la arquitectura es el arte y técnica de diseñar, es una profesión que va adaptándose al tiempo y a las nuevas necesidades. Al pensar en arquitectura de primera instancia se nos viene a la mente construcciones y edificios, pero no olvidemos que también va más allá de eso, de ella surgen varias ramas, los arquitectos hemos sido capaces de crear nuevos conceptos e ideas, que pueden ser en lo artístico, industrial, urbano, entre otros. Se trata de innovar, conocer, explorar, diseñar, pero sobre todo de aportar algo en la sociedad.



Figura 143. Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar

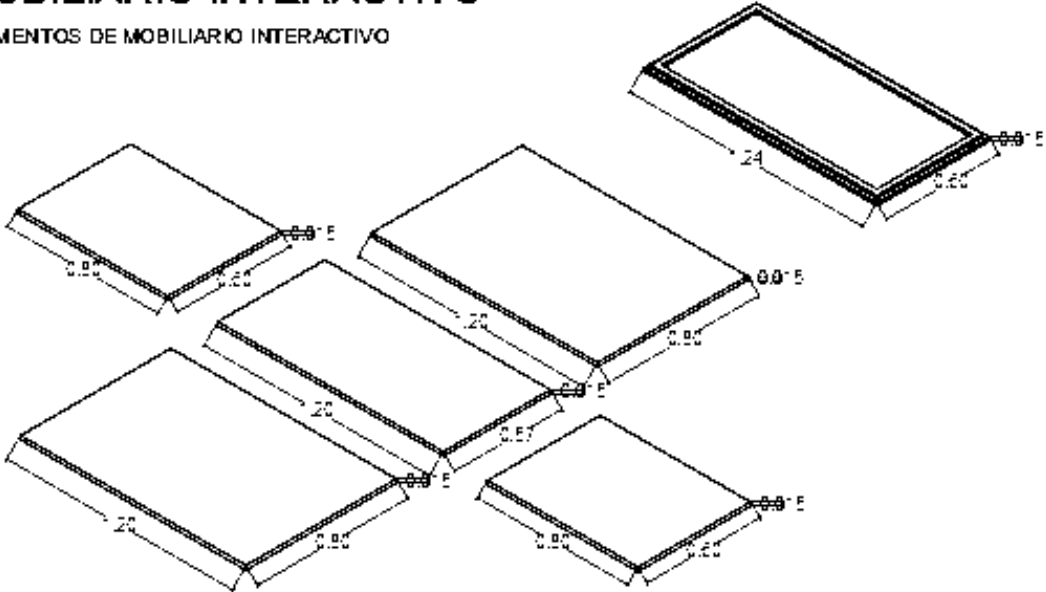


Figura 144. Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar

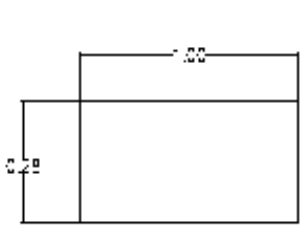
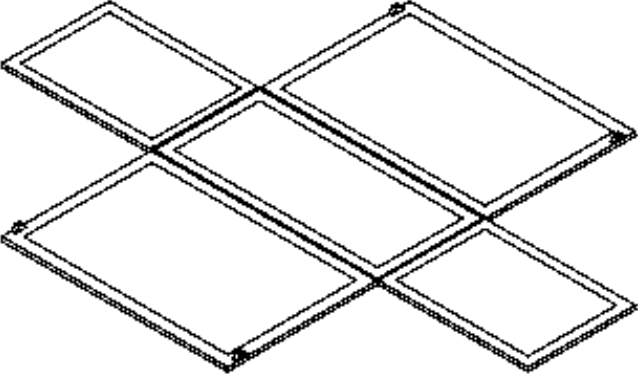
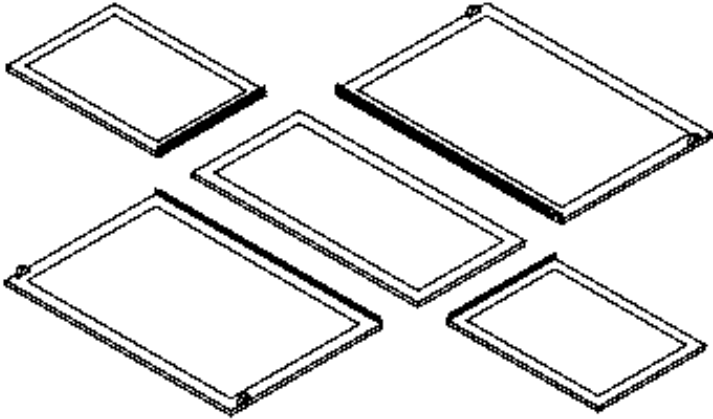
ANEXOS

MOBILIARIO INTERACTIVO

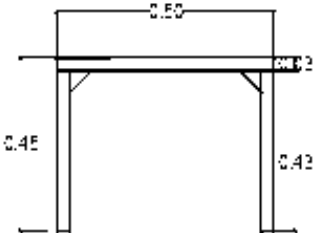
ELEMENTOS DE MOBILIARIO INTERACTIVO



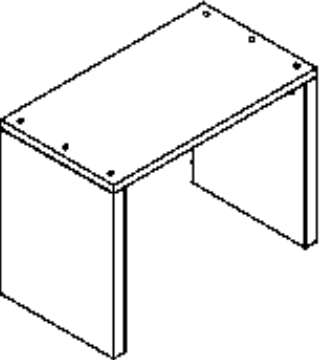
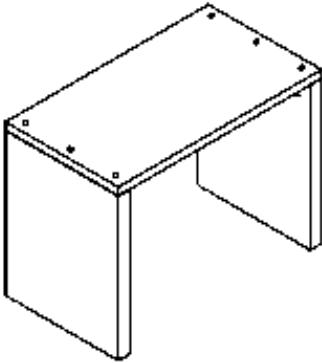
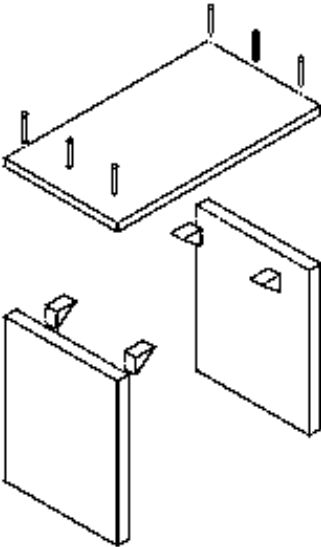
BASE



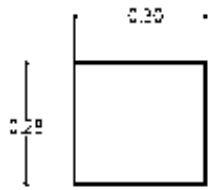
PLANTA
ESC 1:25



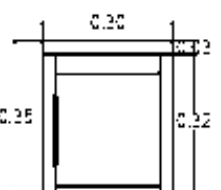
ALZADO
ESC 1:25



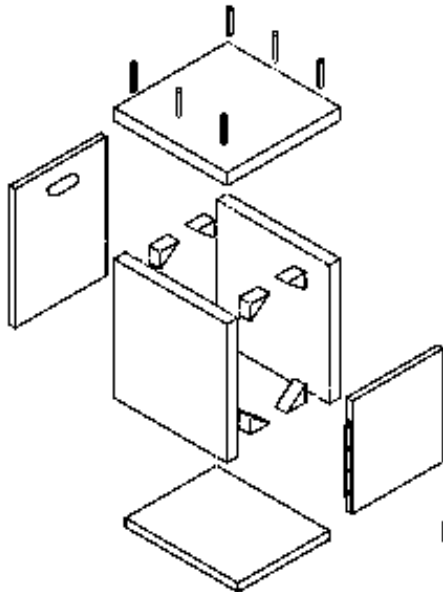
ISOMÉTRICOS
ESC 1:25



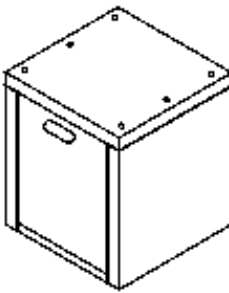
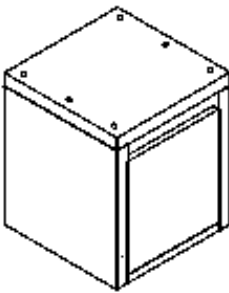
PLANTA
ESC 1:25



ALZADO
ESC 1:25



ISOMÉTRICOS
ESC 1:25



PROYECTO:	MOBILIARIO INTERACTIVO
ELABORÓ:	GAHELI ESTEFANIA CAHUE REYES
TIPO:	DESBECE Y MEDIDAS DE ELEMENTOS DE MOBILIARIO

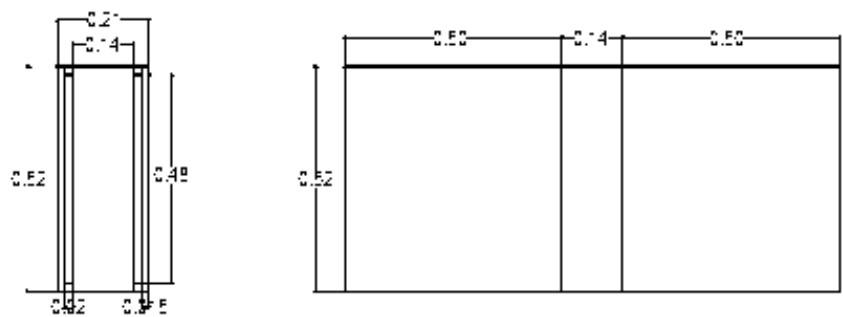
CURS
METROS

ESCALA
1:30

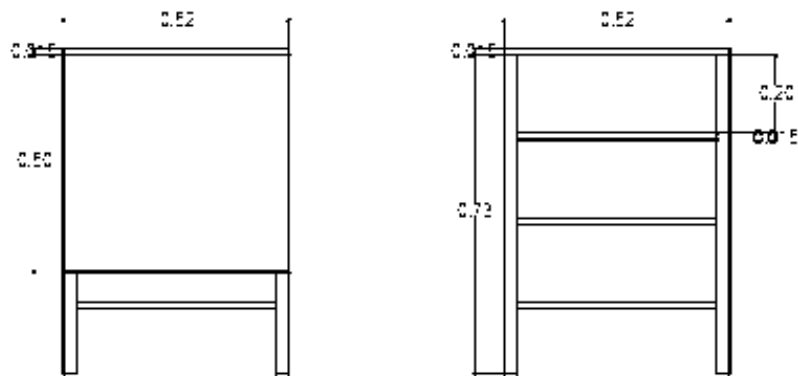
No DE PLANO
M-01

MOBILIARIO INTERACTIVO

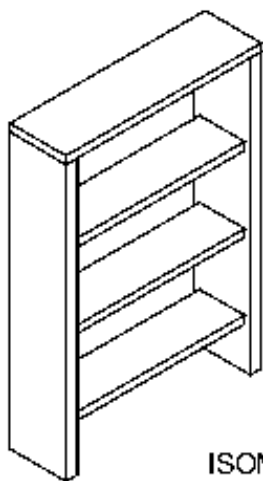
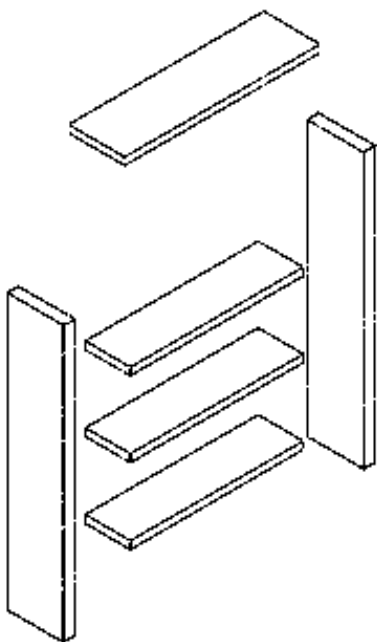
ELEMENTOS DE MOBILIARIO INTERACTIVO



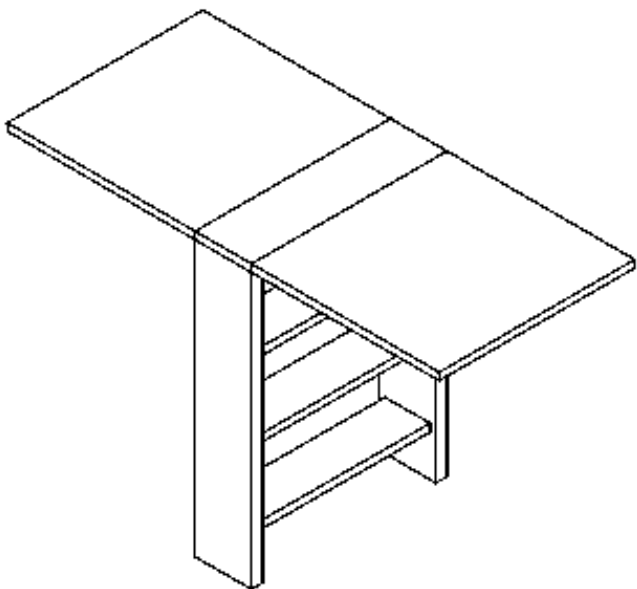
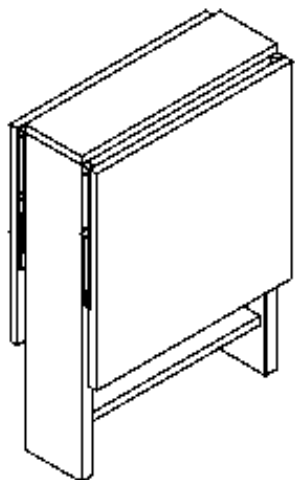
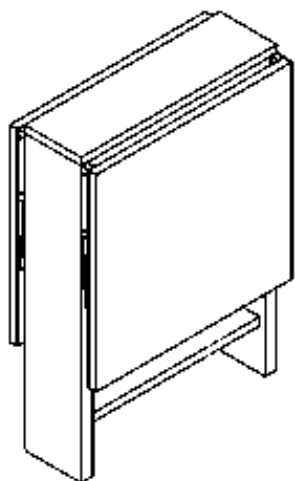
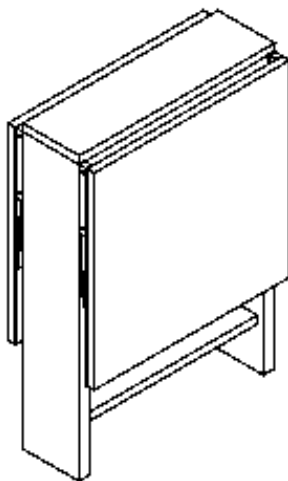
PLANTA
ESC 1:25



ALZADO
ESC 1:25



ISOMÉTRICOS
ESC 1:25



PROYECTO: MOBILIARIO INTERACTIVO
ELABORÓ: GABRIEL ESTERANA
CARLOS REYES
TIPO: DISEÑO Y MEDIDAS DE
ELEMENTOS DE MOBILIARIO

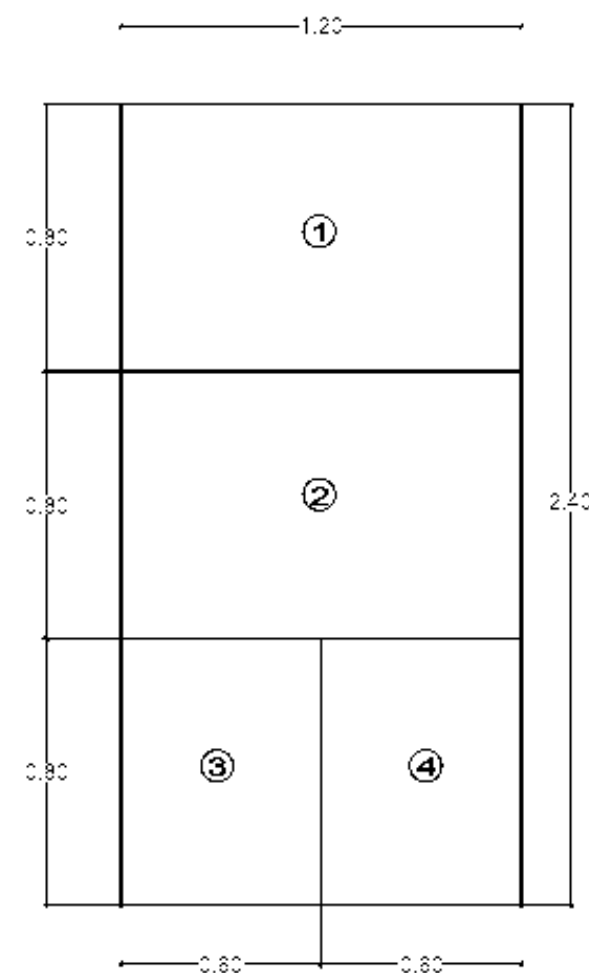
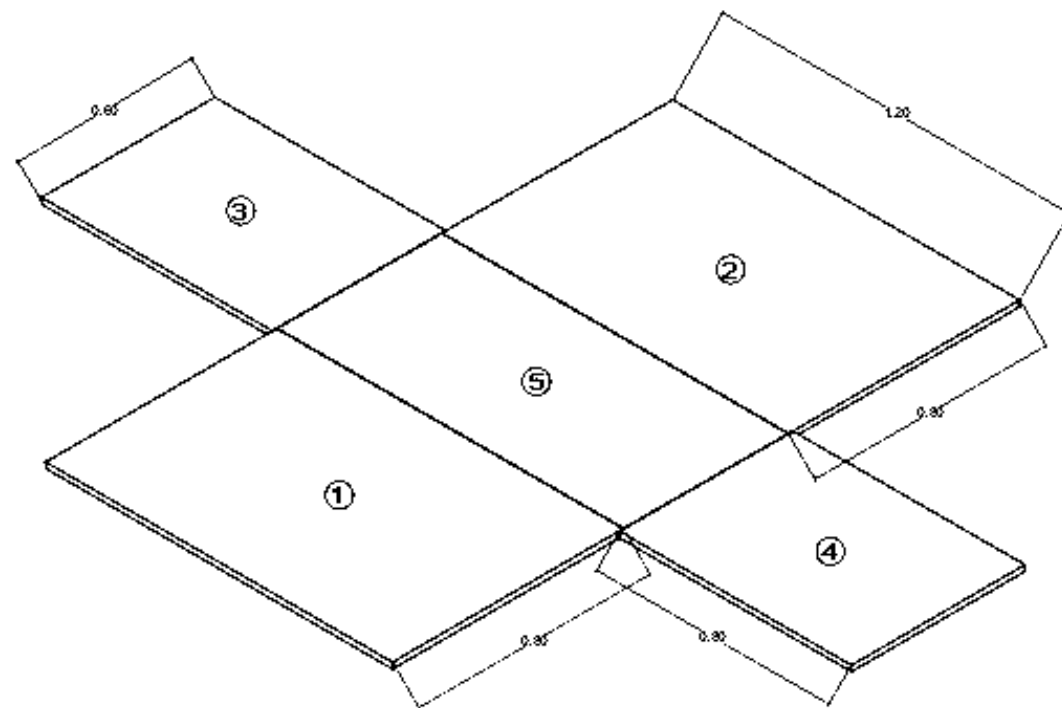
COPIAS
METROS

ESCALA
1:30

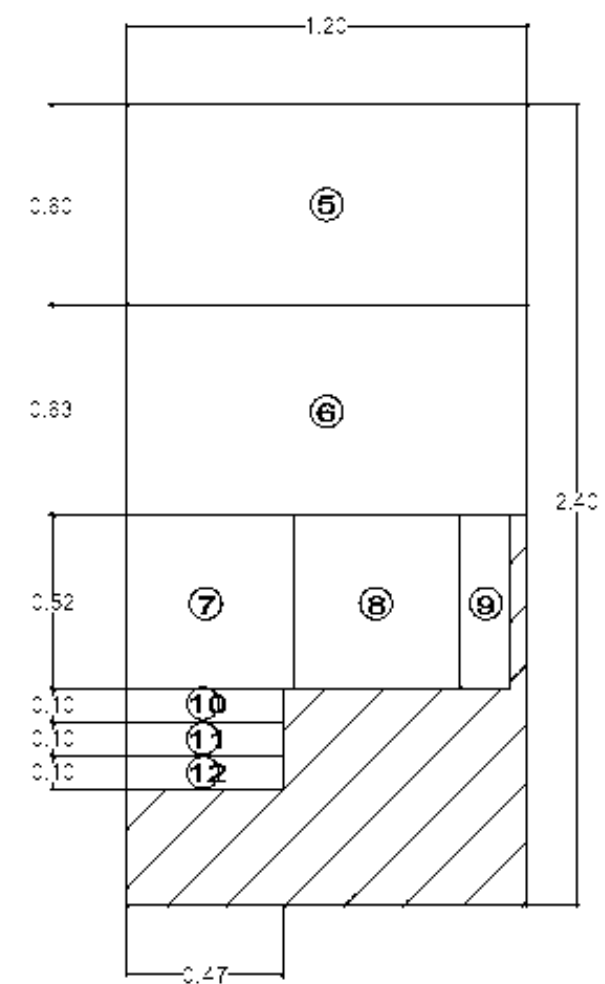
No. DE PLANO

M-02

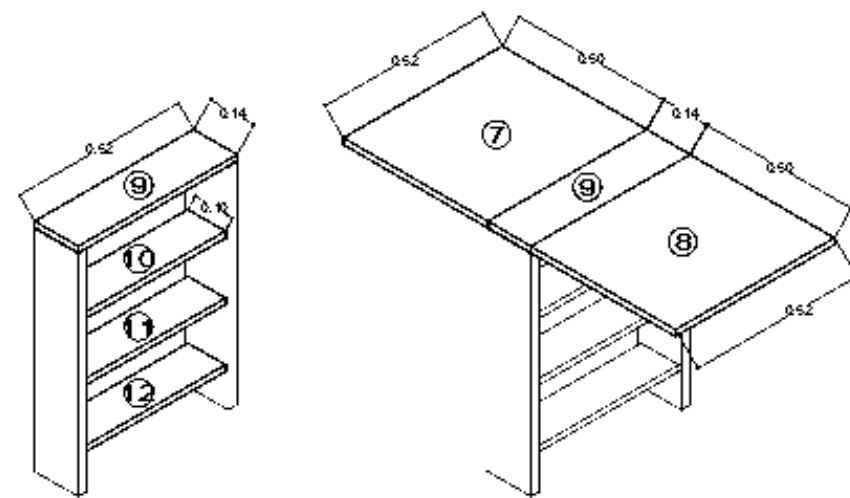
MOBILIARIO INTERACTIVO



TRIPLAY DE PINO



TRIPLAY DE PINO



- ① 0.80 x 1.20
- ② 0.80 x 1.20
- ③ 0.80 x 0.60
- ④ 0.80 x 0.60
- ⑤ 0.60 x 1.20
- ⑥ 0.60 x 1.20
- ⑦ 0.50 x 0.52
- ⑧ 0.50 x 0.52
- ⑨ 0.50 x 0.52
- ⑩ 0.10 x 0.47
- ⑪ 0.10 x 0.47
- ⑫ 0.10 x 0.47

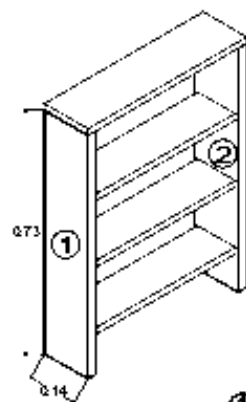
PROYECTO: MOBILIARIO INTERACTIVO
ELABORÓ: GABRIEL ESTEFANÍA
CANUE REYES
TIPO: DESPESCE Y LISTA DE CORTES
SOBRE HOJA DE TRIPLAY

COTAS
METROS

ESCALA
1:10

No. DE PLANO
M-03

MOBILIARIO INTERACTIVO



- ① 0.14 x 0.73
- ② 0.14 x 0.73
- ③ 0.28 x 0.30
- ④ 0.24 x 0.26
- ⑤ 0.28 x 0.33
- ⑥ 0.28 x 0.33
- ⑦ 0.24 x 0.32
- ⑧ 0.24 x 0.32
- ⑨ 0.28 x 0.50
- ⑩ 0.28 x 0.43
- ⑪ 0.28 x 0.43

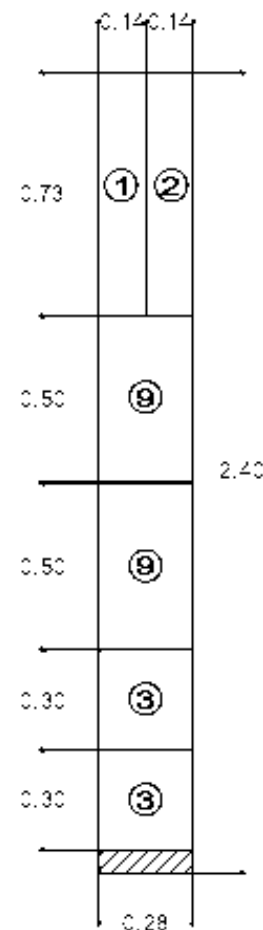


TABLA DE MADERA

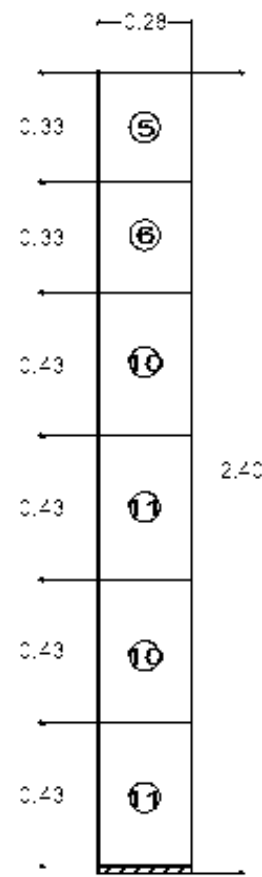
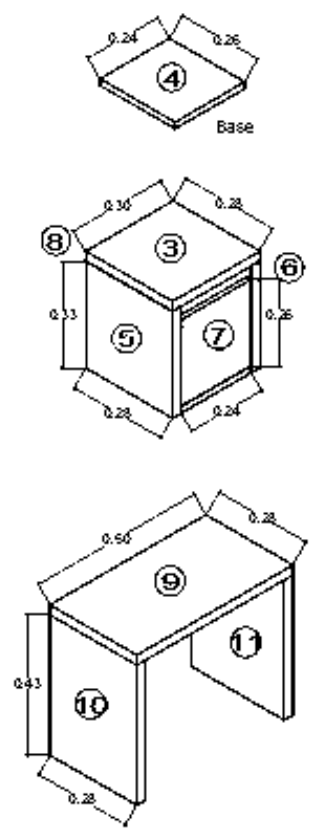
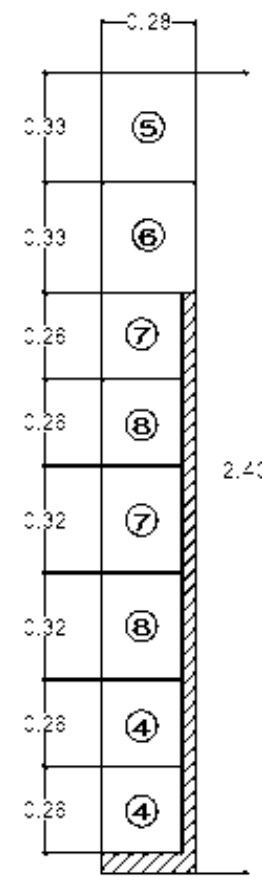


TABLA DE MADERA



PROYECTO: MOBILIARIO INTERACTIVO
 ELABORÓ: GABRIEL ESTEFANÍA
 CAHUE REYES
 TIPO: DESPESCE Y LISTA DE CORTES
 SOBRETABLA DE MADERA

COTAS:
 METROS

ESCALA:
 1:10

No. DE PLANO
M-04

ENCUESTA SOBRE RECREACIÓN Y PARTICIPACIÓN COMUNITARIA EN ESPACIO PÚBLICO EN TUPÁTARO MICHOACÁN

UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
FACULTAD DE ARQUITECTURA

*Obligatorio

1. Sexo *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Mujer
- ☐ Hombre

2. Edad

Marca solo un óvalo.

- ☐ 17 años o menos
- ☐ 18 a 29 años
- ☐ 30 a 49 años
- ☐ 50 a 64 años
- ☐ 65 años o más

3. ¿Dónde pasa la mayor parte del tiempo? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Casa
- ☐ Plaza (ojo de agua)
- ☐ Trabajo
- ☐ Otro

4. ¿Con qué frecuencia visita la plaza (ojo de agua/cancha) ? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ Casi nunca
- ☐ Nunca

5. ¿Cuánto tiempo permanece en la plaza? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ De 1 a 30 minutos
- ☐ De 30 minutos a 1 hora
- ☐ De 1 a 2 horas
- ☐ Más de 2 horas

6. En su visita a la plaza, ¿Realiza actividades recreativas? (Ejemplo: Actividad física, juegos de mesa, deporte, etc) *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ A veces

7. Cuando visita la plaza, ¿Cuántas personas están con usted? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca
Yo sola/o	☐	☐	☐	☐
De 2 a 3 personas	☐	☐	☐	☐
De 4 a 6 personas	☐	☐	☐	☐
De 6 a 10 personas	☐	☐	☐	☐
Más de 10 personas	☐	☐	☐	☐

8. Tiene hijos? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

9. ¿Dónde suelen divertirse más? *

Marca solo un óvalo.

☐ Casa

☐ Plaza (ojo de agua)

☐ No tengo hijos

10. ¿Qué le llama más la atención? *

Marca solo un óvalo.

☐ Juguetes

☐ Estar afuera

☐ No tengo hijos

11. ¿Considera importante realizar actividades recreativas? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

12. ¿Le gustaría que se implementaran actividades recreativas? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

13. ¿Considera que tiene facilidad para socializar? *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No

14. ¿Cuáles de las siguientes actividades recreativas le gustaría que se llevaran a cabo? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Me gustaría mucho	Me gustaría poco	No me gustaría
Taller de pintura	☐	☐	☐
Taller de origami	☐	☐	☐
Manualidades	☐	☐	☐
Juegos de mesa (uno, basta, memorama)	☐	☐	☐
Juegos de piso (gises, avioncito, stop)	☐	☐	☐

15. ¿Qué otra actividad le gustaría que se implementara?

REFERENCIAS

Efdeportes. (2011). *La Recreación: necesidad y oportunidad para el desarrollo humano desde y para las comunidades*. Obtenido de <https://efdeportes.com/efd160/la-recreacion-desarrollo-humano-para-comunidades.htm>

IMPLAN. (2020). *Características de un buen espacio público*. Obtenido de <http://www.trcimplan.gob.mx/blog/caracteristicas-de-un-buen-espacio-publico-ene2020.html>

Público. (2021). *La importancia de los parque culturales y recreativos en las ciudades*. Obtenido de <https://publicogt.com/2021/09/04/la-importancia-de-los-parques/>

Ciudad. (2021). *Espacio Público*. Obtenido de <https://labcd.mx/conceptos/espacio-publico/>

Significados. (2021). *¿Qué es comunidad?*. Obtenido de <https://www.significados.com/comunidad/>

ALEPH. (2021). *¿Cuáles son las costumbres en comunidad?*. Obtenido de <https://aleph.org.mx/cuales-son-las-costumbres-de-la-comunidad>

Alegres, P. (2018). *¿Qué es un espacio inclusivo?*. Obtenido de <https://parquesalegres.org/biblioteca/blog/que-es-un-espacio-inclusivo/>

Gardey, J. (2014). *Definición de regeneración*. Obtenido de <https://definicion.de/regeneracion/>

Significados. (2021). *¿Qué es recreación?*. Obtenido de <https://www.significados.com/recreacion/>

Gardey, J. (2008). *Definición de interacción*. Obtenido de <https://definicion.de/interaccion/>

Democrático. (2020). *¿Qué es cohesión social?*. Obtenido de <https://farodemocratico.juridicas.unam.mx/que-es-la-cohesion-social/>

Spaces, P. (2017). *El proceso de creación de lugares*. Obtenido de <https://www.pps.org/article/5-steps-to-making-places#:~:text=%2C-,%2C,their%20community%20as%20a%20whole.>

Tandem (2019). *Los espacios recreativos deben tener su base en la convivencia*. Obtenido de <https://tandemarquitectura.pe/blog/arquitectura-de-espacios-recreativos-nid-14>

Parra, A. (2020). *Evolución histórica parques infantiles*. Obtenido de <http://informefinalucp.blogspot.com/2013/08/evolucion-historica-parques-infantiles.html>

Arquitectura, U. C. (2016). *Intervenciones Urbanas en el Espacio Público del Barrio Nueva Vida*. Obtenido de https://issuu.com/emmagrunlorio/docs/propuestas_de_intervenciones_urbana

Blog (2006). *Beneficios para la recreación*. Obtenido de <https://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/Beneficios-de-la-Recreaci%C3%B3n.pdf>

Revista, A. (2007). *Intervenciones urbanas - Transversalidad e interdisciplina para estudios urbanos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1936/193615508005.pdf>

PROJECTS. (2016). *Intervención Urbana*. Obtenido de <https://grigriprojects.org/intervencion-urbana/>

Tysmag (2021). *¿Qué es un parklet? Humanización de las calles a bajo coste*. Obtenido de <http://tysmagazine.com/parklet-humanizacion-coste/#:~:text=El%20parklet%20es%20extender%20el,y%20ampliar%20las%20zonas%20verdes.>

Definición. (2021). *Interacción Social*. Obtenido de <https://definicion.xyz/interaccion-social/>

Marc, E y Picard, D. (1992). *La interacción social, Cultura, instituciones y comunicación*. Barcelona : Paidós.

Ideal, A. (2021). *Arquitectura efímera, construcciones diseñadas para desaparecer*. Obtenido de <https://arquitecturaideal.com/arquitectura-efimera/>

Hurtado, C. F. (2018). *La arquitectura efímera y la transformación del espacio. Eviterna. Revista de humanidades, arte y cultura independiente*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7491211.pdf>

ArchDaily. (2014). *Intervención Urbano: Mobiliario Urbano Pop-Up*. Obtenido de <https://www.archdaily.mx/mx/756656/instalacion-urbana-mobiliario-urbano-pop-up-espacios-publicos-de-juego-y-bien-estar>

Tendencias. (2016). *My Space, Cardboard playhouse*. Obtenido de <https://tendencias2009.wordpress.com/2016/04/01/my-space-cardboard-playhouse/>

Chase, M,. (2015). *Kit de parques*. Obtenido de <https://www.merrittchase.com/kit-of-parks-1>

Pueblos América. (2020). *Tupátaro, Huandacareo, Mi choacán de Ocampo*. Obtenido de <https://mexico.pueblosamerica.com/i/tupataro-3/>

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Plaza Pública Tupátaro Michoacán. Fotografía tomada en el lugar

Figura 2. Plaza Pública Tupátaro Michoacán. Fotografía tomada en el lugar

Figura 3. Placemaking para la transformación del espacio público. Fotografía obtenida de <https://paisajetransversal.org/2019/06/placemaking-week-europe-reivindicacion-espacio-publico-marina-valencia/>

Figura 4. ANPR., 2022. Revitalización del Espacio Público. Fotografía obtenida de <https://anpr.org.mx/revitalizacion-del-espacio-publico/>

Figura 5. Transecto., 2022. Los parklets. Fotografía obtenida de <https://transecto.com/2020/10/los-parklets-un-estacionamiento-para-la-gente/>

Figura 6. Flickr., 2022. Parklets. Fotografía obtenida de <https://www.flickr.com/photos/jackietugman/22280701900/>

Figura 7. Mural en Chicago. Fotografía tomada en el lugar

Figura 8. Góbalos, G., 2021. Urban Knitting. Fotografía obtenida de <https://gobalos.es/blog/creatividad/yarn-bombing/>

Figura 9. Calder's Flamingo. Fotografía tomada en el lugar

Figura 10. CPAL., 2022. El juego, una oportunidad para estimular la comunicación e interacción social en niños. Fotografía obtenida de <https://cpal.edu.pe/blog/el-juego-una-oportunidad-para-estimular-la-comunicacion-e-interaccion-social-en-ninos-con-tea/>

Figura 11. Arquine., 2022. Espacio Efímero. Fotografía obtenida de <https://arquine.com/obra/el-espacio-efimero-como-espacio-de-experiencia/>

Figura 12. Concéntrico., 2022. Ciudad Efímera. Fotografía obtenida de <https://concentrico.es/ciudad-efimera/>

Figura 13. ArchDaily., 2022. Pabellón 3x3. Fotografía obtenida de <https://www.archdaily.pe/pe/915958/16-pabellones-efimeros-que-reflexionan-sobre-el-espacio-publico>

Figura 14. ArchDaily., 2022. Mobiliario Urbano Pop. Fotografía obtenida de <https://www.archdaily.mx/mx/756656/instalacion-urbana-mobiliario-urbano-pop-up-espacios-publicos-de-juego-y-bien-estar>

Figura 15. ArchDaily., 2022. Mobiliario Urbano Pop. Fotografía obtenida de <https://www.archdaily.mx/mx/756656/instalacion-urbana-mobiliario-urbano-pop-up-espacios-publicos-de-juego-y-bien-estar>

Figura 16. ArchDaily., 2022. Mobiliario Urbano Pop. Fotografía obtenida de <https://www.archdaily.mx/mx/756656/instalacion-urbana-mobiliario-urbano-pop-up-espacios-publicos-de-juego-y-bien-estar>

Figura 17. Design, S., 2022. My Space. Fotografía obtenida de <https://www.designswan.com/archives/my-space-pop-up-cardboard-playhouse-by-liya-mairson.html>

Figura 18. Tendencias., 2022. My Space. Fotografía obtenida de <https://tendencias2009.wordpress.com/2016/04/01/my-space-cardboard-playhouse/>

Figura 19. Tendencias., 2022. My Space. Fotografía obtenida de <https://tendencias2009.wordpress.com/2016/04/01/my-space-cardboard-playhouse/>

Figura 20. Pinterest., 2022. My Space. Fotografía obtenida de <https://ar.pinterest.com/pin/629096641677846432/>

Figura 21. Tendencias., 2022. My Space. Fotografía obtenida de <https://tendencias2009.wordpress.com/2016/04/01/my-space-cardboard-playhouse/>

Figura 22. Chase, M., 2022. Kit de parques. Fotografía obtenida de <https://www.merrittchase.com/kit-of-parks-1>

Figura 23. Chase, M., 2022. Kit de parques. Fotografía obtenida de <https://www.merrittchase.com/kit-of-parks-1>

Figura 24. Chase, M., 2022. Kit de parques. Fotografía obtenida de <https://www.merrittchase.com/kit-of-parks-1>

Figura 25. Chase, M., 2022. Kit de parques. Fotografía obtenida de <https://www.merrittchase.com/kit-of-parks-1>

Figura 26. WLA., 2022. Kit of parks. Fotografía obtenida de <https://worldlandscapearchitect.com/kit-of-parks-is-a-portable-kit-of-parts-to-build-a-park/>

Figura 27. Porlaeducación., 2022. Mapa de México. Fotografía obtenida de <https://www.porlaeducacion.mx/mapa-de-mexico-con-nombres/>

Figura 28. Mapas., 2022. Mapa de Michoacán. Fotografía obtenida de <https://www.mapasparacolorear.com/mexico/mapa-estado-michoacan.php>

Figura 29. AndrewMarsh., 2022. Macrolocalización de Tupátaro Michoacán. Fotografía obtenida de <https://drajmarsh.bitbucket.io/sun-path-on-map.html>

Figura 30. AndrewMarsh., 2022. Microlocalización de Tupátaro Michoacán. Fotografía obtenida de <https://drajmarsh.bitbucket.io/sun-path-on-map.html>

- Figura 31.** AndrewMarsh., 2022. Localización de Tupátaro Michoacán. Fotografía obtenida de <https://drajmarsh.bitbucket.io/sunpath-on-map.html>
- Figura 32.** Plaza Pública Tupátaro Michoacán. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 33.** Plaza Pública Tupátaro Michoacán. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 34.** Plaza Pública Tupátaro Michoacán. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 35.** Plaza Pública Tupátaro Michoacán. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 36.** Estado del baño de mujeres. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 37.** Propuesta de mural para baño de mujeres. Elaboración propia
- Figura 38.** Trazado de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 39.** Trazado de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 40.** Trazado de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 41.** Trazado de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 42.** Desarrollo de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 43.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 44.** Desarrollo de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 45.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 46.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 47.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 48.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 49.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 50.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 51.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 52.** Terminación de mural. Fotografía tomada en el lugar

- Figura 53.** Terminación de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 54.** Terminación de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 55.** Terminación de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 56.** Estado del baño de hombres. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 57.** Propuesta de mural para baño de hombres. Elaboración propia
- Figura 58.** Pintado de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 59.** Pintado de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 60.** Trazado de círculos. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 61.** Trazado de círculos. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 62.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 63.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 64.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 65.** Participación comunitaria en el mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 66.** Terminación de mural. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 67.** Trazo y corte de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 68.** Trazo y corte de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 69.** Trazo y corte de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 70.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 71.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 72.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 73.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 74.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 75.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 76.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 77.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 78.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar

- Figura 79.** Armado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 80.** Pintado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 81.** Pintado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 82.** Pintado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 83.** Pintado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 84.** Pintado de pieza. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 85.** Armado de caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 86.** Armado de caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 87.** Armado de caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 88.** Armado de caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 89.** Armado de caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 90.** Implementación de mueble. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 91.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 92.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 93.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 94.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 95.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 96.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 97.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 98.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 99.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 100.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 101.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 102.** Mobiliario interactivo. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 103.** Mobiliario interactivo. Fotografía tomada en el lugar

- Figura 104.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 105.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 106.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 107.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 108.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 109.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 110.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 111.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 112.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 113.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 114.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 115.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 116.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 117.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 118.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 119.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 120.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 121.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 122.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 123.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 124.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar

- Figura 125.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 126.** Resultado de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 127.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 128.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 129.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 130.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 131.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 132.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 133.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 134.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 135.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 136.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 137.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 138.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 139.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 140.** Proceso de abrir la caja. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 141.** Transporte de módulo. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 142.** Módulo interactivo. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 143.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar
- Figura 144.** Implementación de actividades. Fotografía tomada en el lugar