



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
FACULTAD DE ARQUITECTURA

TESIS

RE-PARQUE PARQUE MULTIFUNCIONAL

THAILYM IVETH JUÁREZ CORIA.

ASESOR: HABID BECERRA SANTA CRUZ

SINODAL: AXEL BECERRA SANTA CRUZ

SINODAL: LUIS JACOBO VILLAFUERTE

OCTUBRE 2022

R E G R E A

RE - PARQUE

R E U T I L I Z A

P A R Q U E M U L T I F U N C I O N A L

AGRADECIMIENTOS

AGRADEZCO INFINITAMENTE A LA UMSNH POR BRINDARME LA OPORTUNIDAD DE ESTUDIAR LA LICENCIATURA DE ARQUITECTURA, A LA FAUM POR FORMARME EN LO QUE SOY HOY EN DÍA.

A DIOS POR SOSTENERME DIA A DIA.

A MI FAMILIA POR SU APOYO INCONDICIONAL EN TODOS LOS ASPECTOS POR CUMPLIR ESTE SUEÑO.

A MIS AMIGOS POR SU APOYO Y ACOMPAÑAMIENTO EN ESTA ETAPA.

A MI ASESOR POR LA PACIENCIA Y ORIENTACIÓN Y POR INCULCARNOS PASIÓN POR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.

C O N T E N I D O

CAPÍTULO

01 INTRODUCCIÓN "ENTRANDO EN COMUNIDAD"

1.- RESUMEN	0 8
<i>PALABRAS CLAVES</i>	
2.- INTRODUCCIÓN	0 9
<i>¿QUÉ ES TARU?</i>	
3. - DEFINICIÓN DEL TEMA	1 1
4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1 2
5.- JUSTIFICACIÓN	1 3
6.- OBJETIVOS	1 5
<i>OBJETIVO GENERAL</i>	
<i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	
7.- HIPÓTESIS/SUPOSICIÓN DEL DISEÑO	1 5
8.- PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	1 6
10. ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN	1 7
11.- LIMITACIONES	1 7
11.- EXPECTATIVAS	1 8

12.- VIABILIDAD	1 9
13.- METODOLOGÍA	2 0
14.- CRONO-PROGRAMA	2 1
15.- PLANTEAMIENTO DEL PREDIO	2 2

CAPÍTULO

02 ENTRANDO EN CONTEXTO TEÓRICO

1.- INTRODUCCIÓN	2 4
2.- ANTECEDENTES	2 5
3.- BUENAS PRÁCTICAS	2 8
4.- AUTORES DESTACADOS	4 0
5.- CASOS ANÁLOGOS	4 6
6.- POSTURA TEÓRICA	4 9

CAPÍTULO

03 CONOCIENDO EL SITIO

1.- INTRODUCCIÓN	5 1
2.- ANTECEDENTES	5 2
3.- ANÁLISIS DEL USUARIO	5 6
4.- ANÁLISIS URBANO	5 8
4.-EL SITIO	6 2
5.- POBLACIÓN BENEFICIADA	6 6
6.- ESTRATEGIAS QUE HACEN VIABLE EL PROYECTO	6 7

CAPÍTULO

04 EXPLORANDO A LA POBLACION

1.- INTRODUCCIÓN	6 9
2.- ESTRATEGIAS DE ANÁLISIS	7 0
3.- RESULTADOS	7 4
4.- CONCLUSIONES	8 0

CAPÍTULO

05 PLANEACIÓN Y PROYECCIÓN DEL LUGAR

1.- INTRODUCCIÓN	8 4
2.- PROPUESTAS (POR ETAPAS)	8 6
3.- INTERVENCIÓN	9 6
4.- PROPUESTAS DE DISEÑO	1 3 3
5.- CONCLUSIONES	1 6 0
6.- BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	1 6 1

CAPÍTULO

01 INTRODUCCIÓN "ENTRANDO EN COMUNIDAD"



Objetivos - Metodología - Re-parque
Sobrevivencia - Mantenimiento del Proceso
Reutilización - Reutilizar

📷 IMG. 1 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021, FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL LUGAR

RESUMEN

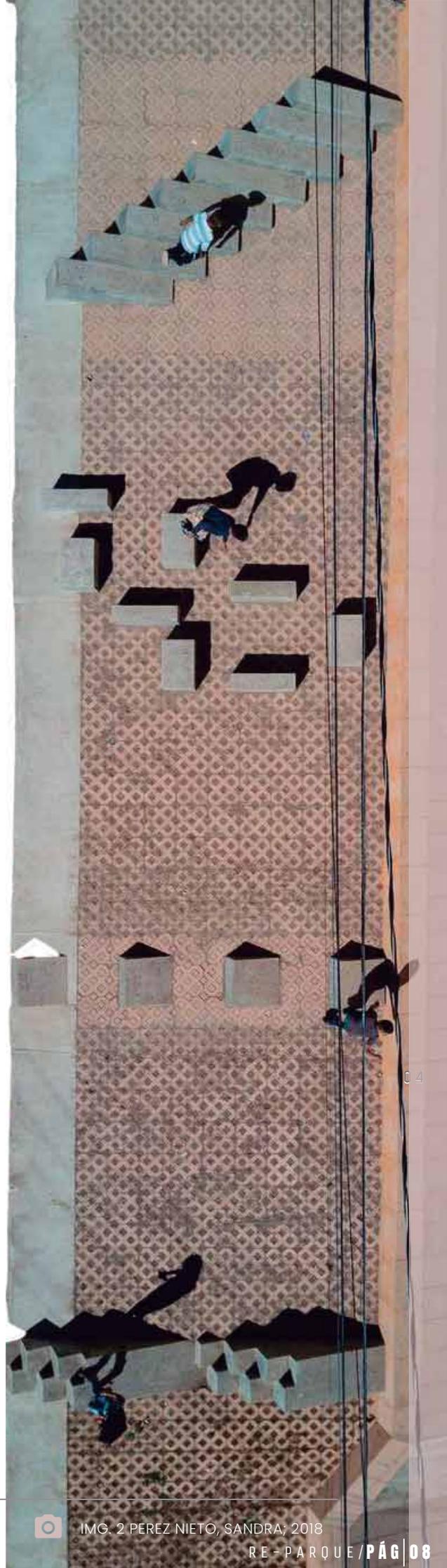
LA REVITALIZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO ES ESENCIAL EN LA ACTUALIDAD, DESPUÉS DE LA CRISIS DE PANDEMIA DE COVID-19, CAÍMOS EN CUENTA DE QUE ES NECESARIO PARA LA POBLACIÓN RECREAR, SOCIALIZAR, CONVIVIR Y COMPARTIR. LA CIUDAD ES PARTE DE LO QUE SOMOS, DONDE VIVIMOS NUESTRAS HISTORIAS.

EXISTEN ZONAS DE NUESTRA CIUDAD DONDE HAY UN ALTO ÍNDICE DE MARGINACIÓN Y ESTAS PERSONAS NO CUENTAN CON LOS ESPACIOS DE RECREACIÓN Y CULTURA, ES NECESARIO SUPLIR TODAS LAS NECESIDADES DE LOS SERES HUMANOS POR IGUAL, ESTAS PERSONAS TIENEN DERECHO A VIVIR SU CIUDAD DE LA MISMA MANERA QUE EL RESTO DE LA POBLACIÓN.

RE-PARQUE PLANTEA LA CREACIÓN DE UN PARQUE MULTIFUNCIONAL EN DONDE LAS PERSONAS PUEDAN CONVIVIR, CONECTAR Y COMUNICAR, ADEMÁS SE PRETENDE GENERAR UNA MEJORA DE IMAGEN URBANA DENTRO DE LA ZONA DEL DURAZNO DE LA CIUDAD DE MORELIA, ASÍ COMO GENERAR UN ESPACIO QUE A LA PAR DE SER UNA PLAZA PÚBLICA PARA CONVIVENCIA, TAMBIÉN QUE LOS CIUDADANOS TENGAN ESPACIO PARA EXPRESARSE Y DESARROLLAR OTRAS ACTIVIDADES.

UNA NUEVA MANERA DE VIVIR EL ESPACIO PÚBLICO DONDE LOS USUARIOS SIENTAN PERTENENCIA Y MEJORE SU SALUD MENTAL MEDIANTE EXPERIMENTAR ESTE ESPACIO.

PALABRAS CLAVE: REVITALIZACIÓN, MULTIFUNCIONALIDAD, ESPACIO PÚBLICO, RECREACIÓN, JUSTICIA ESPACIAL.



INTRODUCCIÓN

EL PROYECTO PRETENDE LA ACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO MEDIANTE LA REUTILIZACIÓN DE UN VACÍO URBANO O ESPACIO ABANDONADO, PARA ASÍ LOGRAR QUE LA COMUNIDAD TENGA UN ESPACIO PÚBLICO QUE A PARTIR DE SU USO SE ACTIVE PARA GENERAR ACCIÓN Y PARTICIPACIÓN. AL PROMOVER LA PARTICIPACIÓN COMUNITARIA SE GENERA PERTENENCIA Y DISMINUYE LA INSEGURIDAD, POR OTRO LADO, PROMUEVE LA MEJORA DE IMAGEN URBANA, EL USO DE MATERIALES DE BAJO IMPACTO Y LA ARMONÍA DE LA CONVIVENCIA CIUDADANA.

¿QUÉ ES TARU?

TALLER DE ACCIÓN RUR-URBANA

ES UN ESQUEMA DE TRABAJO BASADO EN EL DISEÑO A TRAVÉS DE LA EXPERIMENTACIÓN Y LA ACCIÓN COLECTIVA A TRAVÉS DE LA PARTICIPACIÓN DE ALUMNOS Y PROFESORES QUIENES ACTÚAN VOLUNTARIAMENTE, EN OPOSICIÓN A LA QUIETUD.

VINCULA A ALUMNOS DE LICENCIATURA, ESPECIALIDAD Y MAestrÍA, A CONFRONTAR LA REALIDAD PARA ENTENDER LOS PROBLEMAS DE LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA.

PLANTEA UN ESQUEMA DE DISEÑO BASADO EN EXPLORACIONES A TRAVÉS DEL DISEÑO O DISEÑO A TRAVÉS DE EXPERIMENTOS ITERATIVOS. ALGUNAS ETAPAS DEL PROCESO INCLUYEN: DEFINICIÓN DE OPORTUNIDADES DE DISEÑO, RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS DE DATOS, DIAGNOSTICO, IDEACIÓN, DISEÑO ESPECULATIVO, PROTOTIPADO, IMPLEMENTACIONES PILOTO A PEQUEÑA ESCALA EN DIVERSAS ITERACIONES. EN TARU ES FUNDAMENTAL LA VALIDACIÓN DE DISEÑO EN BASE A UN ANÁLISIS DE RESULTADOS QUE MUESTRE LA EVIDENCIA, CONTRIBUCIONES PRINCIPALES Y CONCLUSIONES [1].



[1] «TARU_TALLER DE ACCIÓN RUR-URBANA». DISPONIBLE EN: [HTTPS://CLASSROOM.GOOGLE.COM/U/0/C/MZC5NJU0MJZMZZ/M/MZG2NJQYODE1MTEX/DETAILS](https://classroom.google.com/u/0/c/MZC5NJU0MJZMZZ/M/MZG2NJQYODE1MTEX/DETAILS)

PALABRAS CLAVE



SE PRETENDE LA REVITALIZACIÓN DE UN VACÍO URBANO DE NUESTRA CIUDAD PARA LA RECREACIÓN DE LOS CIUDADANOS, GENERANDO ASI UNA COMUNIDAD MÁS SANA, DONDE ADEMÁS EXISTAN ESPACIOS DONDE PUEDAN COMPARTIR Y DESARROLLAR DISTINTAS ACTIVIDADES, TAMBIÉN SE PRETENDE DAR UNA EXPERIENCIA AGRADABLE A TRAVÉS DE LA MATERIALIDAD DEL PROYECTO.

ESPACIO PÚBLICO

LUGAR DONDE LAS PERSONAS REALIZAN ACTIVIDADES COMPARTIDAS INDIVIDUALES O EN GRUPO DE MERCADEO, TRÁNSITO, RECREACIÓN, JUEGO O CULTURA. CUALQUIER PERSONA TIENE DERECHO A ENTRAR Y PERMANECER "SIN SER EXCLUIDO POR CONDICIÓN PERSONAL, SOCIAL O ECONÓMICA." [2] SON ÁREAS FÍSICAS DELIMITADAS POR CONSTRUCCIONES O ELEMENTOS NATURALES, TALES COMO CALLES, PLAZAS, AVENIDAS, VIADUCTOS, PASEOS, JARDINES, BOSQUES, PARQUES PÚBLICOS Y OTROS [3]. EN GENERAL, SON LOS ELEMENTOS ESTRUCTURALES DESTINADOS PARA EL USO Y DISFRUTE COLECTIVO.

REVITALIZACIÓN

ACCIÓN Y EFECTO DE REVITALIZAR, DAR MÁS FUERZA Y VITALIDAD A ALGO.

DINAMIZAR, MEJORAR Y HUMANIZAR EL ECOSISTEMA URBANO (ASPECTOS FÍSICOS Y SOCIALES) PARA QUE LA VIDA FLUYA A TRAVÉS DE ÉL. ES DECIR, CONSEGUIR UN SOPORTE URBANO DOTADO DE ENERGÍA E IMPULSO PARA EL DESARROLLO DE LA VIDA EN TODA SU COMPLEJIDAD.[4]

MULTIFUNCIONAL

LOS ESPACIOS MULTIFUNCIONALES SON ZONAS QUE PUEDEN SER USADAS PARA DISTINTOS USOS INDISTINTAMENTE. NORMALMENTE EN LOS ESPACIOS DE USO MÚLTIPLE TIENDE A HABER UN USO CLARAMENTE DOMINANTE Y UNA FUNCIÓN SECUNDARIA. OTRA CARACTERÍSTICA MUY RELEVANTE DE ESTE TIPO DE ESPACIOS ES QUE SUELEN ESTAR DISEÑADOS DE MANERA MÁS UNIFORME. [5]

RECREACIÓN

ESPACIO PARA RELAJARSE, DIVERTIRSE, DISFRUTAR ALGO QUE NOS GUSTA. EXISTEN LUGARES DE RECREACIÓN PÚBLICOS Y PRIVADOS, PODEMOS IR A UN PARQUE Y HACER ALGUNA ACTIVIDAD GRATUITA. O PODEMOS PAGAR POR PARTICIPAR, ADMIRAR O CONSUMIR ALGUNA ACTIVIDAD DE NUESTRO INTERÉS.

[2] UNHABITAT (XXXX). GLOBAL PUBLIC SPACE TOOLKIT: FROM GLOBAL PRINCIPLES TO LOCAL POLICIES AND PRACTICE. [HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/FILE/D/1SW00Lk01D5J0TZRE12JU4NC9U30WZ2Q/VIEW](https://drive.google.com/file/d/1SW00Lk01D5J0TZRE12JU4NC9U30WZ2Q/view)

[3] SEDATU (2017). MANUAL DE CALLES, DISEÑO VIAL PARA CIUDADES MEXICANAS, BID. [HTTP://MEXICO.ITDP.ORG/WP-CONTENT/UPLOADS/MDC-ENLINEA.PDF](http://mexico.itdp.org/wp-content/uploads/MDC-ENLINEA.PDF)

[4] ENCAJES URBANOS [HTTPS://FUNDACION.ARQUIA.COM](https://fundacion.arquia.com)

[5] [HTTPS://ARQUIDOM.ORG/TIPSDEINTERIORISMO/ESPACIO-MULTIFUNCIONAL/](https://arquidom.org/tipsdeinteriorismo/espacio-multifuncional/)

DEFINICIÓN DEL TEMA

LOS ESPACIOS PÚBLICOS DE REUTILIZACIÓN URBANA, BRINDAN UNA OPORTUNIDAD A LA CIUDAD DE MEJORAR SU IMAGEN A LA PAR DE MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA DE LOS CIUDADANOS A TRAVÉS DE BRINDARLES ESTE TIPO DE ESPACIOS MULTIFUNCIONALES QUE PROMUEVEN LA RECREACIÓN Y LA CONVIVENCIA, DONDE PUEDAN DISFRUTAR LA CIUDAD Y MEJORAR SU EXPERIENCIA DE HABITAR LA CIUDAD.

RE-PARQUE ES UN PROYECTO DONDE SE CREA UN ESPACIO CONFORME LAS NECESIDADES DE LA COMUNIDAD, EL PROGRAMA MISMO SALE DE LA PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD, PARA QUE SE TOMEN EN CUENTA SUS NECESIDADES, ES POR ESTA RAZÓN QUE SE PRETENDE LA MULTIFUNCIONALIDAD DEL ESPACIO, PARA QUE ASÍ SUPLA DISTINTAS NECESIDADES AL MISMO TIEMPO, DONDE SE PUEDAN OTORGAR SOLUCIONES A SUS CONFLICTOS DENTRO DE LA ZONA.

CONCEPTOS BÁSICOS

INCLUSIÓN SOCIAL

DISFRUTE COLECTIVO

JUSTICIA ESPACIAL

DISEÑO PARTICIPATIVO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ACTUALMENTE EN LAS CIUDADES EXISTE UNA SEGREGACIÓN TERRITORIAL COMO RESULTADO DEL CRECIMIENTO DE LA POBLACIÓN, ESTO PROVOCA DESIGUALDADES SOCIALES. LAS PERSONAS QUE VIVEN EN LAS PERIFERIAS DE LA CIUDAD, CARECEN DE SERVICIOS Y OPORTUNIDADES DE UNA CALIDAD DE VIDA, ESTO PROVOCA UNA INJUSTICIA ESPACIAL, DONDE EXISTE LA FRAGMENTACIÓN DE LA POBLACIÓN Y UN CONTRASTE DE FORMAS DE VIDA.

EN LA CIUDAD DE MORELIA EXISTEN ZONAS QUE CARECEN DE ESPACIOS PÚBLICOS RECREATIVOS EN DONDE LAS PERSONAS PUEDAN HACER ACTIVIDADES QUE SEAN PARA SU BIENESTAR MENTAL Y FÍSICO, SOBRETUDO EN LAS ZONAS MARGINADAS, ADEMÁS DE QUE CUANDO CRECE LA CIUDAD SE GENERAN ESPACIOS VACÍOS INTERNOS, PROPICIOS A VIOLENCIA E INSEGURIDAD.

POR OTRO LADO, EL ESPACIO PÚBLICO TOMA UNA ESPECIAL IMPORTANCIA POST LA PANDEMIA POR COVID-19, EL EFECTO DEL DISTANCIAMIENTO SOCIAL, EL AISLAMIENTO Y LA CUARENTENA, PUEDEN AGRAVAR LA SALUD MENTAL DE LA POBLACIÓN, EN ENCUESTAS APLICADAS A 1257 PERSONAS, EL 50,4%, 44%, 34% Y 71.5%, TIENEN SÍNTOMAS DE DEPRESIÓN, ANSIEDAD, INSOMNIO Y ANGUSTIA. ES POR ELLO QUE REACTIVAR LA VIDA EN SOCIEDAD ES FUNDAMENTAL PARA ESTE REGRESO PROGRESIVO, DE MANERA QUE LOS USUARIOS PUEDAN TENER ESPACIOS DE CONVIVENCIA Y REINCORPORARSE A LA SOCIEDAD. [5]

HOY MÁS QUE NUNCA ES VITAL PARA EL SER HUMANO LA VIDA EN COMUNIDAD Y LA CONVIVENCIA CON OTROS, ES DECIR, ESPACIOS ADECUADOS Y PROPICIOS PARA RECREAR Y GENERAR UNA SOCIEDAD RESILIENTE.

LA PLANEACIÓN URBANA HA TOMADO UN PAPEL IMPORTANTE EN LA VIDA DE LOS CIUDADANOS YA QUE APORTA MUCHO DE LO QUE SON, LAS VIVENCIAS QUE SE GENERAN EN LOS ESPACIOS SON PARTE DE LAS PERSONAS, ES POR ESO QUE ES FUNDAMENTAL BRINDAR JUSTICIA ESPACIAL[6] DENTRO DE LAS ZONAS FRAGMENTADAS Y MARGINADAS DE LA POBLACIÓN, DADO QUE LA CIUDADANÍA DE ESTAS ZONAS DE VE AFECTADA EN GRAN PARTE POR ESTA DESINTEGRACIÓN SOCIAL.

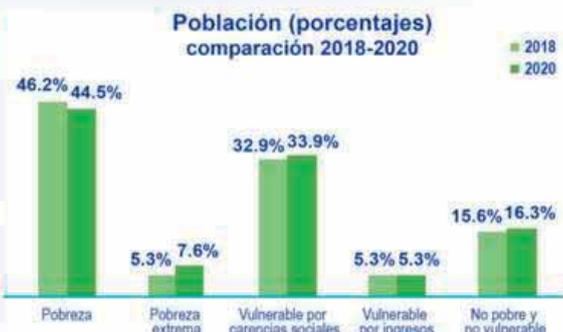
EL PROYECTO SE ENFOCA EN LA IMPLEMENTACIÓN DE UN ESPACIO PÚBLICO PARA ENRIQUECER A LA CIUDAD, GENERAR LA UNIDAD DE LA COMUNIDAD Y JUSTICIA DEL TERRITORIO, QUE QUIERE DECIR QUE PRETENDE DAR SOLUCIÓN A LA CARENCIA DE SERVICIOS RECREATIVOS Y SOCIALES. ADEMÁS DE LA MEJORA DE IMAGEN URBANA AL REUTILIZAR Y REVITALIZAR ESPACIOS VACÍOS O EN DESUSO.

[5] RODRÍGUEZ, J. H. (2020, 1 JULIO). IMPACTO DE LA COVID-19 SOBRE LA SALUD MENTAL DE LAS PERSONAS | HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ | MEDICENTRO ELECTRÓNICA. INFORMED. RECUPERADO 17 DE DICIEMBRE DE 2021, DE [HTTP://MEDICENTRO.SLD.CU/INDEX.PHP/MEDICENTRO/ARTICLE/VIEW/3203/2588](http://medicentro.sld.cu/index.php/medicentro/article/view/3203/2588)

[6] SE REFIERE A UN INTERÉS INTENCIONAL POR CONOCER Y SOLUCIONAR LAS MANIFESTACIONES ESPACIALES DE LA JUSTICIA Y LA INJUSTICIA, QUE INICIARÍA CON UNA DISTRIBUCIÓN EQUITATIVA DEL ESPACIO, SUS RECURSOS Y LAS OPORTUNIDADES PARA ACCEDER A ÉSTOS. APARICIO, «EN BUSCA DE LA JUSTICIA ESPACIAL».



Lineas de pobreza por ingresos	
2018	2020
Población con ingreso inferior a la línea de pobreza extrema por ingresos	12.8%
	14.5%
2018	2020
Población con ingreso inferior a la línea de pobreza por ingresos	51.5%
	49.8%



Carencias sociales

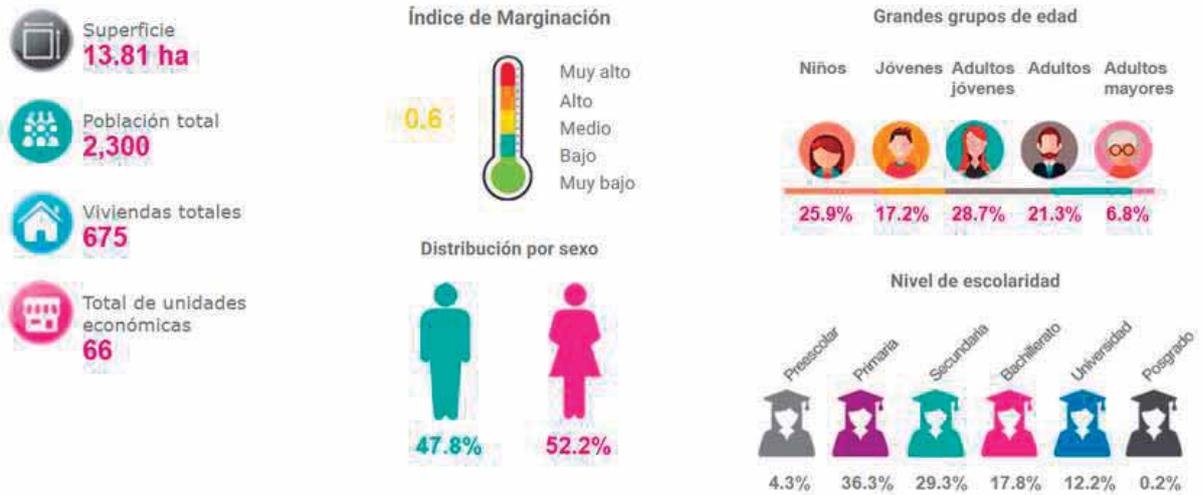


JUSTIFICACIÓN

EN MICHOACÁN, SEGÚN EL CONEVAL, SE OBSERVA QUE EL 33.9% DE LA POBLACIÓN SUFRE CARENCIAS SOCIALES; ES DECIR, QUE NO CUENTAN CON LAS OPORTUNIDADES SUFICIENTES PARA TENER EL ACCESO A DISTINTOS SERVICIOS QUE SATISFACEN SUS NECESIDADES PRIMORDIALES COMO SERES HUMANOS, NO TIENEN LA OPORTUNIDAD DE GENERAR VIVENCIAS Y VIVIR SU CIUDAD.

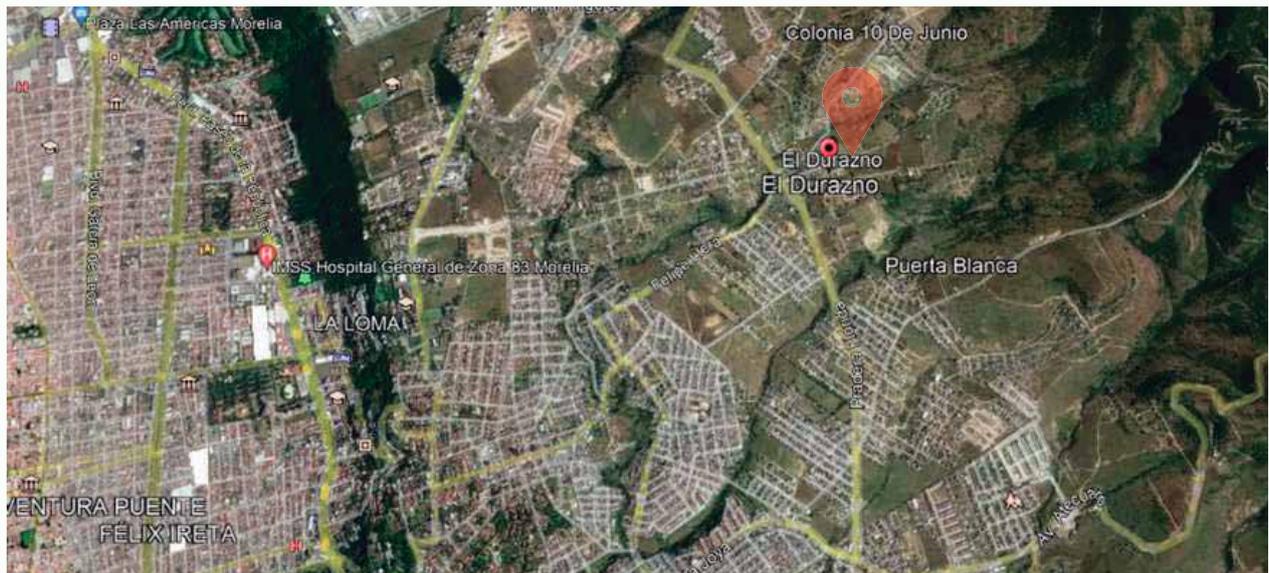
EN LAS ZONAS MARGINADAS DE LA CIUDAD DE MORELIA, LAS ACTIVIDADES ARTÍSTICAS Y CULTURALES NO EXISTEN EN ESTE CONTEXTO. EN ESTAS ZONAS LOS NIÑOS Y JÓVENES SÓLO TIENEN COMO ESPARCIMIENTO Y RECREACIÓN LA TELEVISIÓN O LA CALLE, LAS DOS O NINGUNA. SI SE PIENSA EN LA VIOLENCIA EN LOS VECINDARIOS QUE PROVOCAN LOS VACÍOS URBANOS, SE IMPIDE QUE SEA SEGURO SALIR A RECREAR Y CONVIVIR. LOMAS DEL DURAZNO ES RECONOCIDA POR LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN COMO UNA DE LAS COLONIAS DE ESTA CAPITAL CON MAYOR ÍNDICE DELICTIVO[7]. AQUÍ LOS SERVICIOS CULTURALES SON NULOS. SE PUEDEN VER UNA CANCHA DE FUTBOL Y OTRA DE BÁSQUETBOL, SIN EMBARGO, CASI NADIE LA UTILIZA.

[7] «ABANDONO TOTAL EN ZONAS MARGINALES DE MORELIA; EL ACCESO A LA CULTURA ES NULO – EL FINANCIERO».



GRÁFICA 2.- [HTTP://WWW.OVIEMORELIA.MX/#/](http://www.oviemorelia.mx/#/)

EN LA GRÁFICA 2, SE VE LA INFORMACIÓN DE LA COLONIA A INTERVENIR, DONDE LA MARGINACIÓN SE DA EN UN 0.6, LO QUE INDICA QUE ES MARGINACIÓN MEDIA, ADEMÁS LA MAYORÍA DE SU POBLACIÓN SON NIÑOS Y ADULTOS JÓVENES. ESTA INFORMACIÓN NOS ORIENTA A TOMAR UNA LINEA DE ACCIÓN EN CUANTO A LA POBLACIÓN PREDOMINANTE, ASÍ SE PONDRÁ ESPECIAL ATENCIÓN A NIÑOS Y JÓVENES. SE HA VISITADO EL SITIO PARA IDENTIFICAR LOS VACÍOS O ZONAS A REUTILIZAR Y REVITALIZAR PARA GENERAR EL ESPACIO PÚBLICO, DONDE SE ALCANZA A LEER EN EL ESPACIO QUE SUS CALLES SIGUEN SIN SER PAVIMENTADAS, QUE LOS NIÑOS JUEGAN EN LA CALLE Y NO TIENEN ESPACIOS PARA HACER DISTINTAS ACTIVIDADES RECREATIVAS Y CULTURALES, LA COMUNIDAD PASA MÁS TIEMPO DENTRO DE SUS VIVIENDAS SIN GENERAR LAZOS ENTRE LA COMUNIDAD.



IMG 7.- IMPRESIÓN DE PANTALLA DE GOOGLE EARTH DE "LOMAS DEL DURAZNO".

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

PROMOVER LA ACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO MEDIANTE LA REVITALIZACIÓN DE ESPACIOS EN DESUSO PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA DE LAS PERSONAS DE LA COMUNIDAD Y LA MEJORA DE IMAGEN URBANA.

OBJETIVOS PARTICULARES

- RESIGNIFICAR LOS ESPACIOS DE CONFLICTO EN ESPACIOS DE OPORTUNIDAD.
- MEJORAR LA IMAGEN URBANA ATRAVÉS DE LA REUTILIZACIÓN DE ESPACIOS VACÍOS.
- PROPONER ESPACIOS QUE TENGAN MULTIFUNCIONALIDAD.
- IMPLEMENTAR MATERIALES DE BAJO IMPACTO PARA LA PRESERVACIÓN DEL MEDIO NATURAL.
- APLICAR LA ARQUITECTURA SENSORIAL.
- INLCUIR LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN EL DISEÑO.

HIPÓTESIS/ SUPOSICIÓN DEL DISEÑO

AL CREAR UN ESPACIO DE RECREACIÓN EN ZONAS VULNERABLES, SE PODRÁ GENERAR UNA UNIDAD DENTRO DE LA POBLACIÓN DE ESTA ZONA. EL ESPACIO PÚBLICO MÁS ACTIVO GENERARA UNA MAYOR SEGURIDAD EN LA CIUDAD POR LA CONCURRENCIA DE PERSONAS DENTRO DEL MISMO, ADEMÁS DE QUE LA IMAGEN URBANA DE LA CIUDAD MEJORARÁ NOTABLEMENTE Y LA CALIDAD DE VIDA DE LOS CIUDADANOS MEJORARA, TENDRÁN MAYORES OPORTUNIDADES. LOS CIUDADANOS COMENZARAN A VIVIR LA CIUDAD DE MANERA DIFERENTE Y VAN A TENER SENTIDO DE PERTENENCIA AL CREAR LAZOS COMUNITARIOS Y

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo podemos conseguir que los espacios públicos sean entornos para potencializar la actividad social y lazos comunitarios?

¿Cómo se apropian del espacio los ciudadanos a través de su participación?

¿Cómo se generan las sinergias entre los habitantes y los distintos actores que pueden colaborar en el proyecto?





ORIGINALIDAD E INNOVACIÓN

EN ESTE PROYECTO SE PRETENDE INNOVAR A TRAVÉS DEL USO DEL ESPACIO PROPUESTO, YA QUE ADEMÁS DE SER UNA PLAZA, TENDRÁ OTROS USOS URBANOS, ADEMÁS DE QUE SE IMPLEMENTARA LA REUTILIZACIÓN Y EL MEJORAMIENTO DE LAS ZONAS VULNERABLES CON MATERIALES Y VEGETACIÓN. SE PRETENDE UTILIZAR VEGETACIÓN AOMÁTICA DE BAJO MANTENIMIENTO Y APROVEHCHAR LA LUZ PARA QUE LOS USUARIOS VIVAN EL ESPACIO Y LAS EXPERIENCIAS Y SENSACIONES CREADAS. TAMBIÉN SE PRETENDE QUE LOS CIUDADANOS APOYEN CON SU PARTICIPACIÓN Y SE SIENTAN PARTE DEL PROYECTO.

LIMITACIONES

ES NECESARIO QUE LOS CIUDADANOS PARTICIPEN PARA CUIDAR DEL ESPACIO Y ADEMÁS QUE HAGAN BUEN USO DE EL. NECESITAMOS EMPATIZAR CON ELLOS Y TOMAR EN CUENTA SUS INTERESES PARA QUE EL PROYECTO PUEDA LLEVARSE A CABO.



EXPECTATIVAS

SE ESPERA UN CAMBIO EN LA MANERA DE VIVIR EL ESPACIO PÚBLICO, GENERAR NUEVAS MANERAS DE EXPLORARLO Y QUE LOS USUARIOS PUEDAN SENTIRSE PARTE, DE IGUAL MANERA GENERAR LAZOS DE COMUNIDAD, MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA DE LOS MORELIANOS, ADEMÁS DEL APROVECHAMIENTO DE LOS ESPACIOS EN DESUSO DE NUESTRA CIUDAD.

SE PRETENDE QUE EN LA CIUDAD EXISTA UN NUEVO HORIZONTE DE LAS VIVENCIAS DENTRO DE ELLA, QUE LOS CIUDADANOS EXPERIMENTEN NUEVAS EXPERIENCIAS, ASÍ COMO EL CAMBIO DE PAISAJE URBANO, DONDE ADEMÁS SE GENERARÁ UNA ACTIVACIÓN DE ESPACIO Y DISMINUIRÁ LA INSEGURIDAD A TRAVÉS DE LA BUENA ILUMINACIÓN DEL ESPACIO Y EL DISEÑO QUE SE PROPONDRÁ.

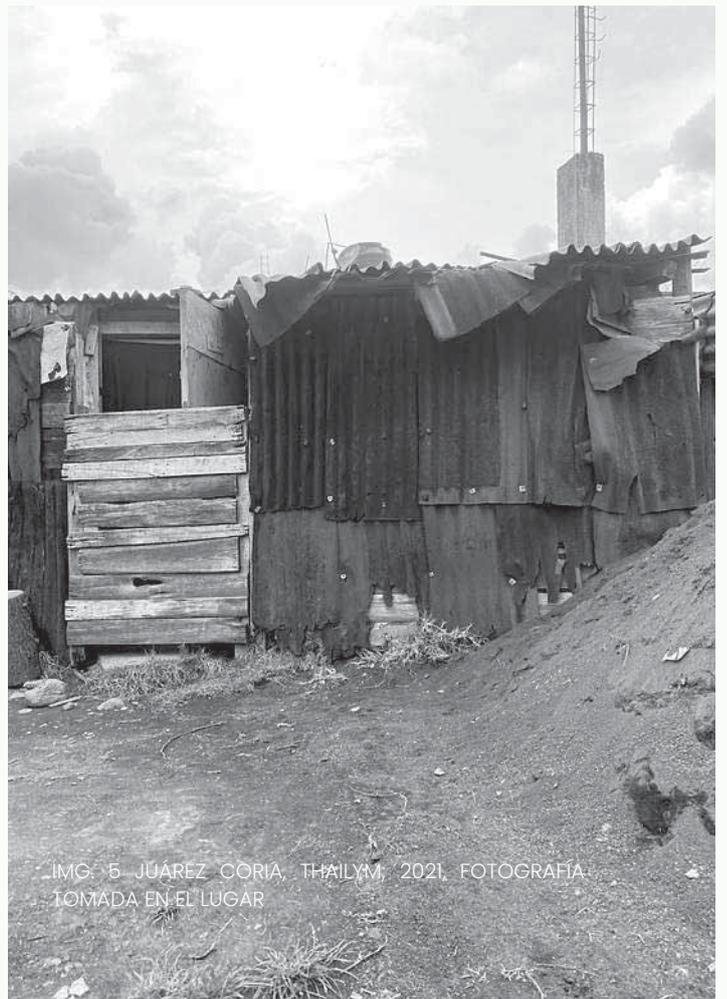
LAS ZONAS VULNERABLES MEJORARÁN SU MANERA DE VIDA Y SE IMPLEMENTARÁ LA INICIATIVA DE PODER CONSTRUIR EN COMUNIDAD, BASÁNDOSE EN EL DISEÑO PARTICIPATIVO



IMG. 4 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021. FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL LUGAR

VIABILIDAD

LAS ZONAS MARGINADAS Y SUS HABITANTES SON PARTE DE NUESTRA SOCIEDAD, EL GOBIERNO ESTA EN BUSCA DE NUEVOS PLANES DE MEJORA URBANA, POR ESTA RAZÓN SE TOMA AL PROYECTO COMO UNA OPORTUNIDAD DE MEJORA DE CALIDAD DE VIDA PARA LOS HABITANTES DE ESTA ZONA Y ADEMÁS MEJORA DE IMAGEN URBANA, PARA ASÍ PROVOCAR UN BUEN DESARROLLO EN LA CIUDAD.

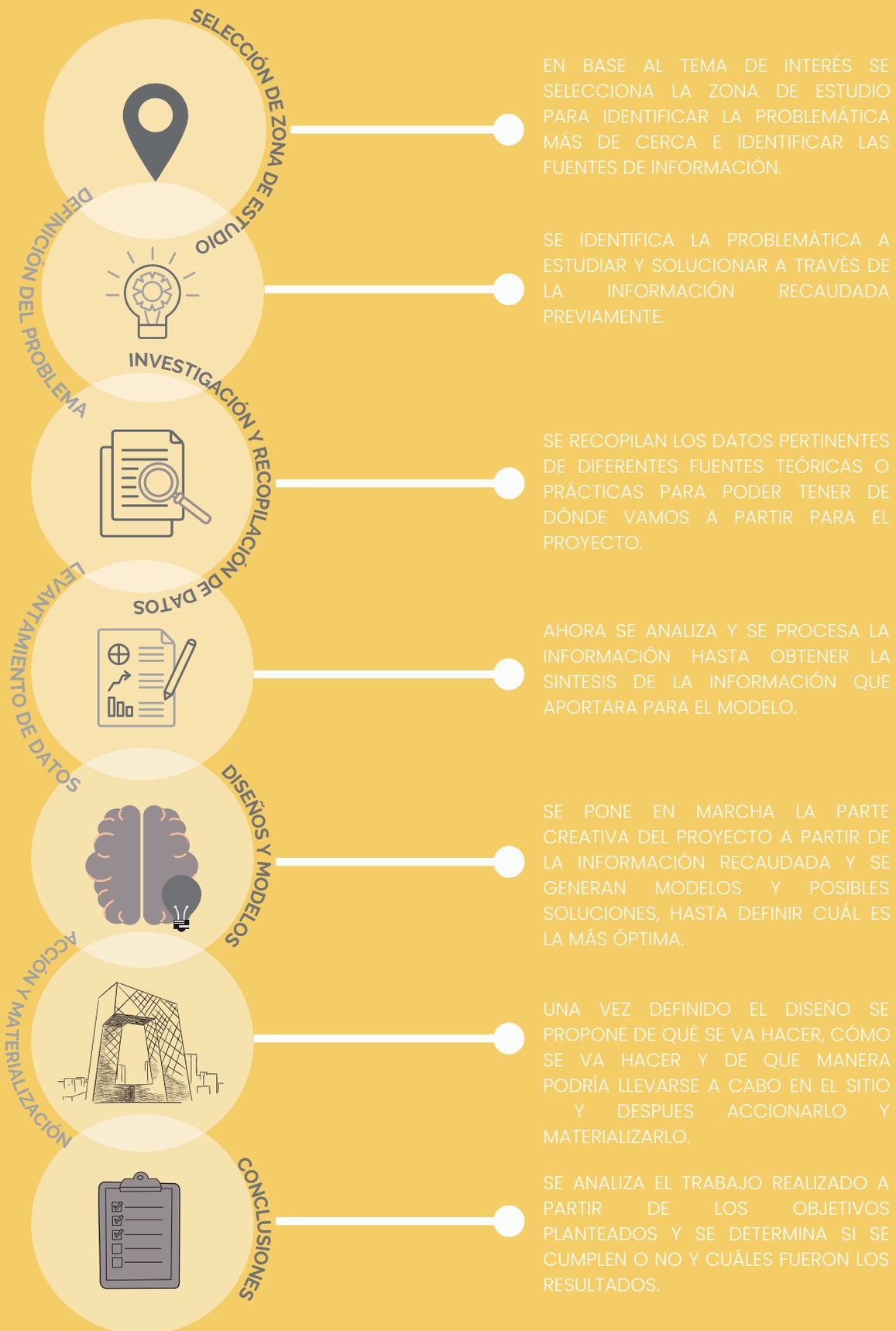


IMG. 5 JUÁREZ CORIA, THAILYM, 2021. FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL LUGAR



IMG. 6 JUÁREZ CORIA, THAILYM, 2021. FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL LUGAR

METODOLÓGÍA



C R O N O P R O G R A M A

ESTE PROYECTO DE TESIS SE PRETENDE LLEVAR ACABO A LO LARGO DE UN AÑO, DONDE ME A MES SE IRAN REALIZANDO ACTIVIDADES DE MANERA CONSTANTE PARA OBTENER UN BUEN RESULTADO Y LLEGAR A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.

CAPÍTULO	OC TU BR E	NO VI E M BR E	DI CI E M BR E	EN ER O	FE BR ER O	M AR ZO	AB RI L	M AY O	JU NI O	JU LI O	AGO STO
1											
2											
3											
4											
5											

TABLA 1. CRONOPROGRAMA DE OCTUBRE 2021

PLANTEAMIENTO DEL PREDIO: LOMAS DEL DURAZNO, MORELIA. MICH.

EN LA VISITA DE CAMPO SE OBSERVÓ QUE EN CIERTAS ZONAS AÚN NO EXISTE UNA URBANIZACIÓN TOTAL, POR LO QUE LAS PERSONAS DE ESTA ZONA SE VEN LIMITADAS AL ACCESO DE CIERTOS SERVICIOS, ES POR ELLO QUE SE VE UN POTENCIAL FAVORABLE PARA EL PROYECTO, YA QUE LOS VECINOS SE HAN ORGANIZADO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE ALGUNAS EDIFICACIONES COMO EL TEMPLO QUE ESTÁ EN CONSTRUCCIÓN ACTUALMENTE, LO QUE NOS DENOTA QUE EXISTE UNA ORGANIZACIÓN VECINAL EFICAZ, DE ESTA MANERA SE PODRÍA GENERAR LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA DENTRO DEL PROYECTO.

EL PROYECTO SE PRETENDE DESARROLLAR DENTRO DE LA CANCHA EN DESUSO QUE TIENEN, YA QUE COMENTAN LOS HABITANTES QUE NO SE UTILIZA Y ES PROPENSA A LA DELINCUENCIA.



IMG.7 JUÁREZ CORIA, THAILYM, 2021. FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL LUGAR



IMG.8 JUÁREZ CORIA, THAILYM, 2021. FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL LUGAR



IMG.9 JUÁREZ CORIA, THAILYM, 2021. FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL LUGAR

CAPÍTULO

02

ENTRANDO EN CONTEXTO TEÓRICO



INTRODUCCIÓN

EN ESTE CAPÍTULO SE DESARROLLA LA INFORMACIÓN TEÓRICA QUE DA SOPORTE AL PROYECTO, LOS AUTORES QUE INFLUYERON, LOS PROYECTOS Y EQUIPOS DE TRABAJO QUE FUERON UN REFERENTE CLAVE PARA GENERAR LA POSTURA TEÓRICA QUE DA EL CAMINO A SEGUIR EN EL PROYECTO.

ANTECEDENTES

“¿QUÉ NECESITAMOS LOS SERES HUMANOS PARA UNA REALIZACIÓN MÁS PLENA? NECESITAMOS, POR EJEMPLO: CAMINAR, VER GENTE, ESTAR CON GENTE; Y LA CIUDAD DEBE TENER CARACTERÍSTICAS QUE PROPICIEN ESE CONTACTO CON NOSOTROS. UNA CIUDAD ES SOLO UN MEDIO PARA VIVIR.”

-JAN GEHL

ESPACIO PÚBLICO

Los espacios públicos comienzan a surgir al mismo tiempo que el ser humano comienza a asentarse en comunidades sedentarias, en la llamada Revolución Neolítica. Ya desde ese período comienzan a gestarse las bases de lo que hoy conocemos y llamamos espacio público.

Como consecuencia de la Revolución Industrial, surge la preocupación por el espacio público de manera más formal. Algunas ciudades europeas comienzan a tener un crecimiento desmedido como consecuencia de los procesos industriales. A finales del siglo XIX se formalizó la distinción jurídica entre espacio público y espacio privado, por lo que el primero comienza a tomar un lugar importante en la planificación de las ciudades, por ello en las posteriores intervenciones urbanísticas toman en cuenta como protagonista el desarrollo de estos espacios públicos que comienzan a ser elementales para la población.

Un factor fundamental en el origen y desarrollo de los espacios públicos fue la aparición del comercio. En este momento se crea la necesidad de tener lugares comunes, para así compartir espacios de circulación como de comercio, de ocio, de relaciones varias y de socialización.

Es así como la creación de espacios libres de carácter público forma parte de la historia de las ciudades desde sus comienzos. El ágora y el teatro griego, el foro y los grandes espacios e infraestructuras del Imperio Romano, son clara muestra de la necesidad y la intención de las sociedades clásicas por constituir escenarios de expresión de ideales compartidos en los cuales cada individuo desarrolla su persona y a la vez reivindica su pertenencia a un grupo determinado. La historia nos muestra los aportes a gran escala de los pueblos de Europa Occidental, formas de organización social avanzada y construcciones análogas pueden encontrarse en muchas otras civilizaciones.

Luego, en la época medieval, los espacios públicos respondieron sobre todo a cuestiones religiosas, se puede observar la construcción de grandes templos y otros edificios de carácter públicos en las plazas centrales de las ciudades. El sentimiento y la necesidad de congregación y expresión ciudadana de la sociedad continuaban presentes.

Hoy los espacios públicos son nuevamente reconocidos como elementos centrales de la estructura de la ciudad, y más allá de los beneficios sociales y ambientales, constituyen una herramienta urbanística y un instrumento vital para la renovación y recuperación del espacio urbano, la calidad de vida, la generación de valores culturales y la extensión de infraestructuras.

La mayoría de los autores contemporáneos que analizan estos temas consideran que en los últimos años el espacio público de la manera que fue (y en muchos casos aún es) entendido en las ciudades tradicionales y modernas está sufriendo una serie de transformaciones que le brindan un carácter totalmente distinto al de otras épocas, reproduciendo los intereses del capital en un contexto socioeconómico global donde prima el individualismo por sobre lo social y los intereses privados por sobre los públicos.[8]

REVITALIZACIÓN DE VACÍOS URBANOS

"[...] Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional, histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no-lugar." (Augé, 2008, pág. 83)

"[...]Convirtiéndose en áreas deshabitadas, inseguras, improductivas. En definitiva, lugares extraños al sistema urbano, exteriores mentales en el interior físico de la ciudad que aparecen como contraimagen de la misma, tanto en el sentido de su crítica como en el sentido de su posible alternativa.[...]" (De Solà-Morales, 2002, pág.188).

Los seres humanos somos atraídos por las grandes ciudades, hoy en día al menos el 80% de los mexicanos viven en la gran ciudad. La consecuencia de esta atracción genera que cada vez más personas lleguen a la ciudad y esta comience a crecer desmedidamente. Las ciudades son como un ser vivo en continua transformación y movimiento, al generar un crecimiento tan apresurado dentro de ella se generan vacíos, que son un foco de oportunidad para el desarrollo de la ciudad.



NO PUEDES LLEGAR CON LA ARQUITECTURA E IMPONERLA A UN LUGAR, SINO QUE LAS COSAS DEBEN SALIR DE LA CULTURA DE LA GENTE, DE LO QUE ES LA GENTE
-ENRIQUE ORTÍZ.



i [8] BERRUETE MARTÍNEZ, FRANCISCO JOSÉ LOS VACÍOS URBANOS:UNA NUEVA DEFINICIÓN URBANO, NÚM. 35, MAYO, 2017, PP. 114-122

Acotando el significado de "vacíos urbanos" tras ser estudiadas y analizadas varias definiciones y conceptos y al ser un concepto compuesto, se llega a que son áreas sin una función inmediata en el presente de la ciudad; son el resultado de procesos económicos y del crecimiento urbano, que están expectantes de un desarrollo incierto para tener un propósito dentro de la estructura urbana. Por tanto, son espacios que están ligados a la periferia de las ciudades, que están apartados de las dinámicas de la ciudad y no tienen función alguna.

Los vacíos son espacios que ya forman parte de las ciudades, es por ello que es necesario darles vida e intervenir en ellos porque al hacer este trabajo, se cambia el entorno que ya está construido sin necesidad de extender la ciudad aún más o llenarla de construcciones innecesarias que podrían resultar contraproducentes, por el contrario, es una verdadera oportunidad de cambio en la dinámica a escala urbana y social.



ARQUITECTURA SOCIAL

"La arquitectura puede introducir un concepto más amplio de ganancia: el diseño como valor añadido en lugar de un costo adicional; la arquitectura como un atajo hacia la igualdad". [9]

Algunos de los pioneros de la arquitectura social en México como Enrique Ortíz, Alejandro Suárez, Gustavo Romero y Ernesto Alva Martínez, comentaron en una entrevista observada que la nueva metodología de diseño participativo, implementada está basada en la colectividad y lo social e impulsada por distintos arquitectos mexicanos desde los 1960 para acá; se ha convertido en un elemento de gran peso que determinará el futuro desarrollo arquitectónico en México y en otros países de Latinoamérica, en donde se han despertado varios colectivos y grupos de arquitectos en busca de una igualdad de territorio dentro de las ciudades y sus zonas marginadas o en comunidades descuidadas.

BUENA PRÁCTICAS

En este apartado se dan a conocer los casos de estudio que inspiraron el proyecto, sus ideologías y sus metodologías y objetivos.

ESPACIOS DE PAZ

Espacios de Paz es un proyecto de diseño participativo que busca activar procesos de transformación física y social a través de la autoconstrucción de espacios públicos en áreas conflictivas, para resignificar los espacios dentro de las zonas, integrando el diseño a las necesidades de los habitantes.

Uno de sus propósitos principales consiste en promover una cultura de paz que fomente la convivencia armoniosa entre los ciudadanos, viene de la resignificación de los territorios. Además, busca asegurar que las "zonas de peligro", áreas con alta presencia de todo tipo de violencia, se transformen en "zonas de paz", áreas con posibilidad de generar dinámicas sociales que inviten a nuevas formas de vivir en las comunidades, transformando las categorías básicas que regir la vida diaria: el uso del tiempo y el espacio.

RESIGNIFICAR ESPACIOS

METODOLOGÍA

El marco del proyecto es un taller de 6 semanas de duración, desarrollado por grupos de arquitectos de Venezuela y de otros países simultáneamente en cinco comunidades diferentes. La primera semana es la preproducción y planificación de los talleres, las siguientes cuatro semanas son para diseñar y llevar a cabo los proyectos y una última semana para comprobar los resultados, participaron miembros de las comunidades, estudiantes, voluntarios e instituciones estatales.

Un espacio construido no solo "para" la comunidad sino "por" la comunidad, además de reclamar el rol de los arquitectos como trabajadores, los arquitectos no solo son vistos como agentes en el proyecto, sino como alguien que está integrado, alguien que no sobresale pero se incorpora al proceso. [10]



ESPACIOS DE PAZ



Comunal se funda en la Ciudad de México por las arquitectas Mariana Ordóñez Grajales y Jesica Amescua Carrera.

Elas conciben el proyecto arquitectónico por su capacidad de ser funcional, formal y estéticamente apropiado a la esencia del lugar, la cultura y la gente, pero sobre todo, como la representación de procesos sociales de negociación entre consensos y disensos. Por ese motivo, no concebimos a la arquitectura como una obra de autor o como un objeto estático, artístico e inmodificable; sino como un proceso social colaborativo, vivo, abierto y en evolución constante que permite a los pobladores expresar sus ideas, necesidades y aspiraciones, reconociéndolos siempre como el centro de los proyectos y la toma de decisiones. Es decir, visualizamos a los habitantes como sujetos de acción y no como objetos de intervención. [11]

Buscan tener un rol distinto del arquitecto tradicional, buscan ser facilitadoras y mediadoras que acompañan a la comunidad en su lucha por preservar su hábitat, mediante el intercambio de saberes y experiencias, se conforma un equipo de trabajo donde todos participan y construyen un conocimiento colectivo que los lleva a un trabajo colaborativo para satisfacer sus intereses en común.

El sistema que Comunal sigue, se basa en abordar las dimensiones que se relacionan con el habitar, tales como el ámbito social, cultural, ambiental, productivo, etc. Se busca, justicia social, democracia y defensa de los derechos humanos, en realidad buscan dejar fuera el ejercicio de altruismo y transformarlo a un trabajo en conjunto por generar una sociedad colaborativa, justa y solidaria.

Además al ser un colectivo comandado por mujeres, se crea un compromiso social de reflexión sobre los actos de dominación, violencia patriarcal y machismo que se ejercen desde la arquitectura sobre las mujeres, sus familias, comunidades y territorios.

Buscan cambiar el entorno desde su participación como intermediarias entre generar espacios hechos por y para la comunidad.





COMUNAL

"BUSCAMOS EN LA COLABORACIÓN Y PARTICIPACIÓN, EL PROMOVER UN SENTIMIENTO DE APROPIACIÓN; EN DONDE EL DISEÑADOR DESAPARECE UNA VEZ TERMINADA LA OBRA... Y EL USUARIO-ENTORNO SE CONVIERTEN EN LOS VERDADEROS PROTAGONISTAS."

- M. SMITH

Entre Nos-Atelier, es un atelier ([ateljé].del francés atelier, referido a cualquier lugar de trabajo artesanal o estudio de un artista), un taller colectivo de diseño y arquitectura que desarrolla propuestas de impacto social conjuntamente con la participación activa de sus clientes. En donde existe un fuerte arraigo hacia la experimentación con materiales alternativos, diseño de bajo costo, generación-uso eficiente de los recursos y la fundamentación sustentable-ambiental. [12]

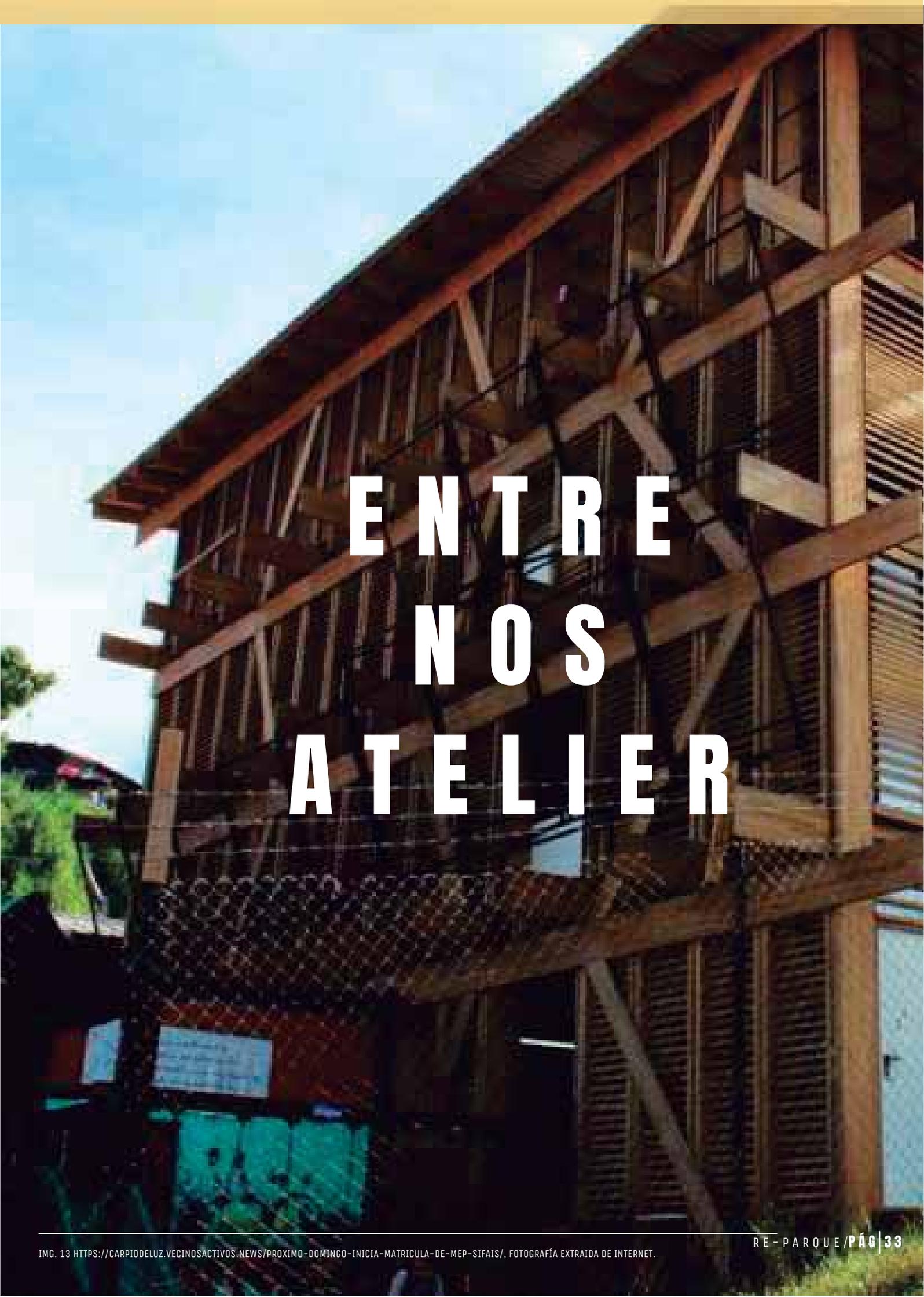
Fue fundado en el 2010 por Mike Smith y Alejandro Vallejo, en San José, Costa Rica. Ambos comparten la ideología humanista del diseño con impacto social, con sensibilidad ambiental y una búsqueda constante hacia la experimentación con materiales alternativos locales, además de que tienen varios reconocimientos a nivel internacional por su labor, también se dedican a la docencia.

Entre los propósitos que rigen este atelier, para el proyecto destacan el promover un diálogo de sensibilización entre la arquitectura y sociedad, experimentar materiales y tecnologías de bajo impacto y sustentables, así como la gestión de recursos sociales y económicos. También propone el diseño participativo como fuente generadora de propuestas que nacen de la gente y el lugar además promueven la solución de problemas de manera práctica donde las familias y su trabajo son los protagonistas.

Se preocupan por la funcionalidad y la manera en que impacta en las vidas de las personas y la comunidad más que en la estética, sin embargo no se deja de lado, adaptan el proyecto a las necesidades de los usuarios, buscando la pertenencia y apropiación a través de la participación en la construcción de los espacios, además que el proceso se enriquece con la participación de todas las personas que participan, con los variados conocimientos y experiencias de cada participante, así se construye de manera colectiva.

"COMPRENDER Y REINTERPRETAR EL PROCESO PARTICIPATIVO DE NUESTROS SISTEMAS DE APROPIACIÓN CON EL FIN DE MEJORAR LA CALIDAD DEL HÁBITAT EN EL QUE NOS DESENVOLVEMOS UTILIZANDO ESTRATEGIAS DE INTELIGENCIAS COLECTIVAS COMO UNA HERRAMIENTA DE DISEÑO."

-A. VALLEJO



ENTRE NOS ATELIER

La Fundación Placemaking México A.C. es una donataria que brinda el apoyo mediante distintos programas para las comunidades con el propósito de revivir y revitalizar el espacio público. Otorga su apoyo a través de capacitación a la comunidad, asistencia técnica, donaciones en especie, además del diseño, construcción y activación del espacio público.

Es una fundación que colabora con varios agentes y tienen el propósito de promover espacios donde las personas sean socialmente activas y felices al transformar su entorno.

El diseño de cada espacio se lleva a cabo a través de un taller participativo, donde se identifican los deseos y las necesidades de cada comunidad, para así recuperar el espacio público y maximizar su potencial creando lugares llamativos y útiles para los usuarios.

M E T O D O L O G Í A

1.- El juego del lugar.

En esta primera parte de la metodología se evalúa el espacio público en donde se identifican sus pros y contras, además se analizan sus espacios de encuentro, los usos y actividades, la comodidad e imagen y las conexiones y accesos.

2.- Power of 10+

Es una herramienta que facilita la metodología a múltiples escalas de la ciudad, donde se aspira que cada lugar cuente con mínimo 10 razones para actuar sobre ese lugar.

3.- Acciones fáciles, rápidas y baratas.

Se propone crear y probar un proyecto inmediato en donde participe directamente la comunidad.

En esta etapa se pretende llenar de vida y comodidad a los lugares, romper la resistencia al cambio.

Establecer el sentido de comunidad y empoderar a las comunidades.

Lo que busca la fundación es apoyar a que las comunidades sean sostenibles, que con el apoyo de iniciativas privadas y el gobierno, logren crear sinergias para mejorar, implementar y maximizar las intervenciones en los espacios públicos con ayuda del trabajo colaborativo y así se logre la resiliencia de la sociedad dentro de su comunidad.



A photograph showing two volunteers engaged in a community project. They are painting a grid of colorful squares (yellow, blue, and red) on a paved street. The volunteer in the foreground is wearing a bright pink t-shirt with 'PLACEMAKING' and a logo on the back, blue jeans, and a white cap. The volunteer in the background is wearing a blue jacket and dark pants. The background features a brick wall with a grid of windows.

FUNDACIÓN PLACEMAKING

Mínimo Común fue co-fundado en el 2016 por Solanito Benítez, Sergei Jermolieff y Verónica Villate, egresados de la Universidad Nacional de Asunción de la Facultad De Arquitectura, Diseño y Arte. Es un colectivo joven surgido en Paraguay.

Tienen como filosofía que desde la fuerza de la colectividad buscan respaldarse unos a otros, mediante la experimentación, buscando así el crecimiento constante del sistema. creando vínculos que se reactivan en cada proyecto, para formar un organismo de muchos actores y cada vez generar más proyectos materializados.

Es un espacio abierto a la investigación, diseño y construcción, aprovechando al máximo los recursos, donde buscan crear un arquitectura pertinente y para todos. Han participado con Entrenos Atelier con un proyecto de carácter urbano, también construyen viviendas con materiales de la región y de bajo coste, se dedican a construir colectivamente, ayudando a las personas con bajos recursos generando así bajo impacto ambiental.

Por otro lado también hacen experimentación con materiales con elementos de la región, como la tierra vertida, geotextiles, entre otros.



MINIMOCOMUN



Más Urbano es un grupo interdisciplinar que nace en Colombia el año 2013 como una iniciativa que busca cambiar y mejorar los espacios urbanos para hacerlos más amables, agradables, cómodos y seguros

Entre sus objetivos buscan mejorar las formas de habitar el entorno urbano a través de la creación de lugares más amables y seguros, trabajando colaborativamente con activistas, ciudadanía y otros actores en beneficio de la comunidad.

Dentro de su metodología incluyen el acercamiento con la comunidad, para poder entender la apropiación del espacio y las dinámicas del lugar, realizan encuestas, talleres, entrevistas y todo aquello que aporte al entendimiento y proceso de diseño del proyecto.

También hacen pequeñas intervenciones en donde hacen que la sociedad participe, promoviendo el uso del espacio público de manera diferente, desde recoger basura y dejar un lienzo blanco bajo lo que era la acumulación de basura, hasta proyectos de diseño urbano a mayor escala.

Lo interesante de este colectivo es que su intervención comienza de lo menos a lo más. Intervienen con apps, con podcast, etc. teniendo sus redes sociales activas como medio de difusión e información.



ZONA 30



PA' LA CALLE BARRIO COLOMBIA



GIRARDOTA CAMINABLE



PARKING DAY



BOMBARDEO DE ARBOLES



ARBOLES PARA SAN ANTONIO

MAS_URBANO

Juegos de Calle!!!



AUTORES DESTACADOS



MIKE SMITH &
ALEJANDRO VALLEJO

“ LA PEQUEÑA ESCALA,
UN GRAN CAMBIO ”

Se conciben a sí mismos como una pieza más del engranaje para la construcción de una calidad de vida de las comunidades. Generan arquitectura que nace de las personas al escuchar sus opiniones y cuestionamientos, posteriormente gestionan y ejecutan con la misma comunidad.

Para este proyecto de tesis el punto clave de su visión de la arquitectura, es la manera en la que abordan la problemática social y generan especial preocupación por el protagonismo del usuario dentro del proyecto.

Los dos son profesores de la Universidad Véritas, son firmes defensores de que la academia debe alentar la búsqueda de nuevas formas de hacer arquitectura, apoyada sobre todo en empoderar a las comunidades, incluirlas en las propuestas desde el inicio, así como en la innovación en el uso de materiales, la gestión de proyectos y la búsqueda de alternativas.



“LA ARQUITECTURA TIENE QUE VER CON UNA CONSTRUCCIÓN SOCIAL, CON OTROS MEDIOS. HOY, ES IMPORTANTE QUE TRABAJEMOS CON DISTINTAS DISCIPLINAS, Y QUE TENGAMOS UNA MIRADA ACTIVA, UNA MIRADA TRANSFORMADORA; QUE CON LO VEMOS, PODEMOS CREAR ALGO NUEVO Y TRANSFORMARLO.”

Rozana interpreta que la arquitectura hace lugares para que exista una reconstrucción social que a su vez desemboca distintas oportunidades para los usuarios; económicas, educativas y culturales. El resultado de esta arquitectura propicia resiliencia y equidad en la sociedad.

En sus proyectos de intervenciones al espacio público busca que la comunidad encuentre un sentido de lugar y bienestar que promueva la habitabilidad del espacio, además del desarrollo cultural, busca un sentido de identidad dentro de la comunidad y oportunidades de desarrollo.

En su despacho, durante su proceso de diseño prestan una especial atención a investigar distintas capas y escalas del contexto urbano y la sociedad que a la que va dirigido el proyecto para así lograr involucrarlos en el proyecto. Además se preocupan por la materialidad, la luz, la escala y en sugerir programas multifuncionales y flexibles, provocando que sean accesibles e incluyentes para todo tipo de usuario, buscan que el usuario de sea atraído en todo momento.

El espacio público necesita, principalmente, de público que asista a él, no solo como consumidor sino como gestor, ordenador y procurador.

“ LA ARQUITECTURA COMIENZA CUANDO EL USUARIO LA VIVE. ”

GABRIEL VISCONTI

Co-dirige AGA estudio, equipo que reúne disciplinas del diseño y el fenómeno urbano, donde activa iniciativas y desarrolla proyectos de investigación-aplicada a las prácticas sociales, los objetos y el territorio. Arquitecto, con estudios en Diseño e Innovación Social y en Planificación Estratégica Urbana. [13]

Para iniciar un proyecto él busca primeramente entender a la comunidad, para poder entender así la significancia de sus espacios. Busca resignificar los espacios sin cambiar por completo el sitio.

También implementa la revitalización y reutilización de vacíos urbanos que sean un potencializador de la comunidad.

A través de la organización vecinal buscan que los mismos usuarios interactúen y participen en el proyecto, generando así un aprecio especial por parte de la comunidad a estos espacios que ellos mismos idean y crean. Además busca transformar a los espacios de violencia en espacios de convivencia y seguridad. Estas transformaciones otorgan un nuevo paisaje y soporte a la sociedad. Busca sinergias en los actores que intervendrán en el proyecto para su gestión, integrando como protagonistas a los usuarios para que entiendan el proyecto y se accione en conjunto para crear un mejor equipo de trabajo que evolucione el espacio a intervenir, a las necesidades principales de la sociedad.





“MIENTRAS MÁS COMPLEJO EL PROBLEMA,
MAYOR LA NECESIDAD DE SIMPLICIDAD.”

ALEJANDRO ARAVENA

Aravena explica: "No pensamos en nosotros mismos como artistas. A los arquitectos les gusta construir cosas que son únicas. Pero si hay algo que es único, que no se puede repetir, no sirve a muchas personas en distintos lugares y en ese sentido, su valor es cercano a cero". [14]

Para Aravena, el objetivo principal del arquitecto es mejorar la forma de vida de las personas, tomando en cuenta tanto sus necesidades sociales y deseos humanos, así como las cuestiones políticas, económicas y ambientales.

Plantea que el diseño comunitario es la clave de mejorar el futuro de la ciudad, dado que es imposible detener el crecimiento espontáneo de la ciudad, incluso se espera que en los próximos años más personas inmigren a las grandes ciudades. Menciona que es necesario generar más con menos, los retos que ha tenido que enfrentar en su despacho, se ha dado cuenta que la simplicidad de los proyectos más aportan a los ciudadanos y a su entorno. Incluye a los ciudadanos en el proceso de diseño para que juntos, formulen la pregunta correcta a contestar en los proyectos, por ello ve como pieza clave a los usuarios.

"SI HAY ALGÚN PODER EN EL DISEÑO, ESE ES EL PODER DE SÍNTESIS"

 **GANADOR DEL PREMIO PRITZKER 2016.**

 [14] MICHAEL KIMMELMAN. "ALEJANDRO ARAVENA, THE ARCHITECT REBUILDING A COUNTRY" 23 MAYO 2016. NEW YORK TIMES. CITADO OCTUBRE 2021.

EL PROCESO

"TOP DOWN Y BOTTOM DOWN"

ITERATIVO E INCREMENTAL

DE IMPLEMENTACIÓN RÁPIDA Y CONTINUA

ENFOCADO EN MUCHAS PEQUEÑAS INVERSIONES

BASADOS EN LAS NECESIDADES DE LA GENTE

A ESCALA HUMANA

MULTIFUNCIONAL

FLEXIBLE

EL PROYECTO

JAN GEHL



Jan Gehl es un arquitecto y urbanista que busca crear ciudades para las personas, basándose en nuevos procesos de diseño que integren a la sociedad. En el libro "La Dimensión Humana En El Espacio Público" explica clara y detalladamente cómo es que percibe a la ciudad y nos da una guía de cómo se puede intervenir en el espacio público de manera que los proyectos que se implementen sean a escala humana.

Para empezar nos explica el diseño basado en las personas, que se divide en dos etapas que se muestran a continuación.

Así es como comienza el proceso de ideación de los proyectos para intervenir en los espacios públicos, en los que se busca generar a través de ellos ciudades sanas, seguras, sustentables y solidarias, generando así una sociedad resiliente y con una mejor calidad en la vida pública.

También nos menciona los ámbitos de actuación para crear ciudades para la gente: preservación del patrimonio, movilidad sustentable, equidad y diversidad, diseño urbano a la escala humana y fomento económico y cultural.



También nos propone 6 pasos para transformar el espacio público, este proceso se encamina a escala comunal para así generar un cambio en el espacio público de manera que se intervenga dentro del sistema y que los componentes del sistema, que en este caso son los habitantes, se vean involucrados.

En todo proceso es necesario acercarse a la comunidad a observar cómo se comportan dentro de la misma. Se tiene que conocer el territorio y sus dinámicas para saber qué es lo que se va hacer y cómo es que se va hacer, planificar la estrategia y poner en marcha el diseño en donde intervendrán los ciudadanos, para posteriormente entrar en acción e implementar el proyecto y evaluar si se obtuvo el resultado deseado y de qué manera impacto.

Por otra parte, te otorga herramientas para recaudar información dentro del espacio público, de qué manera abordar distintos fenómenos que ocurren dentro para así tomar un camino en el proyecto, así como métodos de procesamiento de los datos obtenidos y cómo evaluar la intervención en la parte final del proyecto.



Gráfica.3

CASOS ANÁLOGOS

REUTILIZACIÓN DE VACÍOS URBANOS



ESPACIO PÚBLICO, PARQUE •FRESNILLO, MÉXICO
(FRESNILLO, ZACATECAS)

ARQUITECTOS: ALIN V. WALLACH, ROZANA MONTIEL

ESTUDIO DE ARQUITECTURA

AÑO: 2018

IMG. 15. PEREZNIETO, S. (S. F.). PARQUE FRESNILLO / ROZANA MONTIEL | ESTUDIO DE ARQUITECTURA + ALIN V. WALLACH [FOTOGRAFÍA]. ARCHDAILY. [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.MX/MX/934965/PARQUE-FRESNILLO-ROZANA-MONTIEL-ESTUDIO-DE-ARQUITECTURA-PLUS-ALIN-V-WALLACH/5E60038B86E67E6C2B00D27D-PARQUE-FRESNILLO-ROZANA-MONTIEL-ESTUDIO-DE-ARQUITECTURA-PLUS-ALIN-V-WALLACH-FOTO](https://www.archdaily.mx/MX/934965/PARQUE-FRESNILLO-ROZANA-MONTIEL-ESTUDIO-DE-ARQUITECTURA-PLUS-ALIN-V-WALLACH/5E60038B86E67E6C2B00D27D-PARQUE-FRESNILLO-ROZANA-MONTIEL-ESTUDIO-DE-ARQUITECTURA-PLUS-ALIN-V-WALLACH-FOTO)

Es la reutilización de un canal de aguas negras que se transformó en un patio de juegos dentro de una unidad habitacional, que resignificó el espacio para los habitantes y su entorno urbano circundante.

El nuevo espacio mejoró la calidad de vida en el complejo de viviendas, cambiamos el color de los edificios, con lo que los residentes sintieron que se habían mudado a un lugar diferente sin haberse mudado, creando la sensación de un nuevo comienzo, haciéndolos sentir en casa y provocando que la violencia disminuyera. Reciclar la infraestructura existente transformó una cicatriz urbana en un horizonte atractivo: el paisaje urbano se convirtió en el programa. [15]

ESPACIO PÚBLICO, BASKETCOLOR • CIUDAD JUÁREZ, MÉXICO

ARQUITECTOS: NÓMADA LABORATORIO URBANO.

AÑO: 2014

Nómada Laboratorio Urbano decidió unirse a la creación de nuevos procesos de cultura ciudadana e intervención comunitaria, materializando los procesos de sostenibilidad, resiliencia e inclusión a las ciudades.



IMG. 16. NÓMADA LABORATORIO URBANO. (S. F.-A). BASKETCOLOR: PRADERAS DEL SUR [FOTOGRAFÍA]. NÓMADA LABORATORIO URBANO. [HTTPS://WWW.NMLAB.COM/BASKETCOLOR-PRADERAS-DEL-SUR](https://www.nmlab.com/BASKETCOLOR-PRADERAS-DEL-SUR)

La finalidad de este proyecto es la consolidación de puntos de activación ciudadana aportando a la creación de identidad barrial a través del arte y diseño participativo.

"En torno a los espacios emergentes, hemos tomado atención específica a las canchas multifuncionales. Esta tipología de infraestructura deportiva suele encontrarse en áreas destinadas a parques barriales; y en algunas ocasiones, en predios recuperados para uso público-vecinal. Se ha detectado que a pesar de las condiciones de vulnerabilidad y rezago social de los contextos en donde se emplazan, las canchas toman un rol activo de "bastiones lúdicos" en la comunidad, siendo espacios en los que el juego, la ocupación y la convivencia visibilizan procesos de resiliencia urbana en el espacio público."

-Nómada Laboratorio Urbano.



PINTO SALINAS, LAS 3 MARÍAS / CARACAS, DISTRITO CAPITAL

ARQUITECTOS: LIDEREADO POR PICO ESTUDIO

AÑO: 2015

Toman un espacio bien posicionado dentro del barrio para convertirse en un punto de encuentro de uso público. La intervención propuesta rehabilita una construcción existente y la complementa con elementos de uso público.

IMG. 17. PICO ESTUDIO. (S. F.). ESPACIOS DE PAZ EN VENEZUELA, UN PASO A LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL [FOTOGRAFÍA]. TELESURTV.NET. [HTTPS://WWW.TELESURTV.NET/MULTIMEDIA/ESPACIOS-DE-PAZ-EN-VENEZUELA-UN-PASO-A-LA-TRANSFORMACION-SOCIAL-20150704-0018.HTML](https://www.telesurtv.net/multimedia/espacios-de-paz-en-venezuela-un-paso-a-la-transformacion-social-20150704-0018.html)

Toman un espacio bien posicionado dentro del barrio para convertirse en un punto de encuentro de uso público. La intervención propuesta rehabilita una construcción existente y la complementa con elementos de uso público.

La intervención habilita un espacio de reunión para la comunidad, delimitando el área para evitar la acumulación de basura, pero dejándola abierta para permitir toda clase de usos espontáneos. Se trata de un ágora formada por diferentes niveles a modo de gradas irregulares de estructura de acero rematada y madera, que se cubre con el mismo tipo de estructura triangular ligera, colonizada por trinitarias y enredaderas para dar sombra. El diseño de un detalle constructivo sencillo permite que sean los propios vecinos los que lo construyan y reproduzcan en futuras construcciones sin necesidad de agentes externos.[16]

EL CONJUNTO HABITACIONAL PAQUIMÉ /CIUDAD JUÁREZ,

MÉXICO

ARQUITECTOS: LABORATORIO DE ACCIÓN VECINAL (LAV).

AÑO: 2019

En un espacio residual que servía como basurero, depósito de escombros, estacionamiento informal e incluso punto de narcomenudeo, el comité vecinal del conjunto dio a conocer su preocupación y se propuso una estrategia de trabajo en equipo de varios actores y colectivos, con la finalidad de generar un proyecto e intervención participativa que incidiera en la recuperación de este vacío urbano para así, propiciar su transformación en un punto de encuentro vecinal.



IMG. 18. NÓMADA LABORATORIO URBANO. (S. F.J.). SOBRE EL RESCATE DE ESPACIOS RESIDUALES EN LA FRONTERA DE MÉXICO: LABORATORIO DE ACCIÓN VECINAL (FOTOGRAFÍA). ARCHDAILY.
[HTTPS://WWW.ARCHDAILY.MX/MX/918167/SO-BRE-EL-RESCATE-DE-ESPACIOS-RESIDUALES-EN-LA-FRONTERA-DE-MEXICO-LABORATORIO-DE-ACCION-VECINAL](https://www.archdaily.mx/mx/918167/so-bre-el-rescate-de-espacios-residuales-en-la-frontera-de-mexico-laboratorio-de-accion-vecinal)

Una vez establecidos los lazos colaborativos, se trabajó directamente en el contexto vecinal para definir qué condiciones positivas se querían establecer en el espacio, obteniendo como premisa la creación un pabellón multifuncional que pudiera proveer a los vecinos de un área de recreación, descanso y de participación/propuesta comunitaria dando como resultado un Laboratorio de Acción Vecinal. [17]

POSTURA TEÓRICA

ARGUMENTO DEL ENFOQUE DEL PROYECTO

Con base en las posturas teóricas anteriores de los distintos casos de estudio y autores destacados, se construye el enfoque teórico por el que se va a regir el proyecto.

En México se ve el incremento de población y el crecimiento desmedido de la ciudad, es un fenómeno inevitable, por lo que hay que tomar acción de la ideación de las ciudades con lo que ya existe.

No se pueden evitar las zonas marginadas, el suelo que está en el centro de las ciudades, cada vez está en el incremento de precio y las periferias y la segregación de la ciudad van de la mano con esta situación.

Es importante que la visión del arquitecto sea ser un medio para los habitantes de idear y crear ciudad, hacer participe a todo el organismo vivo que compone la ciudad genera pertenencia y estima por la comunidad que se consolida entre todos. Resignificar espacios de entornos en zonas marginadas y transformarlos en puntos de encuentro y de paz entre los habitantes, es el enfoque principal.

Mediante el trabajo en conjunto de los habitantes, el arquitecto y los distintos promotores del proyecto, se busca consolidar ciudad, transformar y redignificar espacios de comunión, comenzando dicho cambio con pequeñas intervenciones hasta lograr una mayor escala de cambio.



IMG. 19. TENA GRACÍA, JULIO ; 2021, FOTOGRAFÍA DE LA INTERACCIÓN CON LA COMUNIDAD.

CAPÍTULO

03

INTERPRETANDO EL SITIO

Antecedentes - Analisis del Esudrio - Analisis Urbano - Analisis del Paisaje - Analisis del Medio Ambiente - Analisis del Contexto - Analisis del Sitio - Analisis del Proyecto - Analisis del Programa - Analisis del Presupuesto - Analisis del Riesgo - Analisis del Impacto - Analisis del Valor - Analisis del Costo - Analisis del Beneficio - Analisis del Sostenibilidad - Analisis del Legado - Analisis del Cambio - Analisis del Tiempo - Analisis del Espacio - Analisis del Poder - Analisis del Conocimiento - Analisis del Sentido - Analisis del Lugar - Analisis del Paisaje - Analisis del Medio Ambiente - Analisis del Contexto - Analisis del Sitio - Analisis del Proyecto - Analisis del Programa - Analisis del Presupuesto - Analisis del Riesgo - Analisis del Impacto - Analisis del Valor - Analisis del Costo - Analisis del Beneficio - Analisis del Sostenibilidad - Analisis del Legado - Analisis del Cambio - Analisis del Tiempo - Analisis del Espacio - Analisis del Poder - Analisis del Conocimiento - Analisis del Sentido - Analisis del Lugar

INTRODUCCIÓN

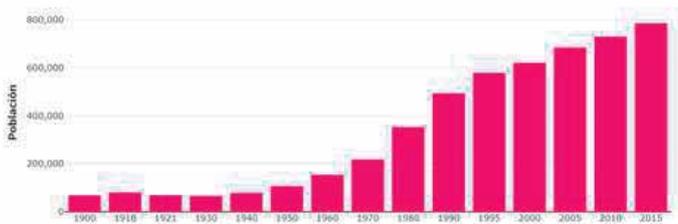
Para tener un panorama de la vida del sitio es necesario tener una acercamiento primero a base de investigación teórica y posteriormente de campo para conocer cómo son los usuarios beneficiados en el sitio, sus modos de vida, sus oportunidades y su entorno urbano y natural, la recopilación de esta información nos permite tener el conocimiento del sitio, así como del habitante y sus intereses. Es necesario este conocimiento para poder encontrar la mejor estrategia de participación la cual les genere interés e inquietudes por hacer un cambio en su comunidad.

ANTECEDENTES

CONSTRUCCIÓN HISTÓRICA

Morelia es la capital del Estado de Michoacán, siendo esta una de las ciudades más importantes fundadas por los españoles, dado que aquí se albergaba su obispado y fue aquí donde se iniciaron algunos de los primeros movimientos de la independencia.

En los años posteriores la ciudad comenzó a tener un crecimiento y desarrollo urbano, muchas personas inmigraban a la ciudad dado que dentro de Michoacán era la que contaba con mayor urbanización gracias al interés de los españoles, esto satisfacía las necesidades de manera efectiva e inmediata, además de que existían mayores oportunidades, las personas buscaban dónde desarrollarse integralmente y oportunidades de crecimiento; la ciudad comenzó a tener crecimiento en poco tiempo, de 1960 a 2015, ya existían 800, 000 habitantes, por lo que segregación territorial comenzó a tomar protagonismo, aquí fue donde se asentaron distintos grupos de la población en las periferias.



Gráfica 4. INEGI. (S. F.). POBLACIÓN | IMPLAN MORELIA. IMPLAN MORELIA. Recuperado 15 de noviembre de 2021, de <https://implanmorelia.org/virtual/poblacion/>

En la gráfica anterior se obtiene que el crecimiento rápido a partir de los 80's y los 2000 fue de manera acelerada y cada año se incrementaba la población. Debido al acelerado crecimiento de la población y la segregación que esto provocó, muchas zonas de segregación se convirtieron en zonas marginadas de la población por sus escasas oportunidades de empleo y acceso a servicios básicos.

El Durazno se encuentra en la periferia sureste de la ciudad de Morelia, siendo este una zona de segregación territorial en donde existen diversas carencias, pero en especial la falta de espacio público donde las personas puedan crear comunidad y convivir.



M O R

DEL LUGAR



EL DURAZNO, MORELIA, MICH.

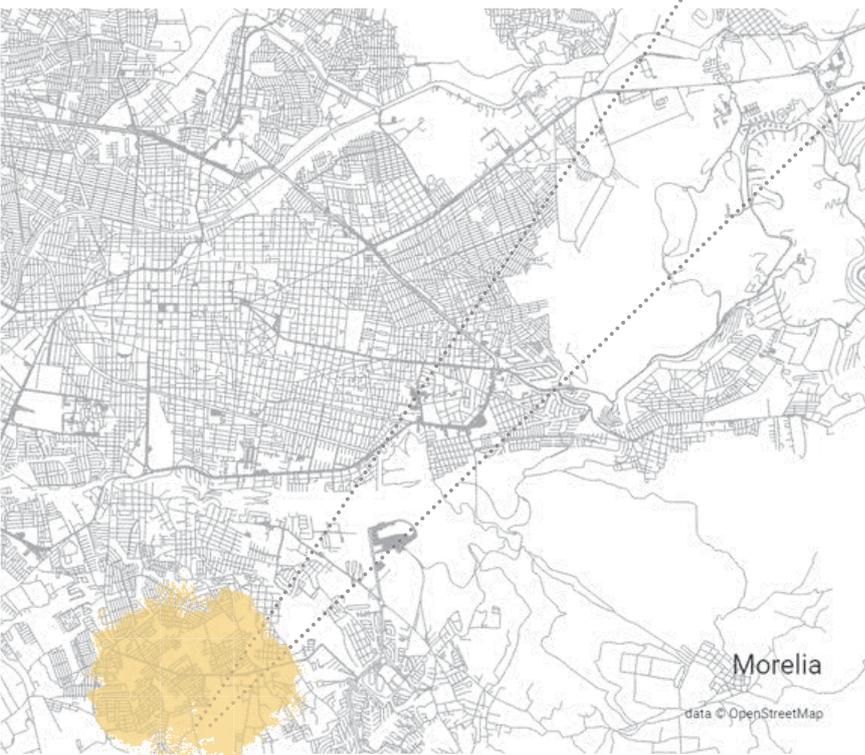


ILUSTRACIÓN.1

ELIA

ILUSTRACIÓN 1. Juárez Coria, T. I. (2021, 29 noviembre). (Mapa de la zona del durazno, Morelia, Mich.). ILUSTRACIÓN DEL MAPA DE MORELIA, ZONA EL DURAZNO.

EVOLUCIÓN DEL SITIO

En los siguientes mapas se encuentran las diferencias del crecimiento de la zona del Durazno en Morelia, además se observa su morfología, en dónde se percibe que en el 2003 esta zona era la periferia de la ciudad y en los próximos años se puede notar el crecimiento que tuvieron los fraccionamientos aledaños a la zona a estudiar, sin embargo es un fragmentación de la población, se dividen las clases sociales y además, físicamente se implementan bardas y los espacios públicos cercanos, de igual manera son privados.

Este contraste da como resultado desigualdad de oportunidades en las zonas vulnerables, también se percibe que en estas zonas su crecimiento se ve limitado y no se aprecia de manera significativa la urbanización, por el contrario, se carece de accesibilidad en algunas calles, algunos asentamientos de las viviendas son irregulares.



IMG. 23 GOOGLE EARTH. (S. F.). [MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, ZONA DEL DURAZNO]. [HTTPS://GOOGLE-EARTH.GOSUR.COM/?GCLID=CJ0KCQIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSE3JDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNV46G0Z6GGNHCD20AASDJEALW_WCB](https://google-earth.gosur.com/?GCLID=CJ0KCQIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSE3JDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNV46G0Z6GGNHCD20AASDJEALW_WCB)



IMG. 24 GOOGLE EARTH. (S. F.). [MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, ZONA DEL DURAZNO]. [HTTPS://GOOGLE-EARTH.GOSUR.COM/?GCLID=CJ0KCQIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSE3JDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNV46G0Z6GGNHCD20AASDJEALW_WCB](https://google-earth.gosur.com/?GCLID=CJ0KCQIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSE3JDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNV46G0Z6GGNHCD20AASDJEALW_WCB)



IMG. 25 GOOGLE EARTH. (S. F.). [MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, ZONA DEL DURAZNO]. [HTTPS://GOOGLE-EARTH.GOSUR.COM/?GCLID=CJ0KCQIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSE3JDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNV46G0Z6GGNHCD20AASDJEALW_WCB](https://google-earth.gosur.com/?GCLID=CJ0KCQIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSE3JDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNV46G0Z6GGNHCD20AASDJEALW_WCB)



IMG. 26 GOOGLE EARTH. (S. F.). [MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, ZONA DEL DURAZNO.]. 
[HTTPS://GOOGLE-EARTH.GOSUR.COM/?GCLID=C30KQC0IAKZKNBH0IARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSEEJ0TCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4G0Z6GGNHCD2QAASDJEALW_WCB](https://google-earth.gosur.com/?GCLID=C30KQC0IAKZKNBH0IARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSEEJ0TCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4G0Z6GGNHCD2QAASDJEALW_WCB)

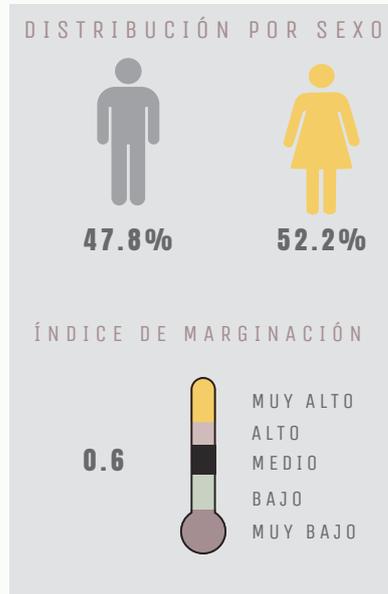


IMG. 27 GOOGLE EARTH. (S. F.). [MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, ZONA DEL DURAZNO.]. 
[HTTPS://GOOGLE-EARTH.GOSUR.COM/?GCLID=C30KQC0IAKZKNBH0IARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSEEJ0TCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4G0Z6GGNHCD2QAASDJEALW_WCB](https://google-earth.gosur.com/?GCLID=C30KQC0IAKZKNBH0IARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSEEJ0TCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4G0Z6GGNHCD2QAASDJEALW_WCB)



IMG. 28. GOOGLE EARTH. (S. F.). [MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, ZONA DEL DURAZNO.]. 
[HTTPS://GOOGLE-EARTH.GOSUR.COM/?GCLID=C30KQC0IAKZKNBH0IARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSEEJ0TCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4G0Z6GGNHCD2QAASDJEALW_WCB](https://google-earth.gosur.com/?GCLID=C30KQC0IAKZKNBH0IARISAPSKOWINUYPP0FUOTQ1BSEEJ0TCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4G0Z6GGNHCD2QAASDJEALW_WCB)

ANÁLISIS DEL USUARIO

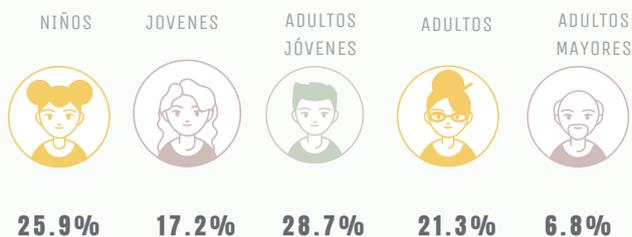


La información de las población de la zona es importante, para saber todo lo que el espacio público va a demandar, de acuerdo a las actividades de interés para los usuarios, tomando como base distintos factores, tales como: la condición socioeconómica, hábitos culturales y sociales, rangos de edad, actividades predominantes detectadas en campo, etc. En la zona del Durazno en la ciudad de Morelia, se encontró que el índice de marginación es medio, existen 2,300 habitantes en total de los cuales el 52.2% son mujeres y 47.8% hombres, predominando población de jóvenes adultos y niños.

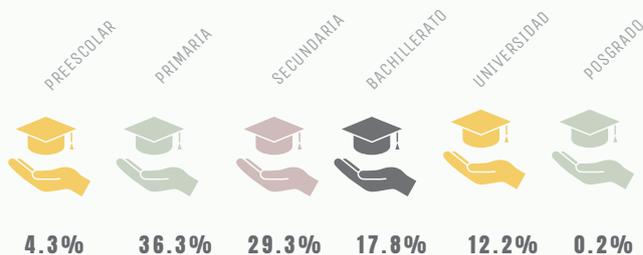
Se sintetizó la información obtenida de fuentes oficiales en la siguiente gráfica donde se encuentra el índice de marginación que es medio, además de la población total y las viviendas dentro del nuestra zona.

También se toman en cuenta los rangos de edad, para saber cuántas personas y de qué edades predominan para así generar un mejor diseño del espacio, por otro lado se muestra el grado de escolaridad que nos indica la educación dentro de la población y de qué manera se puede beneficiar desde el alcance planteado del proyecto.

GRANDES GRUPOS DE EDAD



NIVEL DE ESCOLARIDAD



Gráfica.4

HÁBITOS CULTURALES

La población del Durazno celebra fiestas en comunidad, las de mayor importancia son; el viacrucis de Semana Santa, donde se reúne la comunidad y dan pie a la caminata donde se hace simulación de la historia de Jesús. Otra es el 12 de diciembre, donde celebran a la virgen de Guadalupe y conviven entre la comunidad.

Esta información es importante para el proyecto porque el espacio público también alberga este tipo de actividades en donde se puede utilizar de punto de reunión u otras actividades necesarias en estas festividades.



IMG. 29. MOVALES A. M. (2019, 12 DICIEMBRE). HOY, LA FESTIVIDAD DE LA VIRGEN DE GUADALUPE. EL SOL DE SAN LUIS | NOTICIAS LOCALES, POLICIACAS, SOBRE MEXICO, SAN LUIS POTOSÍ Y EL MUNDO. RECUPERADO 27 DE NOVIEMBRE DE 2021, DE [HTTPS://WWW.ELSOLOSANLUIS.COM.MX/CULTURA/HOY-LA-FESTIVIDAD-DE-LA-VIRGEN-DE-GUADALUPE-2791776.HTML](https://www.elsoldesanluis.com.mx/cultura/hoy-la-festividad-de-la-virgen-de-guadalupe-2791776.html)



IMG. 30. PIÑA, I. (2019, 6 JUNIO). PROGRAMADAS MÁS DE 500 ACTIVIDADES DE SEMANA SANTA EN MORELIA. NOTICIAS DE MICHOACÁN. RECUPERADO 27 DE NOVIEMBRE DE 2021, DE [HTTPS://WWW.CONTRAMURO.COM/PROGRAMADAS-MAS-DE-500-ACTIVIDADES-DE-SAMANA-SANTA-EN-MORELIA/](https://www.contramuro.com/programadas-mas-de-500-actividades-de-samana-santa-en-morelia/)

ECONOMÍA

Según estimaciones de MarketDataMéxico, Lomas Del Durazno tiene un output económico estimado en MXN \$130 millones anuales, de los cuales MXN \$81 millones corresponde a ingresos generados por los hogares y unos MXN \$49 millones a ingresos de los 68 establecimientos que allí operan.

Adicionalmente, se estima que en la colonia laboran 300 personas, lo que eleva el total de residentes y trabajadores a 3,000. [18]

La principal actividad económica es la educación, 4 establecimientos localizados entran dentro de la categoría de educación y emplean al menos 88 personas, generando alrededor de MXN \$6 millones en ingresos anuales estimados.



IMG. 31. JUÁREZ DORÍA, THAILYM; 2021, FOTOGRAFÍA DE LA ESCUELA PRIMARIA.

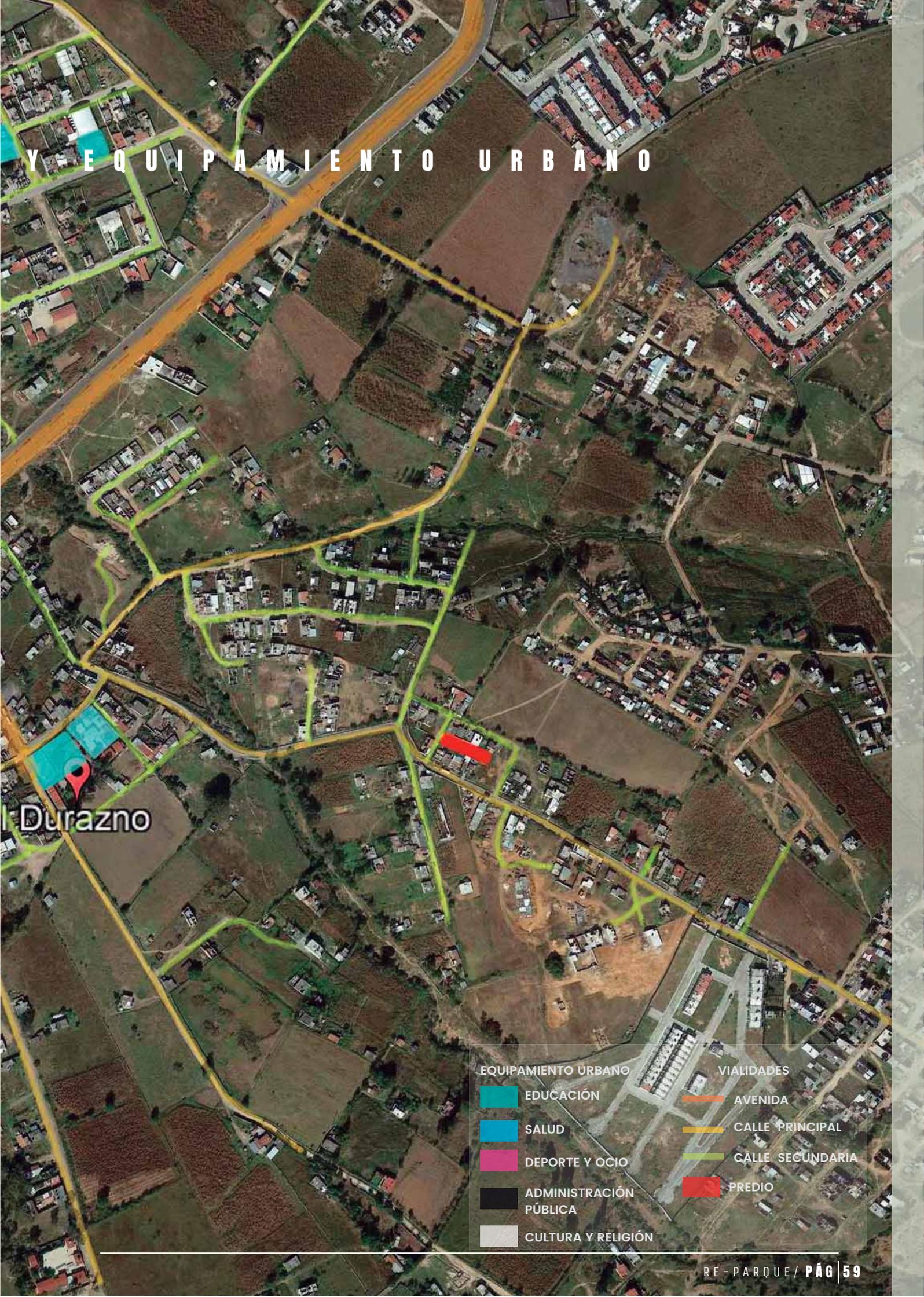
ANÁLISIS URBANO

VIALIDADES PRINCIPALES



IMG. 32. GOOGLE EARTH. CS. F. 1. IMAGEN SATELITAL DE LA ZONA DEL DURAZNO, MORELIA, MICH. EL DURAZNO, MORELIA, MICH.

Y EQUIPAMIENTO URBANO



Durazno

EQUIPAMIENTO URBANO		VIALIDADES	
	EDUCACIÓN		AVENIDA
	SALUD		CALLE PRINCIPAL
	DEPORTE Y OCIO		CALLE SECUNDARIA
	ADMINISTRACIÓN PÚBLICA		PREDIO
	CULTURA Y RELIGIÓN		

CONTEXTO URBANO

En el contexto urbano se observa la falta de vialidades pavimentadas en algunas calles, así como banquetas para los peatones, las personas caminan por las calles empedradas y no tienen espacio para transitar libremente sin el riesgo de que un vehículo pueda afectarlos.

La mayoría de las viviendas se encuentran en obra gris, algunas otras están hechos de materiales de poca duración y se ven condicionadas por el clima. En cuanto al equipamiento urbano, carecen de áreas de deporte y ocio, salud, administrativas y de cultura. También se carece de espacio público, tienen limitados los espacios de convivencia y los pocos que tienen se encuentran en mal estado o con poca habitabilidad, su funcionamiento se ve limitado debido a la falta de mantenimiento y cuidado, el mantenimiento que recibe es por parte de la comunidad y no todos los habitantes tienen el conocimiento de la existencia de estos espacios.

En cuanto a espacios de culto y religión, la comunidad se organizó y está en construcción una iglesia católica que ya esta en uso. Los espacios de educación son los que predominan en la zona, sin embargo no se localiza un equipamiento completo, por lo que tienen que trasladarse grandes distancias para acceder al equipamiento, ya que por ejemplo, el equipamiento de salud es privado y poco accesible.



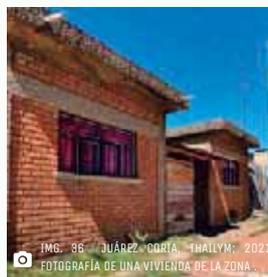
IMG. 33 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS CALLES SIN PAVIMENTAR.



IMG. 34 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021. FOTOGRAFÍA DE UNA VIVIENDA DE LA ZONA.



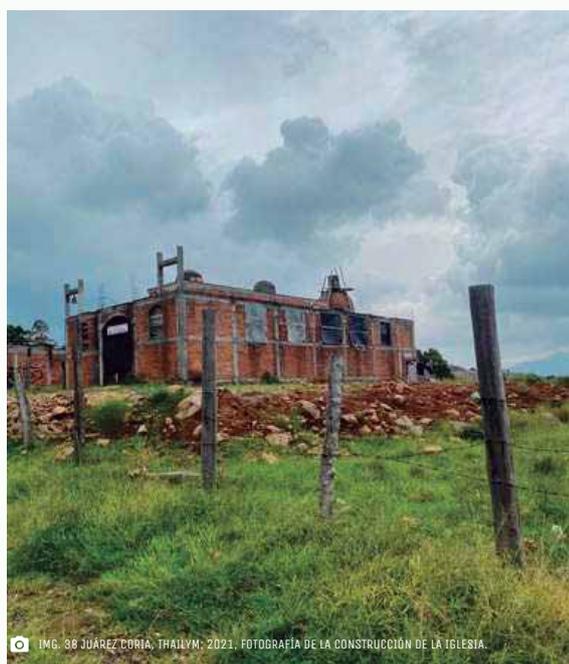
IMG. 35 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021. FOTOGRAFÍA DE UNA VIVIENDA DE LA ZONA.



IMG. 36 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021. FOTOGRAFÍA DE UNA VIVIENDA DE LA ZONA.



IMG. 37 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021. FOTOGRAFÍA DE UNA VIVIENDA DE LA ZONA.



IMG. 38 JUÁREZ CORIA, THAILYM; 2021. FOTOGRAFÍA DE LA CONSTRUCCIÓN DE LA IGLESIA.

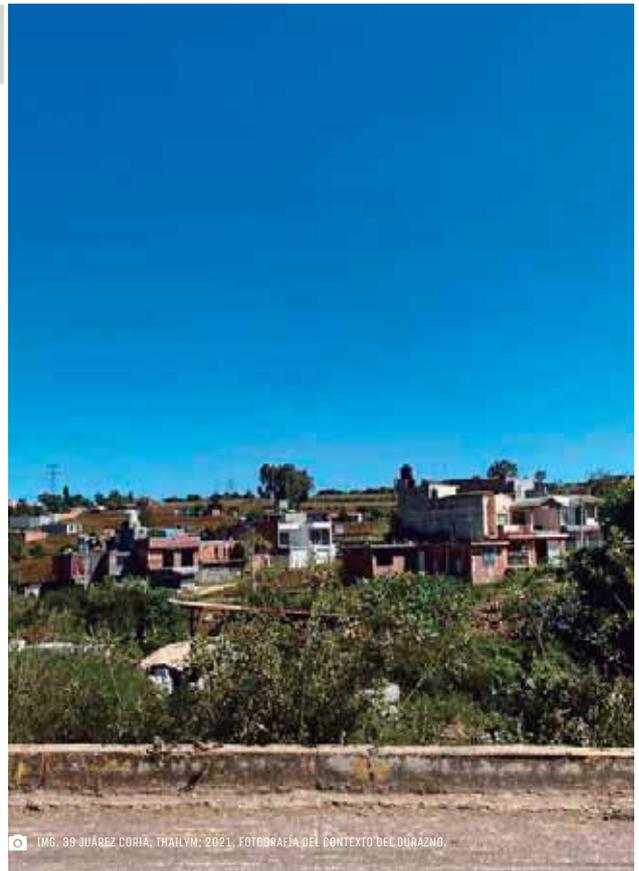
INFRAESTRUCTURA URBANA

En general la población del Durazno en su mayoría tiene acceso los servicios básicos como agua, luz y drenaje, algunas viviendas tienen acceso a internet y gas, sin embargo, otras se encuentran en condiciones desfavorables y en muchas ocasiones se complica la llegada de agua a sus viviendas. Se lee en el sitio que el gobierno se interesa poco por generar un espacio urbanizado con accesibilidad a todos los habitantes. Cuentan con transporte público y algunos de los ciudadanos utilizan la bicicleta para moverse dentro de la zona. Algunos vecinos se organizan entre sí para hacer distintas actividades en beneficio de la comunidad, lo que quiere decir que tienen una buena organización y gestión en la colonia, además de un interés por la mejora de calidad de vida.

SERVICIOS:



EQUIPAMIENTO:

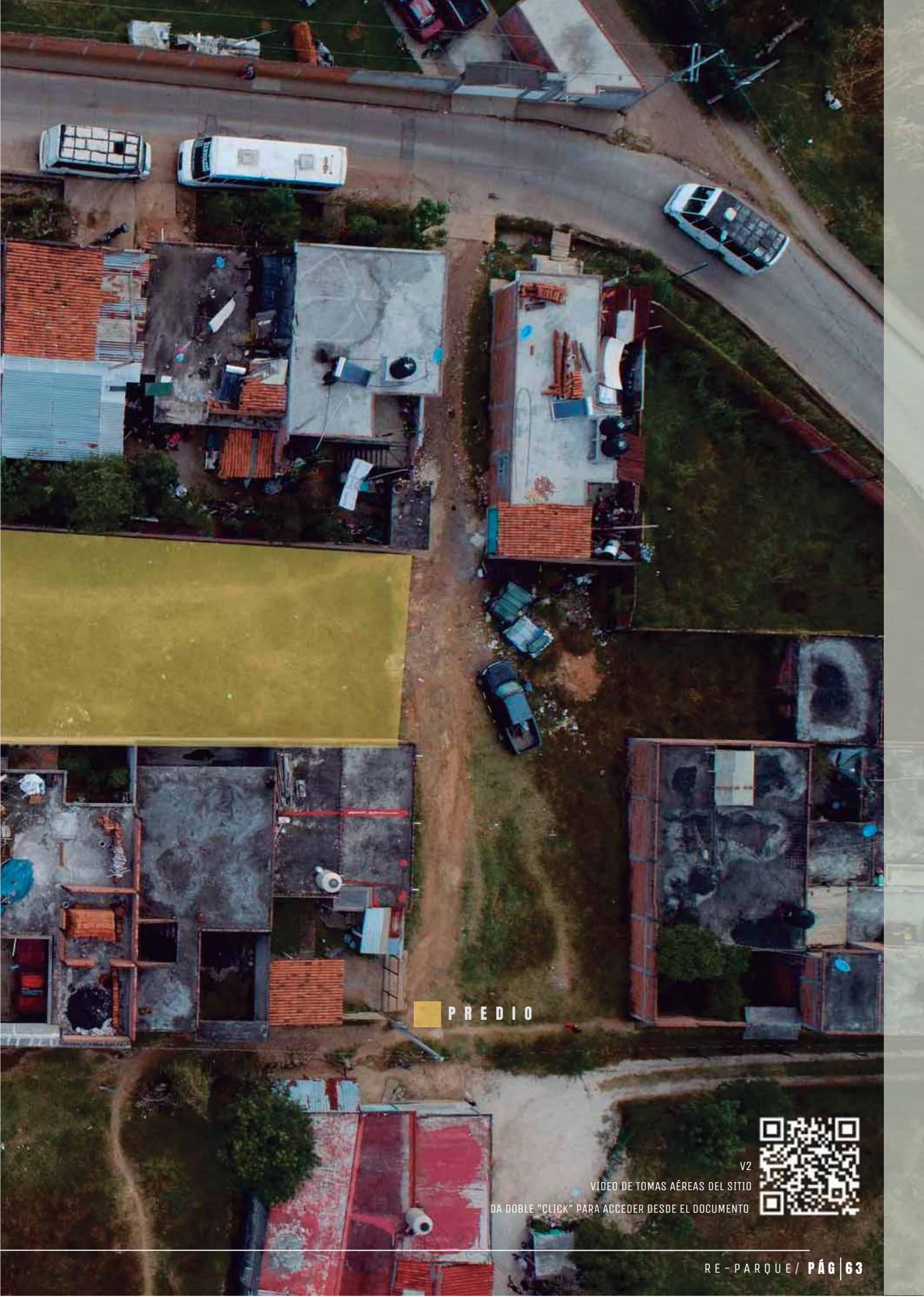


EL SITIO

DETERMINANTES
NATURALES,
CONTEXTUALES
Y URBANAS



V1
VIDEO DE TOMAS AÉREAS DEL SITIO
DA DOBLE "CLICK" PARA ACCEDER DESDE EL DOCUMENTO



PREDIO



V2
VIDEO DE TOMAS AÉREAS DEL SITIO
DA DOBLE "CLICK" PARA ACCEDER DESDE EL DOCUMENTO

ANÁLISIS CLIMATOLÓGICO



En Morelia el clima corresponde a Cwb según la clasificación de KÖPPEN, lo que quiere decir que es templado, con inviernos secos y veranos frescos. La temperatura máxima promedio diaria es más de 27 °C. La mínima promedio va de 13° a 5°, el mes más cálido del año en Morelia es mayo, con una temperatura máxima promedio de 29 °C y mínima de 13 °C.

En la siguiente imagen se puede leer la gráfica solar incidente dentro del sitio en donde el norte se encuentra en diagonal a la parte transversal del predio, por lo que entre las 10hrs y las 13hrs, se verá la mayor incidencia directa del sol, ya que del lado este y oeste, se encuentra en colindancia con las viviendas.

La información anterior nos proporciona una guía para saber cómo proponer los espacios y las actividades dentro del espacio, para así lograr un diseño adecuado en el sitio.



LA TEMPERATURA MÁXIMA EN MORELIA ES DE 29° Y LA MÍNIMA DE 5°



EL MES MÁS LLUVIOSO ES AGOSTO, CON UN PROMEDIO DE 22.5 DÍAS. EL TIPO MÁS COMÚN DE PRECIPITACIÓN DURANTE EL AÑO ES SOLO LLUVIA



LOS VIENTOS DOMINANTES PROVIENEN DEL SURESTE Y NOROESTE DEPENDIENDO DEL MES, CON UNA VELOCIDAD DE 2,0 A 14,5 KM/H

VEGETACIÓN Y FAUNA



Dentro del contexto inmediato, se localizaron perros callejeros y domésticos dentro del sitio, también se encontraron gallos y gallinas, así como insectos. Además de pasto y hierbas, se localizó un árbol de floripondio con el cual hay que tener precaución debido a que es una planta narcótica y venenosa, debido a que la mayor afluencia es la de los niños.

ANÁLISIS CONTEXTUAL

Esta zona es de donación, la comunidad la ubica por ser el espacio "de los nuevos juegos", sin embargo, se encuentra en descuido y poca accesibilidad, sin embargo es el único espacio donde existe un espacio de recreación dentro de la colonia.

El espacio de intervención se encontró en condiciones poco funcionales, el pasto esta alto, existe una zona de juegos, sin embargo no son suficientes para satisfacer a la comunidad, se generan conflictos entre la misma comunidad porque no son suficientes, además de que este espacio es inseguro porque también es utilizado por los jóvenes y adolescentes de la comunidad como espacio de peleas o consumo de sustancias nocivas, esta información se observó al visitar el sitio y los habitantes comentaron estos problemas.

El sitio fue cercado para separarlo de los terrenos de propiedad privada, sólo se delimitó, sin embargo existe accesibilidad al público, pero este acceso se ve limitado por los mismos vecinos que prefieren cerrar de alguna manera para evitar que sea zona conflictiva e insegura.



IMG. 48. MONTES, FERNANDO, 2021. FOTOGRAFÍA AÉREA DEL SITIO Y LA UBICACIÓN DEL EQUIPAMIENTO ENCOTRAADO.



IMG. 49. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DEL ACCESO AL ESPACIO PÚBLICO.



IMG. 50. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 51. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 52. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 53. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 54. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 55. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 56. JUÁREZ CORTA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.

VIDEO DE TOMAS AÉREAS DEL CONTEXTO DEL SITIO

DA DOBLE "CLICK" PARA ACCEDER DESDE EL DOCUMENTO ELÉCTRICO

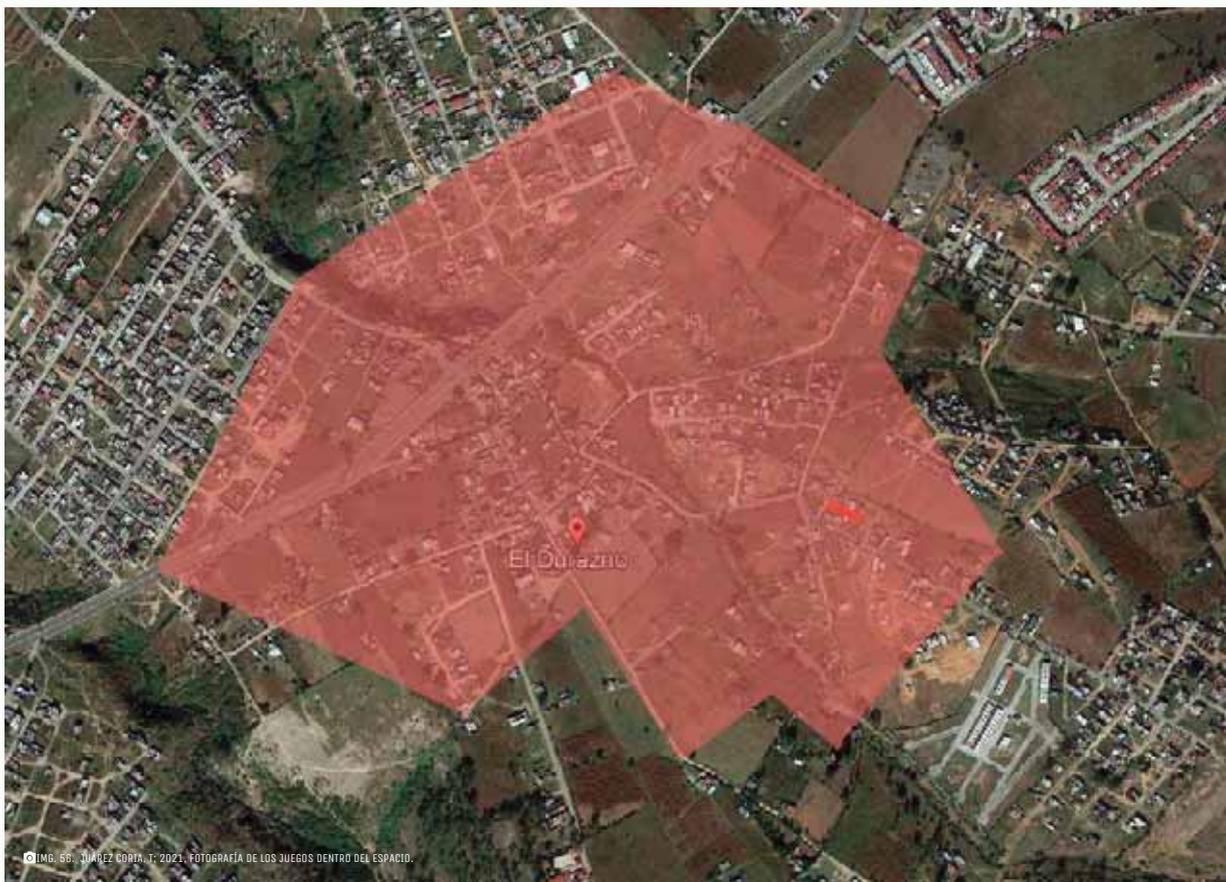


V3



V4

POBLACIÓN BENEFICIADA



El polígono de influencia incluye la colonia del durazno y algunas colindantes, porque aunque el espacio público a intervenir actualmente no es el más concurrido, una vez que se de a conocer y se implementen nuevo equipamiento será atractivo para los usuarios, por lo que su concurrencia será mayor. La accesibilidad desde los puntos más lejanos del polígono es regida por transporte público, ya que cerca de este espacio pasa una calle principal y pasan camiones por ahí, lo cual facilita el acceso.

ESTRATEGIAS QUE HACEN VIABLE EL PROYECTO

Investigar

El primer acercamiento a la comunidad, donde se observa el espacio público y la vida pública, además se tiene acercamiento con personas de la comunidad y se recauda información mediante entrevistas o encuestas, además se hace un mapeo de actores, lo que quiere decir que se analiza quiénes podrían formar parte del equipo.



Envisionar

Una vez que se tiene el primer acercamiento se procede a reconocer las vías por las cuáles el proceso puede llevarse, identificar las oportunidades y desafíos con los que nos vamos a encontrar en la zona.



Estrategizar

Se planea en conjunto con la comunidad, aquí es donde se generan los talleres participativos y se analiza cuál es la prioridad de sus necesidades y cómo se puede solucionar.



Diseñar

Después de analizar las necesidades y cómo se pueden resolver, viene el proceso creativo donde nuevamente la comunidad y propone, se promueve la multifuncionalidad de espacios y se sugiere pero en conjunto se decide, el arquitecto es una pieza más que funciona como herramienta del diseño y concepción gráfica.



Implementar

Una vez que se tiene el diseño se acciona en el lugar mediante la colaboración de los distintos actores que aceptaron formar parte del proyecto.



Evaluar

Se evalúa la intervención a través de la observación de la interacción del usuario con el espacio y escuchando al usuario, donde también se plantean mejoras en el proyecto para corregir.





CAPÍTULO

04 CONOCIENDO A LA POBLACIÓN



INTRODUCCIÓN

Para lograr tener un espacio público activo es necesario conocer a la comunidad: sus intereses, sus actividades, sus maneras de recorrer el sitio, sus inquietudes y sus deseos. A lo largo de este capítulo se presentarán las distintas estrategias utilizadas para lograr entender a la comunidad, al escuchar, leer e interactuar con los habitantes se obtienen los datos necesarios para una vez hecho esto comenzar con el diseño. En este apartado se recopila, se procesa y se analiza la información que será el punto de partida del diseño, donde posteriormente la comunidad participará.

ESTRATEGIAS DE ANÁLISIS

Para recaudar la información del sitio es necesario implementar distintas estrategias que te permitan tener un panorama de la comunidad en el sitio y sus interacciones con el mismo. Las estrategias implementadas fueron tomadas del libro "La dimensión urbana para el espacio Público" que fue analizado en el capítulo anterior como guía para lograr entrar e impactar positivamente en la comunidad.

CONTEO POR EDAD Y GÉNERO

ESTA HERRAMIENTA PERMITE DOCUMENTAR QUÉ GRUPOS DE LA POBLACIÓN ESTÁ REPRESENTADA EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS

1 Se ocupa la posición, donde pintas una línea imaginaria perpendicularmente al flujo peatonal.

2 Observas y registras a las personas, estimas la edad y el género, sin preguntar al peatón.

3 Finalmente sumas el total de personas por categoría.

DATOS OBTENIDOS DE LA IMPLEMENTACIÓN:

	MUJER	HOMBRE
0-6	4	3
7-14	2	1
15-29	3	2
30-44	2	-
45-59	3	2
60-74	1	2
75+	-	-

ACTIVIDAD REALIZADA EN RUBROS DE 10 MINUTOS, 3 VECES

MAPA DE ACTIVIDADES

PERMITE DOCUMENTAR LA CANTIDAD Y UBICACIÓN DE PERSONAS QUE PERMANECEN EN EL ESPACIO PÚBLICO Y LAS ACTIVIDADES QUE REALIZAN LOS USUARIOS

1 Se define una ruta para recorrer el espacio. No puedes regresarte durante el recorrido, sólo registrar lo que observaste en el camino recorrido.

2 Observas y registras a las personas que permanecen en el espacio

3 Ubicar los usos y marcar en un mapa del sitio las actividades que se están realizando.

4 Se registra el total de personas y los eventos inusuales.

SÍMBOLO	ACTIVIDAD	INCLUYE A PERSONAS QUE ESTEN:
×		
<		
○		
□		

SE DEFINE LA RUTA A SEGUIR AL RITMO QUE UNO DECIDA, PREFERENTEMENTE SIENDO A LA HORA EN DONDE LAS PERSONAS USEN EL SITIO.



ANÁLISIS DE COTA CERO

PERMITE OBSERVAR LA INSUFICIENCIA E IRREGULARIDAD DE LA INFRAESTRUCTURA DEL ESPACIO PÚBLICOS Y SUS ZONAS PEATONALES.

1 Observar el área y los materiales utilizados, el estado de mantenimiento y funcionalidad.

LAS RESPUESTAS SUBRAYADA EN AMARILLO ES LA QUE RESPONDE EL ESPACIO PÚBLICO A ANALIZAR.

Basado en la percepción personal responde las siguientes preguntas:

A.-¿En qué estado de mantenimiento se encuentran los pavimentos?

-Accesible: Buen estado y accesibilidad universal.

2 -Funcional: Buen estado pero accesibilidad limitada.

-Deteriorado: Muy deteriorado pero no impide su uso.

-Inutilizable: Tan deteriorado que no puede utilizarse.

B.-¿Qué tan apropiada es la cantidad de espacio relativo a su nivel de uso y su contexto?

-Sub-utilizado: Es amplio y es suficientemente espacioso para recibir más personas, sin embargo transitan pocas.

-Adecuado: El espacio es adecuado para su uso habitual.

-Sobre-Utilizado: Las personas que lo utilizan exceden el límite de confort.

**DETERIORADO: MUY DAÑADO
PERO NO IMPIDE SU USO**

**SUB-UTILIZADO: TRANSITAN
POCOS PERO EXISTE SPACIO
PARA MÁS**

PRIMERA ENCUESTA REALIZADA A LA COMUNIDAD.

INTERVENCIÓN URBANA

En esta encuesta se pretende escucharte para mejorar los espacios donde te desarrollas, ¡gracias por contestarla!

Nombre del encuestador: Thailym Iveth Juárez Coria
Matrícula: 1717170F

Género: H M otro: _____ Edad: _____ Ocupación: _____

Para responder rellena con una x el recuadro, en las preguntas abiertas toda respuesta es adecuada.

1. ¿Qué le hace falta a tu comunidad?

2. ¿Cuántos espacios públicos o de convivencia dentro de tu comunidad conoces?

Ninguno 1-2

2-3 Más de 3

otro: _____

3. ¿En qué estado se encuentran los espacios públicos?

Mal estado Regular

Muy buen estado

4. ¿Realizas actividades en el espacio público?

Sí No ¿Cuál? _____

5. Dentro de cuál género entrarían las actividades recreativas que realizas. Puedes elegir más de una

Culturales Deportivas

Educativas Comunitarias

otro: _____

6. ¿Qué te gustaría encontrar en los espacios públicos de tu comunidad? Puedes elegir más de uno.

Canchas Áreas verdes

Lugares de descanso Bancas

Talleres Espacios de reunión

Juegos otro: _____

7.- ¿Qué actividades te gustaría desarrollar en el espacio público?

8.- ¿Cuántas horas al día utilizarías el espacio público?

1-2 2-3

3-4 Más de 3

otro: _____

¡GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!



CRITERIOS DE CALIDAD

En esta encuesta se pretende escucharte para mejorar los espacios donde te desarrollas, ¡gracias por contestarla!

Nombre del encuestador: Thailym Iveth Juárez Coria
Matrícula: 1717170F

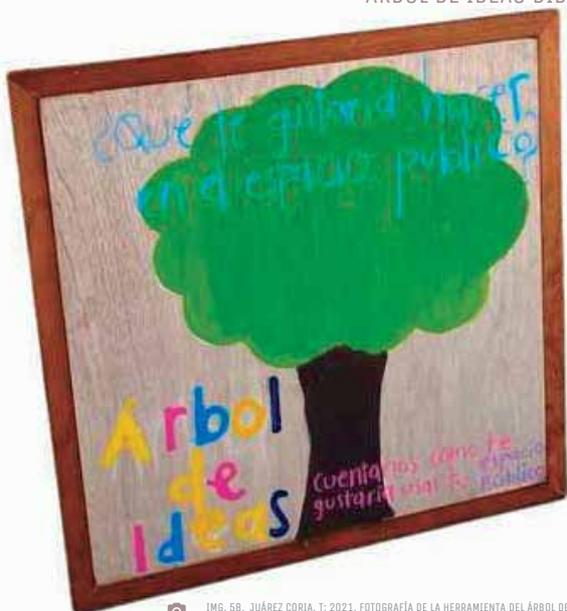
Género: H M otro: _____ Edad: _____ Ocupación: _____

INDICA CON UNA (X) CÓMO SE ENCUENTRA EL ESPACIO PÚBLICO DE TU COMUNIDAD DE ACUERDO A TU PERCEPCIÓN

 El espacio cumple con este criterio	 El espacio cumple con este criterio a medias	 El espacio no cumple con este criterio
Se percibe como un espacio activo y concurrido, por lo que no hay inseguridad y violencia.	Cuenta con protección de el sol, la lluvia, el viento.	Cuenta con acceso directo y seguro.
  	  	  
Cuenta con espacios para estar de pie y sentados.	Se puede jugar y hacer ejercicio.	Cuenta con vistas agradables y un buen diseño del espacio.
  	  	  
Cuenta con buena iluminación.	Oportunidades para disfrutar del clima y la naturaleza.	Cuenta con materiales adecuados y de larga duración.
  	  	  

ÁRBOL DE IDEAS

ÁRBOL DE IDEAS DIBUJADO EN UNA BASE DE MADERA PARA COLGAR O RECARGAR EN ALGUNA SUPERFICIE.



Se plantea una pregunta en donde se permite a la comunidad poner sus ideas dentro del árbol con un pin y las pegarlos, facilitando así la lectura y la exhibición de modo expositivo y a manera de vitrina.

HERRAMIENTAS UTILIZADAS:



PIN/TACHUELA



CUADRITOS DE PAPEL



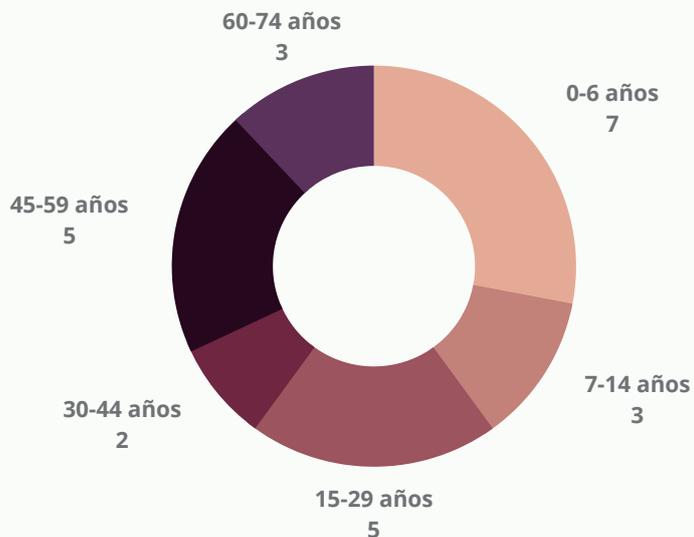
LAPICES Y LAPICEROS

RESULTADOS

CONTEO POR EDAD Y GÉNERO

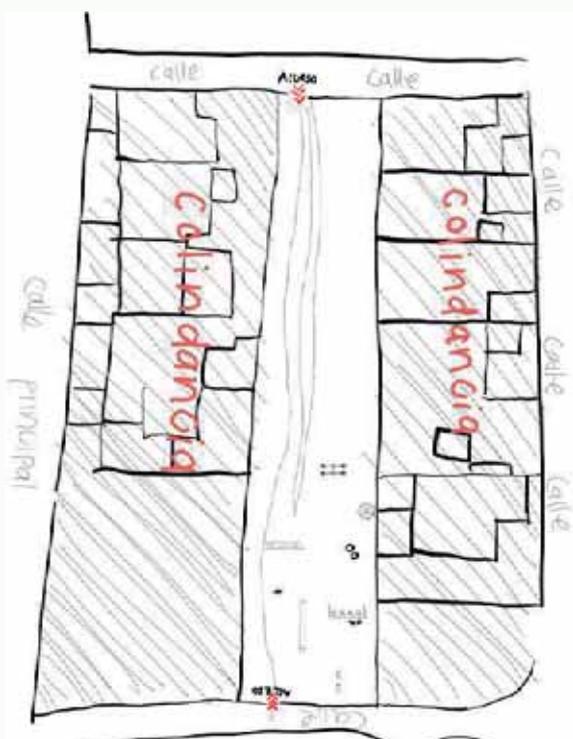
DATOS OBTENIDOS DE LA IMPLEMENTACIÓN:

	MUJER	HOMBRE	
0-6	4	3	= 7
7-14	2	1	= 3
15-29	3	2	= 5
30-44	2	-	= 2
45-59	3	2	= 5
60-74	1	2	= 3
75+	-	-	
	= 15	= 10	



La personas vistas en su mayoría son niños, debido a que el espacio se encuentra por una escuela, recurrentemente son sus caminos diarios, también se observaron adultos y adultos jóvenes, mayoritariamente mujeres.

MAPA DE ACTIVIDADES

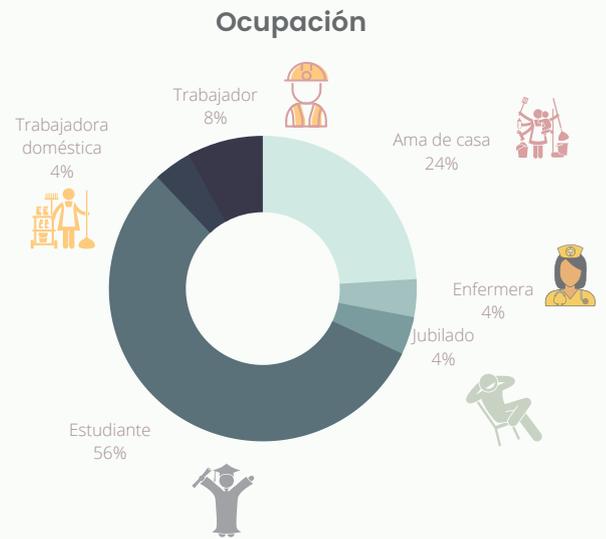
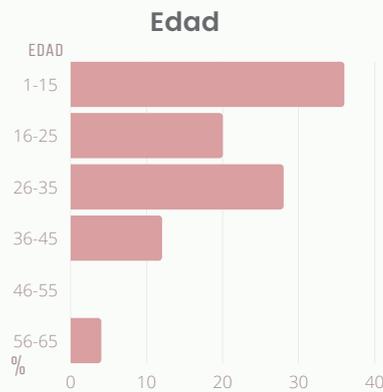
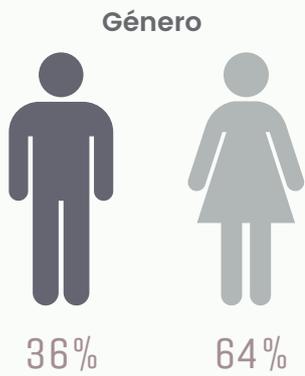


SÍMBOLO	ACTIVIDAD	INCLUYE A PERSONAS QUE ESTEN:
×	JUGAR	JUGANDO SIN EL EQUIPAMIENTO
<	SENTARSE	SENTADO EN EL PISO
○	PLATICAR	-----
—	CAMINAR	-----
*	DE PIE	DE PIE EN GENERAL

En este análisis se localizaron 5 actividades: jugar, sentarse, platicar, caminar y estar de pie, esto quiere decir que son las actividades más recurrentes, en el espacio no se cuenta con mucho equipamiento, simplemente hay unos juegos, no hay donde sentarse o estar, aun con ello la comunidad encuentra maneras de aprovecharlo, sin embargo, no es utilizado por todos también por este factor de que no cuenta con lo suficiente para convivir en plenitud.

35 PERSONAS PARTICIPARON CONTESTANDO ENCUESTAS, EN LAS CUALES RESULTÓ LA SIGUIENTE INFORMACIÓN:

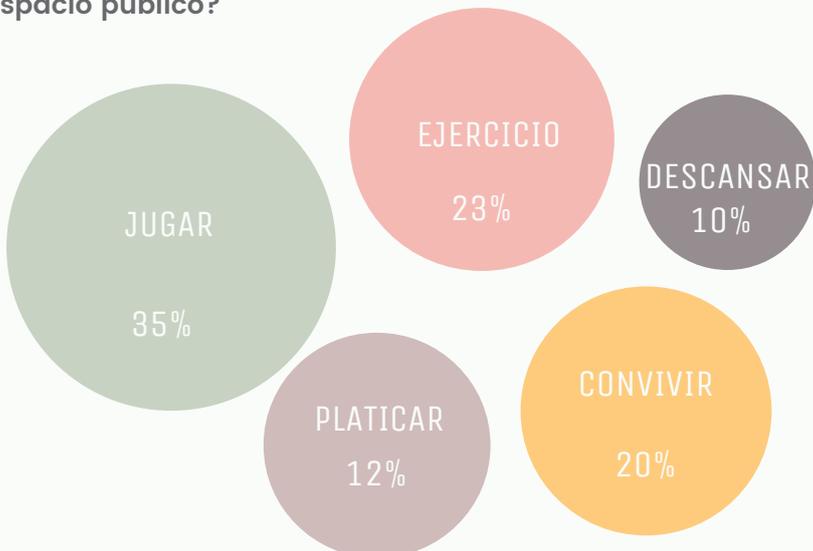
PRIMERA ENCUESTA "INTERVENCIÓN URBANA"



1.-¿Qué le hace falta a tu comunidad?



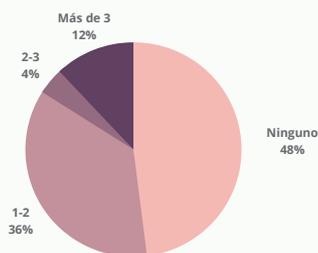
7.-¿Qué actividades te gustaría desarrollar en el espacio público?



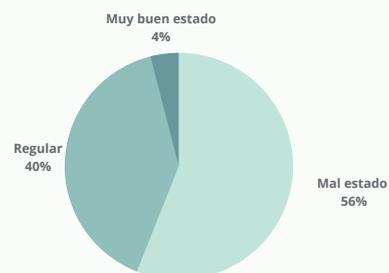
En su mayoría los encuestados fueron mujeres, predominando adolescentes, jóvenes y niños, ocupando más del 50% de población estudiantil. Esta encuesta tenía dos preguntas abiertas haciendo referencia a las necesidades principales de la población y las actividades que les gustaría desarrollar; principalmente las carencias de la comunidad engloban seguridad, recreación y convivencia.

Teniendo un interés especial de la población por espacios donde puedan jugar, ejercitarse, convivir y platicar, lo que nos orienta por cuál vertiente se tomará acción para solucionar estas necesidades.

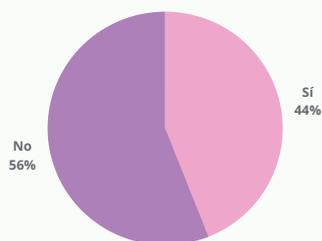
2.- ¿Cuántos espacios públicos de tu comunidad conoces?



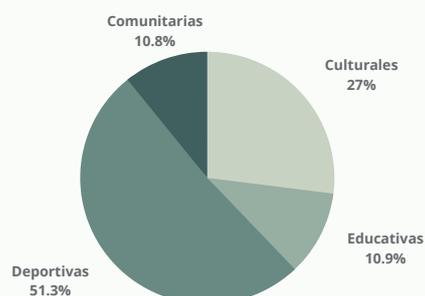
3.- ¿En qué estado se encuentran los espacios públicos?



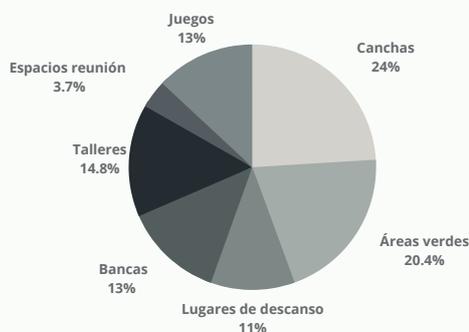
4.- ¿Realizas actividades en el espacio público?



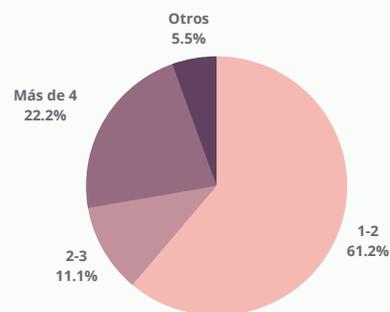
5.- ¿Dentro de cuál género entrarían las actividades recreativas que realizas?



6.- ¿Qué te gustaría encontrar en los espacios públicos de tu comunidad?



8.- ¿Cuántas horas al día utilizarías el espacio público?



La mayoría de la población resulta no conocer espacios públicos, o muy pocos dentro de su comunidad; los cuales se encuentran en una condición mala por lo que la mayoría de habitantes no hacen uso de estos por su poca accesibilidad y por el estado en el que se encuentran. La población prefiere espacios deportivos y culturales, entre lo que les gustaría encontrar se observa que destacan los espacios deportivos como canchas, áreas verdes y juegos. El tiempo de uso que le darían a este espacio es de 1 a 2 horas al día o más, depende de algunos otros factores climatológicos y de accesibilidad.

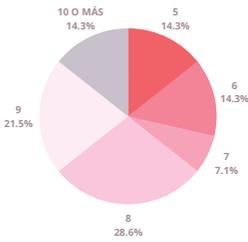


40%



60%

Género



Edad



ESTUDIANTES

Ocupación

Se percibe como un espacio activo y concurrido, por lo que no hay inseguridad y violencia.



13.3%



53.3%



33.3%

Cuenta con protección de el sol, la lluvia, el viento.



26.6%



20%



53.3%

Cuenta con acceso directo y seguro.



20%



33.3%



46.6%

Cuenta con espacios para estar de pie y sentados.



60%



13.3%



26.6%

Se puede jugar y hacer ejercicio.



20%



13.3%



66.6%

Esta encuesta se aplicó directamente en el sitio y sus alrededores directos, esto quiere decir que fue con los usuarios que normalmente utilizan este espacio. Resultó que en su mayoría son niños y adolescentes de entre 6 y 15 años, en su mayoría mujeres. En cuestión de calidad el espacio público resultó deficiente en cuestiones de confort y protección contra los agentes naturales, así como en sus materiales y diseño, en el cual en realidad la población fue quien decidió colocar el poco equipamiento existente sin tener en cuenta sus distribución.

Cuenta con vistas agradables y un buen diseño del espacio.



6.6%



46.6%



46.6%

El espacio **cumple** con este criterio



Cuenta con buena iluminación.



13.3%



33.3%



46.6%

El espacio cumple con este criterio **a medias**



Oportunidades para disfrutar del clima y la naturaleza.



20%



33.3%



46.6%

Cuenta con materiales adecuados y de larga duración.



13.3%



40%



46.6%

El espacio **no cumple** con este criterio



Por otra parte, la población parece estar conforme con los lugares que existen para estar sentados y de pie, sin embargo, se lee en el lugar que en realidad es pobre este mobiliario o casi inexistente, lo cual nos dice que la población es creativa para el uso del espacio y con poco hacen mucho.

ÁRBOL DE IDEAS



IMG. 59. JUÁREZ CORIA, T, 2021, FOTOGRAFÍA DEL ÁRBOL DE IDEAS



IMG. 60. JUÁREZ CORIA, T, 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS RESULTADOS DEL ÁRBOL DE IDEAS



IMG. 61. TENA GARCÍA, J, 2021, FOTOGRAFÍA DE LA PARTICIPACIÓN EN EL ÁRBOL DE IDEAS.



IMG. 62. TENA GARCÍA, J, 2021, FOTOGRAFÍA DE LA PARTICIPACIÓN EN EL ÁRBOL DE IDEAS.



IMG. 63. TENA GARCÍA, J, 2021, FOTOGRAFÍA DE LA PARTICIPACIÓN EN EL ÁRBOL DE IDEAS.



15 PERSONAS PARTICIPARON EN EL ÁRBOL DE IDEAS CONTESTANDO LA PREGUNTA:

¿QUÉ TE GUSTARÍA HACER EN EL ESPACIO PÚBLICO?



Los resultados de esta actividad se direccionaron a recreación y deporte, al igual que la encuesta de intervención, se lee en la población especial interés por un espacio de juegos con canchas deportivas, por lo que es un punto de partida para el diseño que se implementará para la revitalización de ésta área.

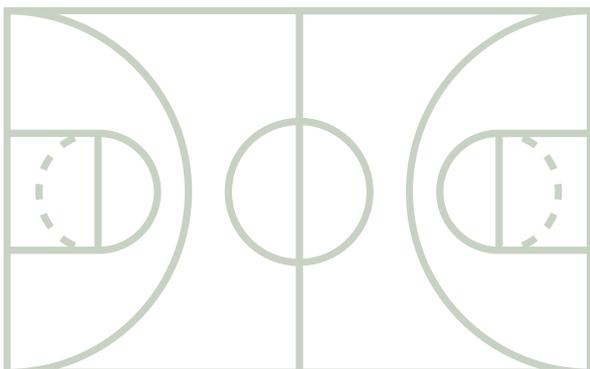
CONCLUSIÓN

En esta etapa se implementaron herramientas que nos acercaron de manera directa a la población, de esta manera se puede escuchar a los usuarios y planificar conforme sus inquietudes.

En cuanto a la condición en la que se encuentra el espacio público, es deteriorada, pero no es impedimento para que lo utilicen, sin embargo, el espacio está subutilizado, debido a que no todos acceden a él por sus limitantes, tales como que no conocen exactamente dónde se encuentra y porque sólo es un espacio de juegos pero no hay espacios para personas de otras edades. La subutilización de los espacios es una oportunidad de aumentar el programa arquitectónico dentro de este espacio.

Los resultados de las encuestas arrojaron que la mayor parte de la población desea espacios seguros de convivencia en donde se pueda hacer deporte y donde puedan jugar o sentarse, además les gustaría vegetación y accesible a todos.

Se propone generar un espacio de oportunidad en donde generen convivencia y comunidad, jueguen, hagan deporte y otras actividades.



ESTRATEGIAS DE REVITALIZACIÓN DESARROLLO DE RE-PARQUE PARA



APROXIMACIÓN DE LA POBLACIÓN BENEFICIADA



SUPERFICIE



POBLACIÓN TOTAL



VIVIENDAS TOTALES



TOTAL DE UNIDADES ECONÓMICAS



DISTRIBUCIÓN POR SEXO



ÍNDICE DE MARGINACIÓN

40 PARTICIPANTES ENTRE LAS ENCUESTAS Y EL ÁRBOL DE IDEAS



CAPA

CAPA DE EQUIPAMIENTO

PROBLEMÁTICA: EQUIPAMIENTO EN GENERAL INSUFICIENTE; DE SALUD, DEPORTE, ADMINISTRACIÓN, RECREACION, ETC, MUY BAJOS O CASI NULOS.

CAPA DE CALIDAD DEL ESPACIO PÚBLICO

PROBLEMÁTICA: EL ESPACIO PÚBLICO EXISTENTE ES DE MALA CALIDAD Y POCO FUNCIONAL, NO ES SUFICIENTE PARA TODA LA COMUNIDAD.

CAPA DE ACTIVIDADES EN EL ESPACIO PÚBLICO

PROBLEMÁTICA: SE DESARROLLAN POCAS ACTIVIDADES DENTRO DEL LUGAR PORQUE NO EXISTE EL ESPACIO PARA ESTO, EXISTEN DESEOS E INQUIETUDES POR REALIZAR ACTIVIDADES RECREATIVAS PERO NO EXISTE LA POSIBILIDAD POR FALTA DE EQUIPAMIENTO.

HERRAMIENTA

CONTEO POR EDAD Y GÉNERO

DATOS OBTENIDOS DE LA IMPLEMENTACIÓN:

	MUJER	HOMBRE
0-6	4	3
7-14	2	1
15-29	3	2
30-44	2	-
45-59	3	2
60-74	1	2
75+	-	-

MAPA DE ACTIVIDADES



DESCRIBIR	ACTIVAR	RELACIONAR A PERSONAS DEL ENTORNO
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANÁLISIS DE COTA CERO

Observar el área y los materiales utilizados, el estado de mantenimiento y funcionalidad.

Basado en la percepción personal responde las siguientes preguntas:

- A- ¿En qué estado de mantenimiento se encuentran los pavimentos?
- Accesible: Buen estado y accesibilidad universal.
- Funcional: Buen estado pero accesibilidad limitada.
- Deteriorado: Muy deteriorado pero no puede utilizarse.
- Inutilizable: Tan deteriorado que no puede utilizarse.
- B- ¿Qué tan apropiado es la cantidad de espacio relativo a su nivel de uso y su contexto?
- Sub-utilizado: Es amplio y es suficientemente espacioso para recibir más personas; sin embargo transitan pocas.
- Adecuado: El espacio es adecuado para su uso habitual.
- Sobre-Utilizado: Las personas que lo utilizan exceden el límite de confort.

ZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO INTERVENIR EL DURAZNO, EN MORELIA, MICH.

PROGRAMA DE NECESIDADES

SEGURIDAD

LUMINARIAS, SENDEROS Y PAREDES PINTADAS DIFERENTE

CONVIVENCIA

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO, MOBILIARIO Y ÁREAS VERDES

DEPORTE

CANCHA MULTIFUNCIONAL

RECREACIÓN

REACOMODO DE JUEGOS Y LIMPIEZA DEL ÁREA, INTEGRACIÓN DE ALGUNOS JUEGOS EFÍMEROS

RESULTADOS

ESTRATEGIA

ENCUESTAS PILOTO

PRIMERA ENCUESTA REALIZADA A LA COMUNIDAD.

INTERVENCIÓN URBANA

En esta encuesta se pretende identificar para mejorar los espacios donde te desarrollas, gracias por contestarla!

Nombre del encuestador: Thelem with Gabriela Chica
Motivación: 17121209

Género: hombre mujer Edad: Ocupación:

Para responder rellena con una x el recuadro, en las preguntas abiertas toda respuesta es adecuada.

1. ¿Qué le hace falta a tu comunidad?

2. ¿Cuántos espacios públicos o de convivencia dentro de tu comunidad conoces?

Ninguno 1-2

2-3 Más de 3

otro:

3. ¿En qué estado se encuentran los espacios públicos?

Más estado Regular

Muy buen estado

4. ¿Realizas actividades en el espacio público?

SI No ¿Cuál?

5. Dentro de cuál género entrarían las actividades recreativas que realizas. Puedes elegir más de una.

Culturales Deportivos

Educativos Comunitarios

otro:

¡GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!

ARBOL DE IDEAS

HERRAMIENTAS UTILIZADAS:

PIN/TACHUELA

CUADRITOS DE PAPEL

LAPICES Y LAPICEROS

EDAD DE LA POBLACIÓN QUE FRECUENTA ESTA ZONA DE ESPACIO PÚBLICO



LA CALIDAD DEL ESPACIO PÚBLICO Y SU CONFORT RESULTÓ EN SU MAYORÍA

El espacio **no cumple** con este criterio



ACTIVIDADES QUE SE DESARROLLAN EN EL ESPACIO

SÍMBOLO	ACTIVIDAD	INCLUYE A PERSONAS QUE ESTÉN:
X	JUGAR	JUGANDO EN EL EQUIPAMIENTO
<	SENTARSE	SENTADO EN EL PISO
○	PLATICAR	-----
—	CAMINAR	-----
*	DE PIE	DE PIE EN GENERAL



ACTIVIDADES QUE LES GUSTAN



LO QUE LE FALTA A LA COMUNIDAD



PROYECTO INTEGRAL DE REVITALIZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

1ERA ETAPA

MANTENIMIENTO



2DA ETAPA

DAR VIDA A LAS PAREDES COLINDANTES



MOBILIARIO



3ERA ETAPA

INSERCIÓN DE CANCHA MULTIFUNCIONAL



CAPÍTULO

05 PLANEACIÓN Y PROYECCIÓN DEL LUGAR

Recreación = multifuncionalidad - Es para todos los Públicos - Transformar espacios - Trabajo hecho por la comunidad y para la comunidad

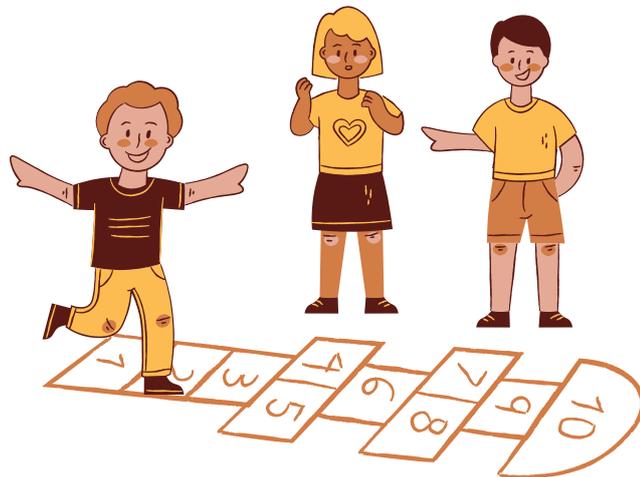
INTRODUCCIÓN

En esta parte se proponen las ideas con base en los resultados de las actividades de recolección de datos en campo, se explica de qué manera se tomarán acciones para transformar el espacio y la visión del sitio a futuro. Se generan las conclusiones y las fuentes de información de donde se obtuvieron los datos procesados en todos los capítulos anteriores.

PERFIL DEL USUARIO

El usuario principal son los niños y adolescentes, ya que son los que más necesitan recreación y actividades deportivas en la zona de estudio. Por otro lado las madres y padres, también utilizan este espacio, pero la mayor parte del tiempo lo utilizan para acompañar a sus niños y adolescentes a jugar o estar un rato recreando fuera de casa.

Las actividades principales que buscan desarrollar dentro del espacio son en su mayoría: jugar, correr, platicar y deportivas, entre otras. Queda abierto a vivir nuevas experiencias y generar nuevos usos en este espacio propuesto.



Como resultado de las encuestas y métodos de recolección de datos, se detectaron las necesidades primordiales en la comunidad.

SEGURIDAD

CONVIVENCIA

RECREACIÓN

DEPORTE

En este proyecto se proponen 4 ejes en donde se buscará la mejora y la revitalización del espacio público, se organizan de la siguiente manera:

EJE 1

Se da mantenimiento a lo preexistente dentro del sitio, se limpia y se cuida la imagen del sitio, en esta etapa se busca la participación de los ciudadanos, incentivándolos mediante carteles y convocatorias vecinales, siendo un factor clave el involucramiento de los ciudadanos para generar empatía como primera parte del acercamiento, esto puede ser mediante pruebas piloto para el diseño.

EJE 2

En este momento se cambia la imagen dentro del sitio mediante las pinturas de las paredes colindantes y se busca la implementación de mobiliario urbano. Este proceso se lleva a cabo de igual manera mediante la comunidad y distintos actores que busquen el beneficio de la sociedad. El mobiliario puede ser sencillo, fácil de hacer y de materiales duraderos pero económicos, incluso la comunidad podría donar algunos de ser el caso. También se plantea implementar talleres de arte y recreación.

EJE 3

Diseño participativo del sitio en donde se propone mostrar a la comunidad el diseño implementado como resultado del análisis de las distintas estrategias de acercamiento, para que posteriormente ahora ellos también participen en el diseño del espacio.

EJE 4

Esta etapa consiste en llevar a cabo el proyecto resultante del taller participativo, se pretende que, mediante el apoyo del gobierno y distintas instituciones que tengan un interés por aportar a la construcción. La misma comunidad puede ser la mano de obra una vez que se tenga el recurso.

ESTRATEGIAS Y PLAN DE ACCIÓN DEL PROYECTO



Se estima responder a las necesidades detectadas en las distintas estrategias de acercamiento, en donde se identificaron los principales requerimientos de los habitantes de esta zona.

Se identificó la falta de espacio público y la inquietud por los ciudadanos de que los niños tengan espacios donde convivir y jugar, así como espacios para jóvenes y adultos en donde puedan hacer deporte o recreación.

EJES DE IMPACTO:

EJE 1 REHABILITACIÓN

En esta etapa se rehabilita el espacio, es decir que se le da mantenimiento a lo que puede seguir funcionando, así como la limpieza del sitio. Por otro lado se propone el acercamiento de la comunidad en las actividades para despertar el interés de hacer lugar en comunidad, esto quiere decir generar un nuevo espacio común donde todos aporten con acciones mínimas.



EJE 2 APROPIACIÓN

En este eje se propone la apropiación del espacio mediante acciones comunitarias, guiando algunos talleres para intervenciones en el sitio que cambien el significado del mismo y sea un detonador en el sitio para mantener a la comunidad interesada y que cuiden el espacio.



EJE 3 REVITALIZACIÓN

En esta etapa se visualiza el sitio a futuro en donde se implementan las plataformas para conformar las distintas zonas del proyecto en donde se plantea ir formando el diseño integral en donde primero se propone integrar la zona de recreación arbolada en donde se propone generar un jardín comunitario de recreación con mobiliario multifuncional.



EJE 4 RESIGNIFICACIÓN

En este punto se depende de donadores externos y/o gestores que promuevan el acceso al recurso material y económico para poder integrar la cancha y posteriormente las cubiertas del espacio.



OBJETIVOS Y ALCANCES

ESTRATEGIAS DE ACCIÓN ¿CÓMO SE VA HACER?

- RECUPERACIÓN DEL ESPACIO
- PRESERVACIÓN DE LO ÚTIL EN EL ESPACIO
- PUNTO DE ACTIVACIÓN Y REUNIÓN DE LA COMUNIDAD



LIMPIEZA



PRUEBA PILOTO



CUBIERTA
SENSORIAL



MALLA
CICLÓNICA
COLORIDA

- TRANSFORMAR EL ESPACIO DE CONFLICTO A ESPACIO DE OPORTUNIDAD
- INLCUIR A LOS CIUDADANOS Y GENERAR PERTENENCIA DEL ESPACIO



TALLER DE
MOBILIARIO



CUBIERTA
TEMPORAL



MURAL
PARTICIPATIVO



TALLER PLANTA
VERDE

- REACTIVAR EL ESPACIO PARA A COMUNIDAD Y SU NUEVO USO



TALLER
PARTICIPATIVO
DE DISEÑO



IMPLEMENTACIÓN DE ÁREA
RECREATIVA COMUNITARIA

- QUE LA COMUNIDAD VIVA Y DISFRUTE DEL ESPACIO
- INTÉRES DE LA COMUNIDAD POR EL ESPACIO Y SU MANTENIMIENTO Y CUIDADO



IMPLEMENTACIÓN DE
CUBIERTA EN ÁREA DE
JUEGOS



IMPLEMENTACIÓN DE CANCHA
Y CUBIERTA

MAPEO DE ACTORES EN EL PROYECTO

En el siguiente esquema se proponen los actores que intervendrán en el proyecto.

RED DE ACTORES

ETAPA 1 REHABILITACIÓN

ETAPA 1



CONVOCATORIA

Los líderes de colonia ayudarán a la convocatoria para recaudar mano de obra para limpiar más rápido el espacio.



MANO DE OBRA

Los colonos ayudarán con trabajo físico si así lo desean para limpiar y rehabilitar el espacio de manera más eficaz y rápida.



MANO DE OBRA

Los elementos Taru ayudarán con mano de obra de los procesos.

RE - PA

RECR

REUTIL

ETAPA 2

REVITALIZACIÓN

ETAPA 2



CONVOCATORIA

Los líderes de colonia ayudarán a la convocatoria para recaudar mano de obra para limpiar más rápido el espacio.



MANO DE OBRA

Los colonos ayudarán con trabajo físico si así lo desean para limpiar y rehabilitar el espacio de manera más eficaz y rápida.



MANO DE OBRA

Los elementos Taru ayudarán con mano de obra de los procesos.



MATERIAL

Los elementos Taru ayudarán con mano de obra de los procesos.



ETAPA 4

INSERCIÓN

- 

MANO DE OBRA
Proyecto arquitectónico
- 

GOBIERNO
Gestión de recursos
- 

COMUNIDAD
Ayudarán con mano de obra y diseño del espacio.

ETAPA 3

PERTENENCIA

- 

Los líderes de colonia ayudarán a la convocatoria para recaudar mano de obra para limpiar más rápido el espacio.
- 

MANO DE OBRA
Los colonos ayudarán con trabajo físico si así lo desean para limpiar y rehabilitar el espacio de manera más eficaz y rápida.
- 

MANO DE OBRA
Los elementos Taru ayudarán con mano de obra de los proceso.
- 

MATERIAL
Los elementos Taru ayudarán con mano de obra de los proceso.

CONCEPTUALIZACIÓN:

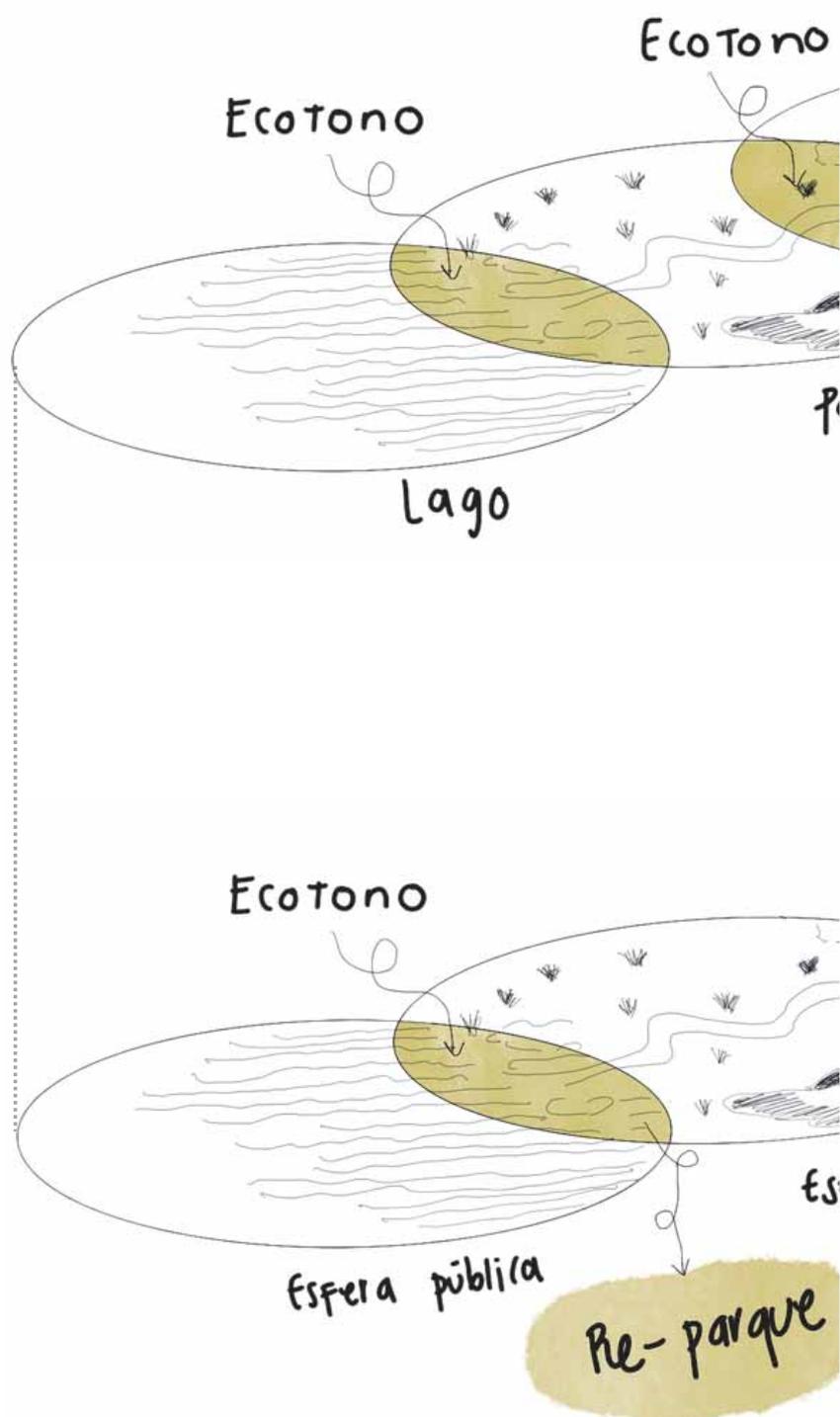
ECOTONO

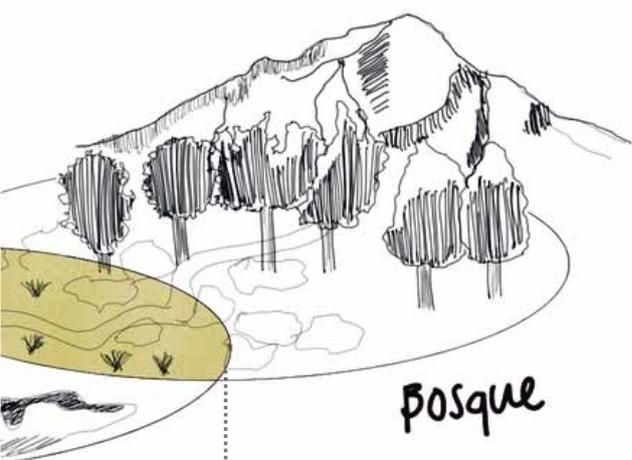
La definición de este término en biología corresponde a un territorio de *transición y máxima interacción* que modula la tensión entre dos ambientes distintos.

En arquitectura y urbanismo, corresponde al lugar donde se fusionan la esfera pública y la esfera privada, donde permite la convivencia entre las áreas construidas y las regiones naturales.

Se toma este concepto como punto base de la conceptualización del proyecto. Re-parque es el ecotono de la vida privada dentro de casa y el derecho a la justicia espacial en el espacio público en zonas marginadas, en este caso, en el Durazno.

Para el diseño del espacio se toma como punto de partida la fusión de las figuras, tomando como base el rectángulo. El programa arquitectónico se divide en 3 importantes áreas: recreación infantil, deportiva multifuncional y convivencia. Delimitando las zonas con un plano rectangular, sus ecotonos serán zonas multifuncionales.





Bosque

antano



Fera privada

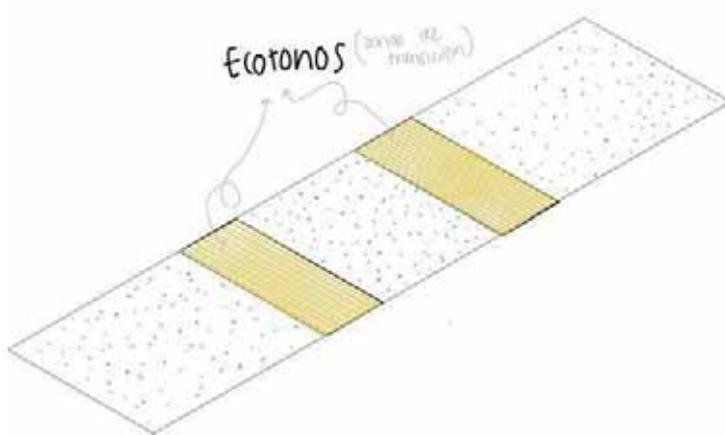
Espacio divergente.

Ejemplo de la realidad que
A. vive en esta zona



Por otro lado, se pretende también transmitir mediante este *ecotono* de la vida pública un espacio divergente en donde el usuario pueda salir de esta realidad en donde sus oportunidades se ven escasas. Este lugar se emancipa de esta realidad y le da oportunidad a los habitantes de generar nuevas experiencias, de tener otra perspectiva de la vida dentro de la ciudad.

En otras palabras, sin el afán de romantizar el proyecto a una realidad inalcanzable, se propone este espacio como detonante a esta nueva esperanza del cambio en los modos de vida dentro de esta zona en el espacio público.



ZONIFICACIÓN:

La zonificación se planteó respondiendo a las siguientes necesidades:



Así se definió el programa arquitectónico que alberga espacios de convivencia tanto para niños, como para adultos. La zona de niños es más amplia ya que la comunidad se ve preocupada por los mismos, es por ello que el tamaño predomina por jerarquía de mayor a menor.

Por otro lado la seguridad se plantea mediante la inserción de alumbrado público y la concientización a la comunidad de cuidar el sitio.



CONDICIONES ACTUALES



IMG. 49. JUÁREZ-CORREA, T. 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 50. JUÁREZ-CORREA, T. 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 50. JUÁREZ-CORREA, T. 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 51. JUÁREZ-CORREA, T. 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 51. JUÁREZ-CORREA, T. 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



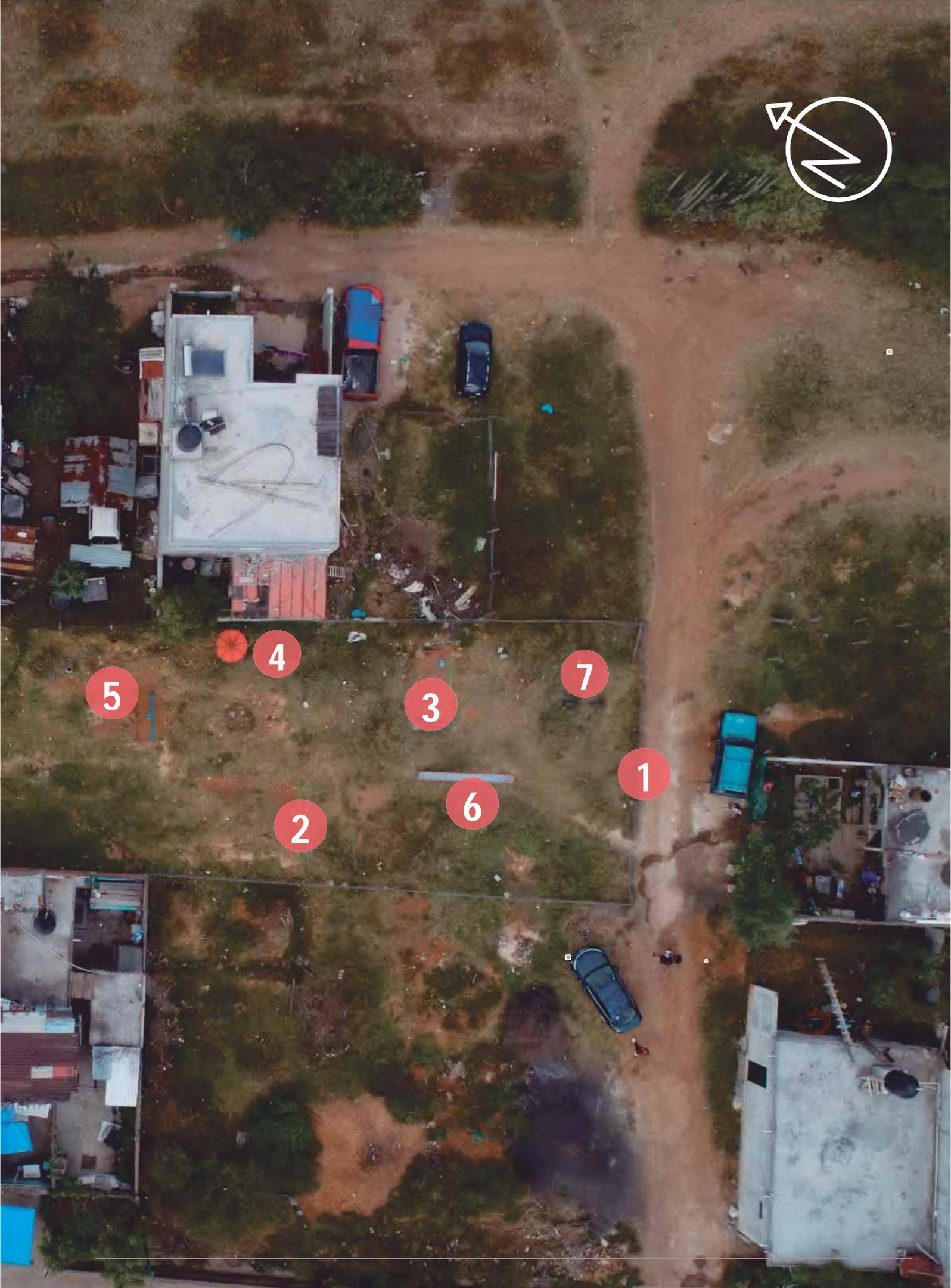
IMG. 55. JUÁREZ-CORREA, T. 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 50. JUÁREZ-CORREA, T. 2021, FOTOGRAFÍA DE LOS JUEGOS DENTRO DEL ESPACIO.



IMG. 48. MONTES, FERNANDO; 2021, FOTOGRAFÍA AÉREA DEL SITIO Y LA UBICACIÓN DEL EQUIPAMIENTO ENCONTRADO.

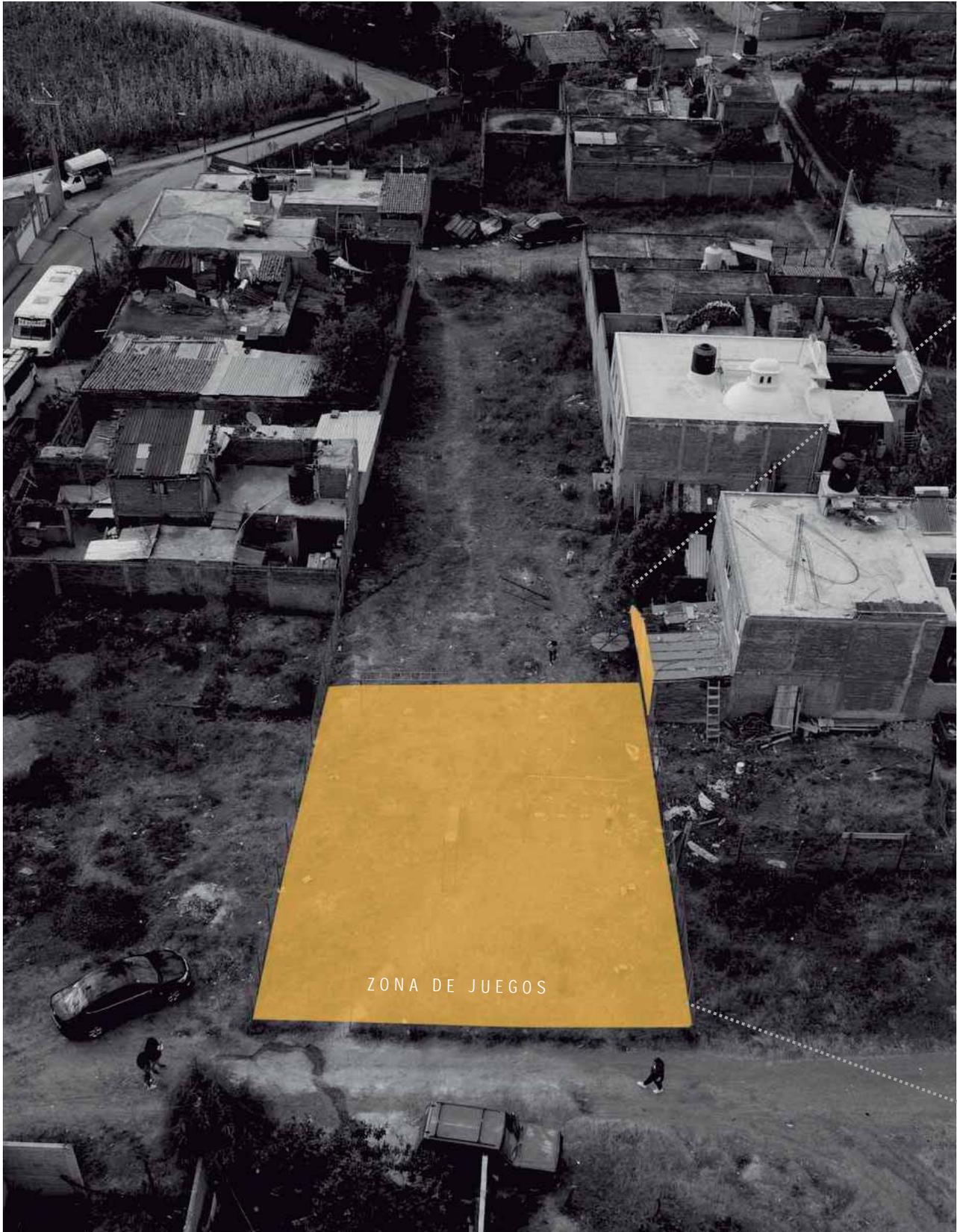


ETAPAS DE INTERVECIÓN EJECUTADAS





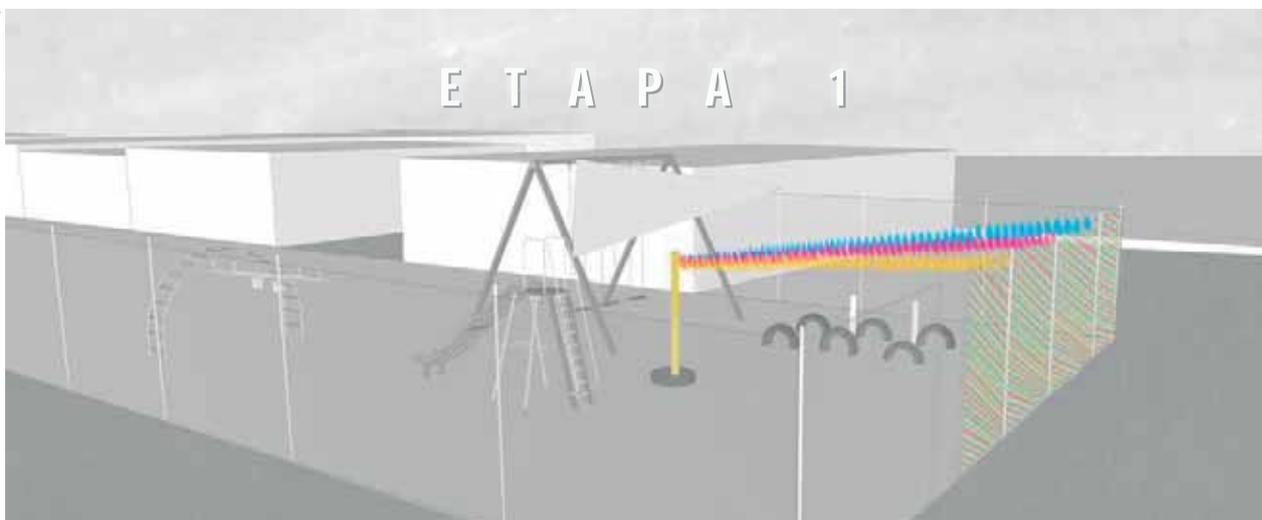
ÁREA DE
INTERVENCIÓN DENTRO
DEL POLÍGONO



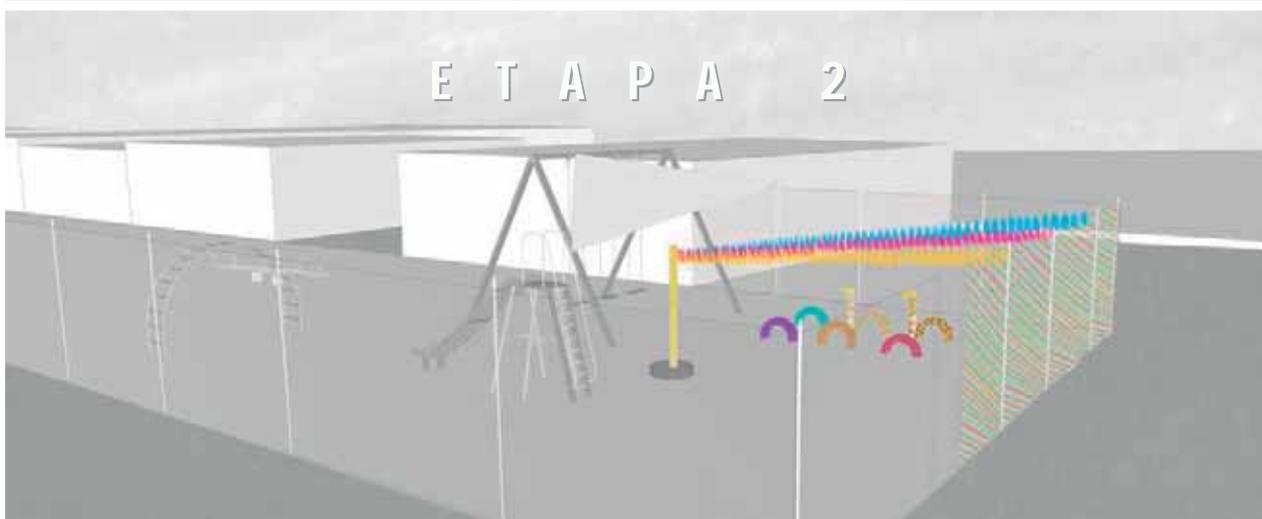
ZONA DE JUEGOS

ESPECULACIÓN DE LAS ETAPAS DE EJECUCIÓN

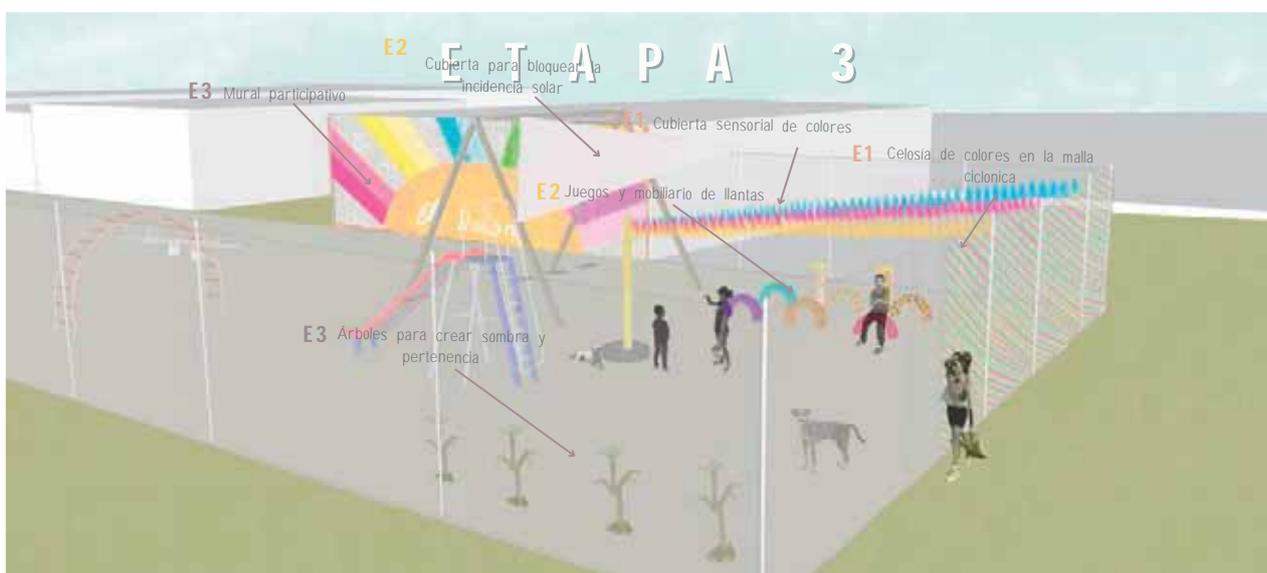
ETAPA 1



ETAPA 2



ETAPA 3



LÍNEA DEL TIEMPO DE LAS ETA

Estado anterior
Limpieza



Especulación
Prueba piloto



Especulación
Mobiliario



E 1

E 2

E 2



Intervención real

18 DE MAYO



Intervención real

19 DE MAYO



Intervención real

23 DE MAYO

P A S D E I N T E R V E N C I Ó N

Especulación

Cubierta temporal



Estado anterior

Mural



Estado anterior

Taller planta verde



Especulación

Taller diseño participativo



E 2

E 2

E 2

E 3



Intervención real

Intervención real

Intervención real

Intervención real

23 DE MAYO

26 DE MAYO

24 DE JUNIO

24 DE JUNIO

EJE

1

REHABILITACIÓN

PROCESO Y RECURSOS

ESTRATEGIAS

E1 LIMPIEZA

MATERIALES



BOLSAS DE BASURA



GUANTES

HERRAMIENTAS



TIJERAS



MACHETE

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

E1 PRUEBA PILOTO

MATERIALES



TUL



CPVC



CODOS, TEES Y CRUCES



CASCABELES



HILO



RAFIA

HERRAMIENTAS



CEGUETA



PEGAMENTO AMARILLO

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

E1 CUBIERTA SENSORIAL

MATERIALES



TUL



LLANTAS



PVC



CASCABELES



CEMENTO



HILO



GRAVA

HERRAMIENTAS



PICO Y PALA

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

COSTOS

El material y las herramientas fueron donadas por los colonos.

TIEMPO

1 hora y media

LECCIONES

En esta etapa los colonos aportaron con manos para la recolección de basura y ellos mismos podaron, tuvieron la iniciativa de podar la zona previo a la recolección de basura.

TUL	1m = \$20 x 12 = \$240
CPVC	1 Tramo = \$90 x3 = \$360
CODOS	1 pieza = \$4 x10 = \$40
TEES	1 pieza = \$4 x8 = \$32
CRUCES	1 pieza = \$9 x5 = \$45
CASCABELES	1bolsa= \$20 x1 = \$20
HILO	1bola= \$30 x1 = \$30
RAFIA	1bola= \$30 x1 = \$30
<hr/>	
TOTAL= \$797	

2 horas

La prueba piloto dio como resultado que el viento es fuerte y la incidencia solar es intensa a ciertas horas del día, por lo que las estrategias deben tomar en cuenta esas características para su buena realización. La comunidad interesada en las actividades principalmente fueron los niños de entre 7 a 12 años, en este taller la asistencia fue de 2, sin embargo se recibió ayuda.

TUL	Material reciclado de la prueba piloto
CASCABELES	Material reciclado de la prueba piloto
HILO	Material reciclado de la prueba piloto
RAFIA	Material reciclado de la prueba piloto

30 Minutos

Esta cubierta se dio como resultado de la prueba piloto, donde se pretendía generar un artefacto sensorial, por lo que en la zona de intervención se propuso generar sombras de colores, con sonido de cascabeles, el viento favorece al movimiento y la sombra creada para la incidencia solar aunque en menor escala por su capacidad de cobertura del espacio, sin embargo en esta estrategia los colonos mismos decidieron el diseño, ya que en un principio se tenía otro planificado.



TOTAL POR EJE= \$797

ESTRATEGIAS

E 2 CUBIERTA TEMPORAL

MATERIALES



LONA



CUERDA

HERRAMIENTAS



TIJERAS



MACHETE



CUBETA

PARTICIPANTES



COLONO



TARU

E 2 MOBILIARIO

MATERIALES



LLANTAS



AEROSOL

HERRAMIENTAS



PICO Y PALA

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

E 2 MOBILIARIO LLANIMAL

MATERIALES



LLANTAS



PVC



AEROSOL



BOTELLAS

HERRAMIENTAS



PICO Y PALA

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

COSTOS

LONA RECICLADA 1 DE 2mX2m x2 = \$480

CUERDA 1m = \$20 x 8 = \$160

TOTAL= \$640

TIEMPO

1/2 horas

LECCIONES

Funcionó para la protección solar en el taller de mobiliario y para proteger del sol en la zona de juegos y la entrada del sitio, en esta estrategia se utilizaron elementos rígidos existentes en el espacio de estructura para su durabilidad, se ancló a la resbaladilla, columpios y malla ciclónica, además al reutilizar las estructuras la misma comunidad puede anclarlas a donde prefiera la sombra.

PINTURA EN AEROSOL 1 lata = \$65 x 4 = \$260

TOTAL= \$260

2 horas

El mobiliario a base de llantas fue adecuado para el sitio ya que previamente, los propios habitantes habían generado juegos a partir de un par de llantas, por lo que fue interesante la participación. Una parte importante fue el interés por pintar la llanta, los niños se vieron entusiasmados por la parte artística del diseño.

PINTURA EN AEROSOL 1 lata = \$65 x 4 = \$260

PVC 1/2" 1 pieza= \$ 180 x1 = \$180

TOTAL= \$440

1 horas

La curiosidad de los niños despertó por este elemento, empezaron a pensar en alternativas de diseños de las llantas "llanimal" y aportaron con sus ideas para el diseño de ambas, les entusiasmó la novedad de insertar otro tipo de juego.

ESTRATEGIAS

E 2 MURAL PARTICIPATIVO

MATERIALES



PINTURA



AEROSOL



RODILLO

BROCHA

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

E 2 PLANTA VERDE

MATERIALES



ÁRBOLES



LLANTAS

TOTAL= \$440

HERRAMIENTAS



CUBETA



PICO Y PALA

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

3

REVITALIZACIÓN

PROCESO Y RECURSOS

E 3 DISEÑO PARTICIPATIVO

MATERIALES



DISEÑO IMPRESO

HERRAMIENTAS



LAPICEROS

PARTICIPANTES



COLONOS



TARU

COSTOS

PINTURA EN AEROSOL 1 lata = \$65 x 5= \$325

TINNER 1 litro= \$30 x1= \$30

PINTURA BASE DONACIÓN

TOTAL= \$355

TIEMPO

2 HORAS
(PRETENDIDO)

LECCIONES

En esta actividad se integró a la comunidad en el proceso de elaboración para así generar pertenencia mediante el arte plasmado en uno de los muros de la zona de juegos, que es el sitio de mayor afluencia. Los niños fueron los de mayor interés y colaboraron con pintar y dejar su marca.

COSTOS

PINTURA EN AEROSOL 1 lata = \$65 x 4= \$260

ÁRBOLES 3 FICCUS DONADOS

TIEMPO

40 MINUTOS
(PRETENDIDO)

LECCIONES

Los niños se emocionaron mucho y al darles los certificados de cuidado se comprometieron a cuidar de ellos, hicieron los huecos en la tierra y pusieron una llanta decorada con pintura, siendo esta una de sus actividades favoritas.



TOTAL POR EJE = \$1955

COSTOS

TIEMPO

1 HORA

LECCIONES

En esta actividad fue necesaria la participación activa de la comunidad y la empatía con el sitio por parte de todos, así como generar las circunstancias para los colonos en donde les sea sencillo expresar sus deseos o su opinión en el diseño.

1 PROCESO Y GESTIÓN

Limpieza

Para empezar se hizo una visita de campo previa para ver las condiciones actuales del sitio tras las semanas que no se tuvo contacto. En previas conversaciones con los habitantes se comentó que se harían algunas intervenciones y se buscaba de su participación.

El día del taller de limpieza ellos habían tomado la iniciativa de podar previamente, por lo que el día de limpieza la actividad mayoritariamente fue la recolección de basura.

Prueba piloto "túnel sensorial"

Mediante esta prueba se pretendió tener acercamientos con la comunidad en la creación de un espacio en donde se involucraran sus sentidos y pudieran vivir una nueva experiencia dentro del sitio. Se convocaron a los niños de la comunidad a participa en dicha actividad.

Como primer paso se realizó la estructura de cpvc de 1/2" para después colocar en el techo las tiras de rafia con los elementos de tul de distintos colores. Estos elementos fueron recortados previamente y colocados en cada tira para tomar un periodo de tiempo más corto. Posteriormente se colocaron los cascabeles y dulces colgantes para que los niños pudieran experimentar las sensaciones del artefacto.

La prueba dio como resultado que hay interés de la comunidad, sobre todo en niños, por la variedad de colores y los sonidos, son embargo, hubo fallas con la estructura planteada por su ligereza, ya que el viento era fuerte y tuvo poca estabilidad, por lo que se replanteó el diseño y se reinterpreto a la siguiente estrategia.

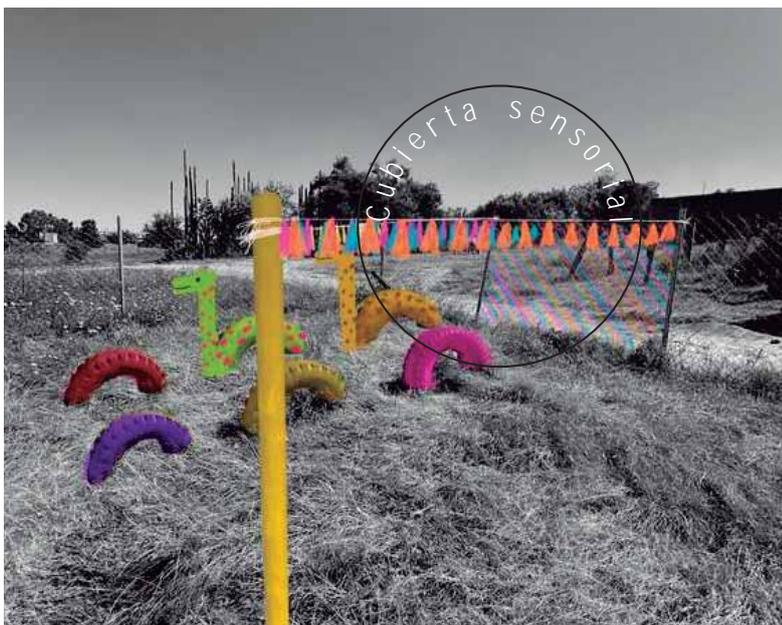


Cubierta sensorial

Mediante esta prueba se pretendió tener acercamientos con la comunidad en la creación de un espacio en donde se involucraran sus sentidos y pudieran vivir una nueva experiencia dentro del sitio. Se convocaron a los niños de la comunidad a participa en dicha actividad.

Como primer paso se realizó la estructura de cpvc de 1/2" para después colocar en el techo las tiras de rafia con los elementos de tul de distintos colores. Estos elementos fueron recortados previamente y colocados en cada tira para tomar un periodo de tiempo más corto. Posteriormente se colocaron los cascabeles y dulces colgantes para que los niños pudieran experimentar las sensaciones del artefacto.

La prueba dio como resultado que hay interés de la comunidad, sobre todo en niños, por la variedad de colores y los sonidos, son embargo, hubo fallas con la estructura planteada por su ligereza, ya que el viento era fuerte y tuvo poca estabilidad, por lo que se replanteó el diseño y se reinterpretó a la siguiente estrategia.



EJE

1

GALERIA FOTOGRÁFICA

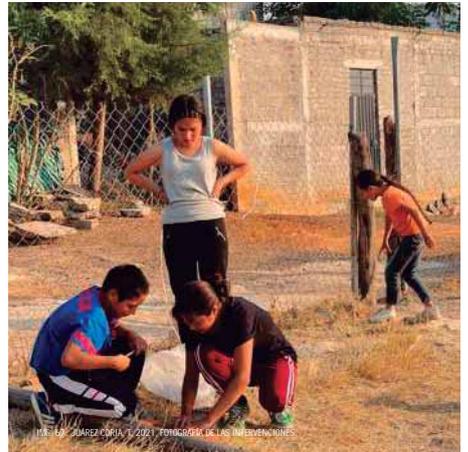




IMG. 65. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



IMG. 66. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



IMG. 67. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



IMG. 68. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



IMG. 69. LOPEZ-GUZMÁN BERRIO, S. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



IMG. 70. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



IMG. 71. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



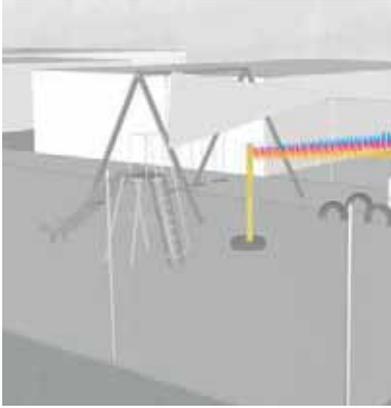
IMG. 72. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.



IMG. 73. JUÁREZ-CORREA, T. 2021. FOTOGRAFÍA DE LAS INTERVENCIÓNES.

Cubierta temporal

La cubierta temporal fue planeada principalmente para cubrir de la incidencia solar temporalmente, sobre todo en los talleres a realizar de mobiliario. El primer paso fue obtener la lona y ponerle ojillos para poder anclarla mediante cuerda a los elementos rígidos que conforman la zona de juegos. En un principio se planeaba anclarse a unas columnas de pvc con concreto pero como resultado de la experimentación de la etapa una se pudo observar que se necesitan elementos con mayor rigidez, por lo que se decidió utilizar los juegos preexistentes.



Mobiliario

Este proceso involucró a los niños y sus mamás. Los elementos TARU se encargaron de hacer hoyos en el suelo en la zona preexistente donde se encontraban las llantas así que se hicieron 5 hoyos restantes, en donde se clavaron llantas y se pintaron. En el proceso de excavación no participaron los niños porque era pesado y riesgoso, sin embargo en el proceso del armar y pintar fueron los elementos principales.

Las mamás supervisaron cómo pintaban con el aerosol e incluso ellas también participaron pintando algunas al igual que en el proceso de acomodo.

Mobiliario Llanimal

Como primer paso se hicieron los hoyos en el piso, posteriormente se insertaron y clavaron las llantas, hasta este punto los participantes contribuyeron retirando la tierra con botellas de plástico cortadas y reutilizadas, para poder insertar a llanta en el piso, el proceso fue similar al del mobiliario general pero en este caso se hacía un hoyo de menor diámetro para insertar el pvc.

Seguido de la inserción de la llanta se prosiguió a pintar y decorar la llanta como jirafa y los niños propusieron otro dinosaurio de colores. Con una botella de plástico a la mitad se les puso la trompa y con ramas los detalles finales.



"Banca llanta"



"Llanimal"

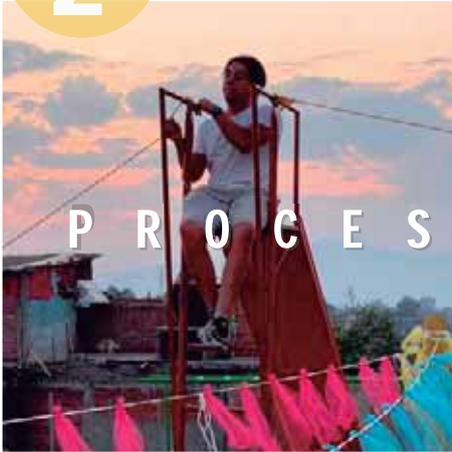
Especulación del taller:



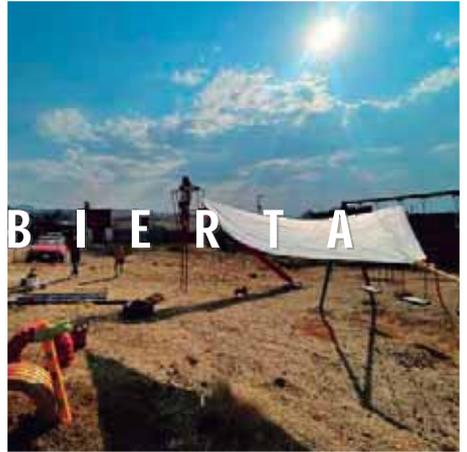
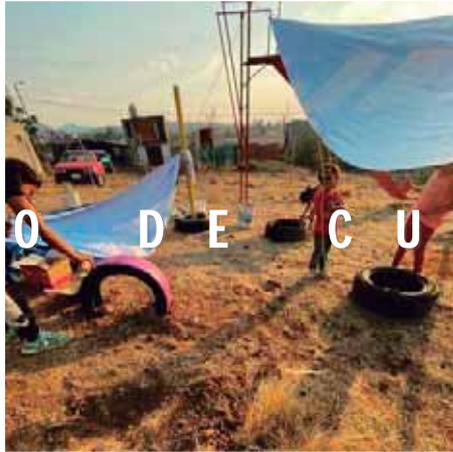
EJE

2

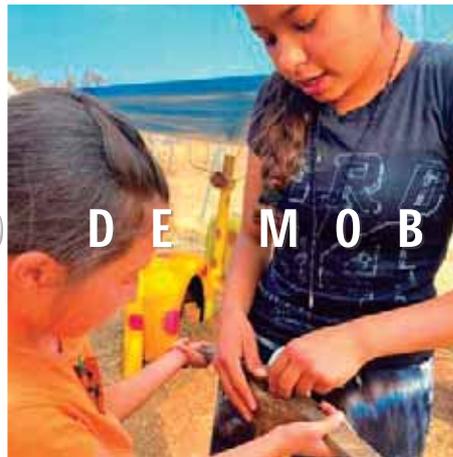
GALERIA FOTOGRÁFICA



PROCESO DE CUBIERTA



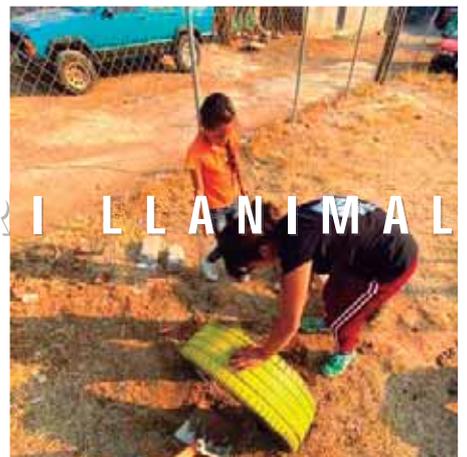
PROCESO DE MOBILIARIO

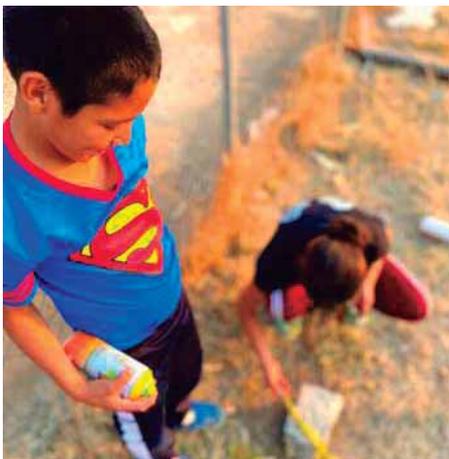


MOBILIARIO "LLANIMAL"

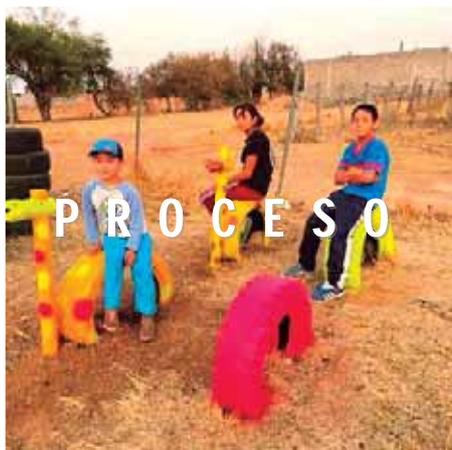


PROCESO DE MOBILIARIO LLANIMAL





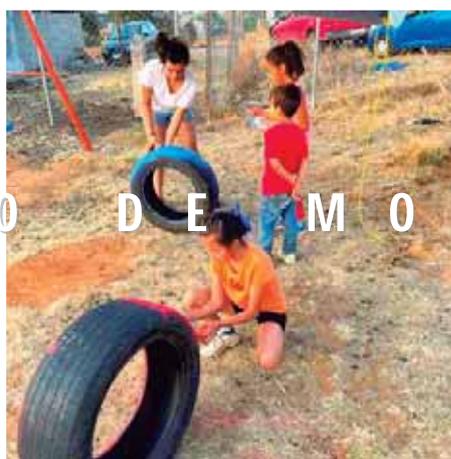
MALLA CICLONICA DE COLORES



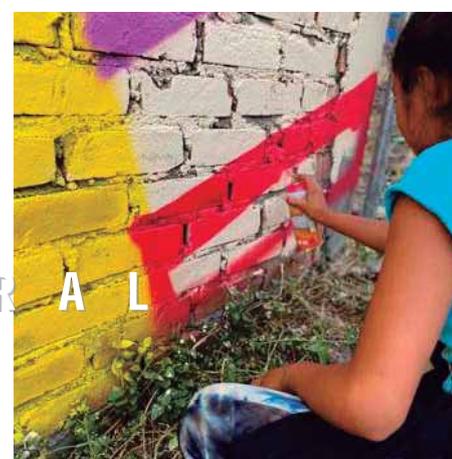
PROCESO DE REJA DE COLORES



PROCESO DEMOBILIARIO



PROCESO DEMURAL





EJE

2

PROCESO Y GESTIÓN



"Planta verde"

La última intervención materializada consiste en generar un taller de pertenencia donde se adopté y se plante un árbol en el sitio y así la comunidad se interese más por estar procurando el espacio al tener una responsabilidad, se plantea generar algún reconocimiento que genere un vínculo de responsabilidad con la vida del árbol.

EJE

3

PROCESO Y GESTIÓN



Diseño participativo

Esta es la última etapa donde existe una intervención, se propone el taller participativo de diseño del espacio donde se imprimen hojas con la planta propuesta en el diseño y gráficos necesarios para la comprensión del espacio y así los colonos den a conocer lo que les agrada o desagrada.

Primero se genera la convocatoria para que asistan al sitio y después se explica el diseño con la ayuda de gráficos y el discurso, así se expone el diseño y se abre la oportunidad de que los habitantes digan sus ideas al respecto.



EJE

2

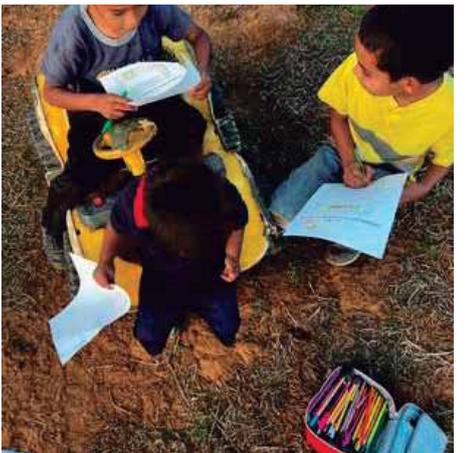
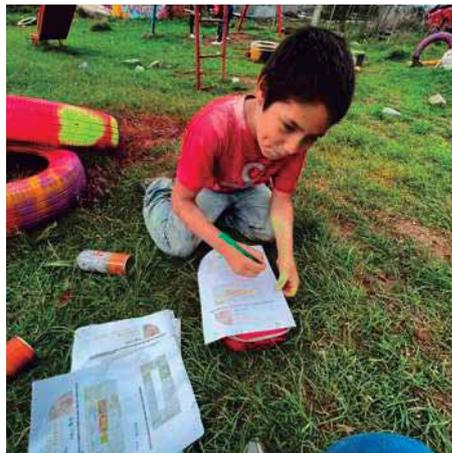
GALERIA FOTOGRÁFICA

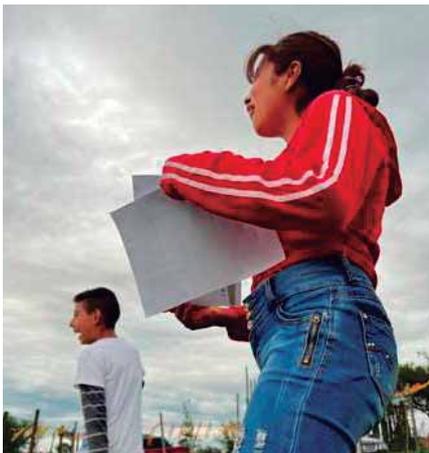
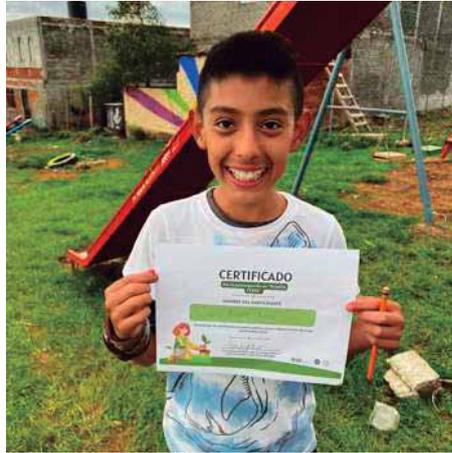


EJE

3

GALERIA FOTOGRÁFICA





En la siguiente imagen se muestra la propuesta de diseño del lugar. Alude de la imagen puedes escribir tu nombre al respecto.

Diseña las propuestas que tengas para el lugar o puntos señalados:





CAPITALIZACIÓN DE RECURSOS HUMANOS

COLONOS

Jefes de colonia



Niños



Madres



Padres



Los colonos tienen un gran peso para este tipo de proyectos, sin ellos no se podría tener éxito en el diseño en el mismo, son la pieza clave.

Para las primeros acercamientos se les convocan reuniones con los jefes de colonia y elementos importantes del lugar en donde se les explique el proyecto y se les escuche. Dan sus opiniones y explican cómo se organizan dentro del barrio o colonia para así tener noción de quienes serán el equipo de trabajo.

Posteriormente se convoca a los colonos, en el caso particular del proyecto los interesados en los talleres fueron niños, padres y madres.

DISEÑADORES

Estudiante de arquitectura



El diseñador es el traductor de las ideas de la comunidad. En este caso propone soluciones mediante experimentos con la comunidad y analiza los resultados. Se encarga de la organización de la comunidad para detonar algunas acciones que generen un impacto en el sitio, que a su vez, genere un cambio, todo esto de la mano de la comunidad. Propone un proyecto integral en el sitio donde se trabajó para un futuro construable.

GESTORES

Donadores particulares



Asociaciones



Dependencias interesadas



Gobierno



Los gestores son los patrocinadores de los materiales y/o mano de obra. Se encargan del apoyo material y económico del proyecto y gracias a ellos se pueden generar impacto más llamativos dentro del espacio.

Muchos de ellos donan incluso con materiales que son re-utilizables.

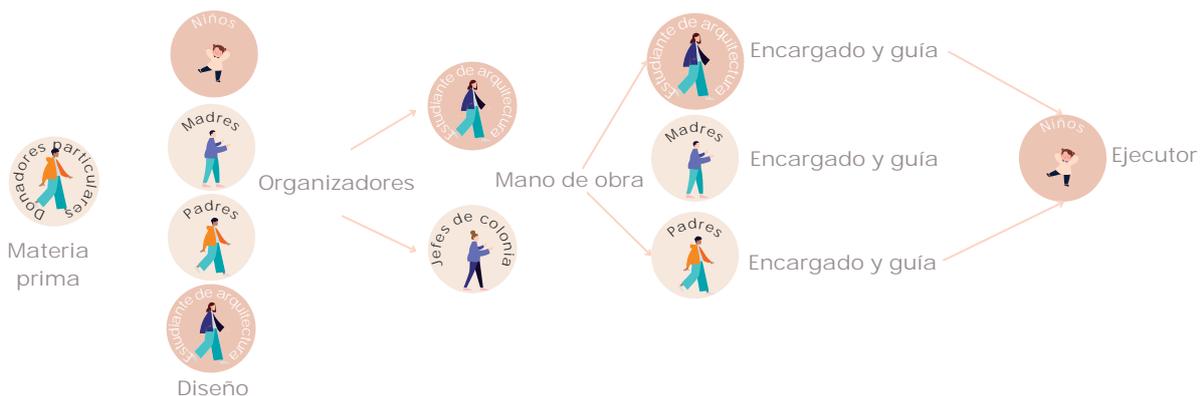
En el caso del proyecto de intervención así se obtuvieron los materiales y el recurso económico invertido.

En este esquema se muestra cómo se trabajó en cada etapa con las personas involucradas:

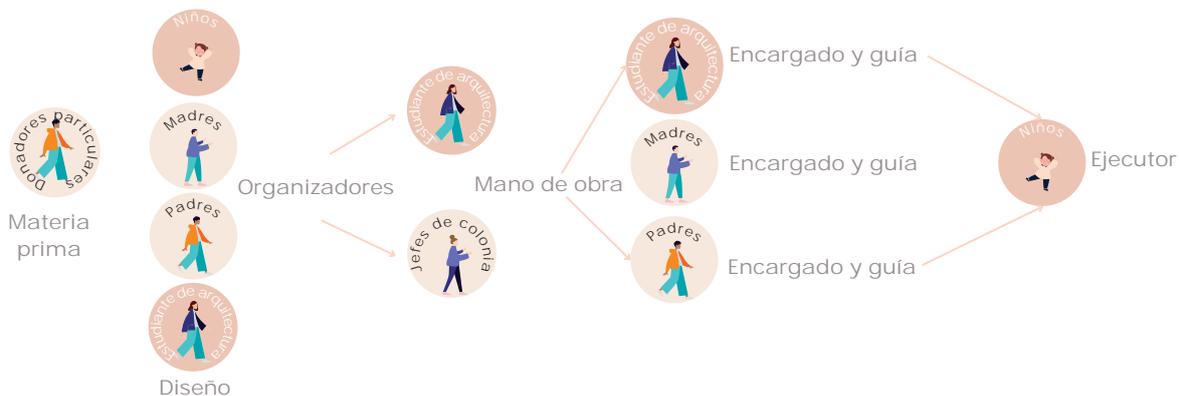
EJE 1 REHABILITACIÓN



EJE 2 APROPIACIÓN



EJE 3 REVITALIZACIÓN



RESULTADOS PARA EL DISEÑO DE LOS TALLERES PARTICIPATIVOS



EJES

ETAPAS

RETROALIMENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

EJE 1

REHABILITACIÓN

- LIMPIEZA
- PRUEBA PILOTO
- CUBIERTA SENSORIAL
- MALLA CICLÓNICA COLORIDA

Como resultado de la ejecución de las etapas anteriores se determinó que el color es importante para los usuarios; cambia la percepción del espacio y el estado de ánimo. Se propone que mediante el mismo se creen juegos, diseños y espacios que sugieran actividades y cambien la atmósfera del sitio.

También se informó el diseño de la cubierta que funcionó para generar un diseño lúdico para los niños mediante sus colores, la sombra y la colocación

EJE 2

APROPIACIÓN

- TALLER DE MOBILIARIO
- CUBIERTA TEMPORAL
- MURAL PARTICIPATIVO
- TALLER PLANTA VERDE

En esta etapa del proyecto, se reinterpretaron las intervenciones del eje anterior con base en los resultados para poder generar impactos más contundentes en el sitio; se propuso trabajar con pinturas (el color), en el taller de mobiliario, además de un mural participativo. Por otra parte se puso en marcha el taller de planta verde, también se pintaron las jardineras que protegen al árbol. Los resultados fueron favorables al incluir vegetación, así como colores y la cubierta que era necesaria para trabajar de manera más confortable en el sitio, lo cual nos llevó a generar las primeras ideas de diseño del sitio a un futuro construible.

EJE 3

REVITALIZACIÓN

- TALLER PARTICIPATIVO DE DISEÑO
- IMPLEMENTACIÓN DE CUBIERTA EN ÁREA DE JUEGOS
- IMPLEMENTACIÓN DE CUBIERTA CANCHA Y CUBIERTA

En esta última etapa de las intervenciones, en taller que se realizó dio como resultado que la mayoría de los ciudadanos estuvieron de acuerdo con la inclusión de juegos interactivos, la integración del color en el sitio y la vegetación. Así como espacios multifuncionales y zonas techadas. También preferirían que la entrada fuera exclusivamente peatonal para que los caballos y becerros no dañaran el espacio.



APORTACIONES DEL DISEÑO

INVERSIÓN

COLOR



Color como medio de cambio dentro del sitio, al ser un sitio con mayor uso por niños, es un elemento esencial para generar un ambiente óptimo para la recreación.

CUBIERTA



La cubierta debe ser más rígida y de materiales permeables y resistentes al sol, debido a los fenómenos climáticos dentro del espacio.



TOTAL POR EJE = \$797

TIPO DE JUEGOS Y MOBILIARIO MÁS DESEADOS



Mediante la inserción del mobiliario generado en el taller se observaron las preferencias de uso y cómo los colonos interactúan con el sitio, para así generar estos juegos interactivos del diseño del sitio.

VEGETACIÓN CON RESPONSABILIDAD



En este taller se pudo observar que se tiene aprecio por la vegetación y que incluso los colonos tienen conocimiento del cuidado y el proceso para el crecimiento de algunas especies, es por ello que se integra en el proyecto.



TOTAL POR EJE = \$1955

PRIMERAS IDEAS DE DISEÑO INTERPRETADAS EN LO CONSTRUIBLE



En este taller se pudo observar que se tiene aprecio por la vegetación y que incluso los colonos tienen conocimiento del cuidado y el proceso para el crecimiento de algunas especies, es por ello que se integra en el proyecto.



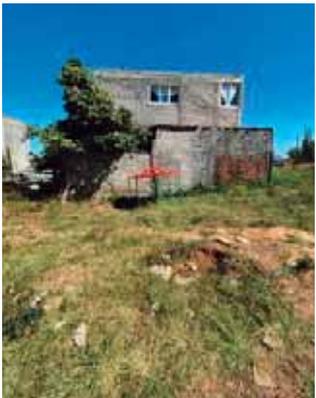
ÁREA DE INTERVENCIÓN
DENTRO DEL POLÍGONO



FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL MES DE MAYO PREVIA A LA INTERVENCIÓN



FOTOGRAFÍA TOMADA EN EL MES DE SEPTIEMBRE POSTERIOR A LA INTERVENCIÓN



Las intervenciones fueron detonadores para el diseño, ahora bien, es de vital importancia saber qué pasó después de dichas actividades.

Posterior a las intervenciones realizadas en los meses de mayo y junio, se realizaron un par de visitas posteriores en donde se pretendía observar y analizar las nuevas dinámicas dentro del sitio.

Se encontró que se preserva en buen estado el mural, el mobiliario de las llantas, aunque algunas partes del mismo ya no estaban, sin embargo, es funcional. De la misma manera los árboles plantados siguen siendo cuidados, se aprecia que colocaron tierra nueva en las bases. Por otro lado, los mismos colonos plantaron 5 llantas más en el sitio, también reacomodaron la entrada para mantener seguro y que no entren los animales (caballos, burros) que dañan el sitio.

En cuanto a los flujos de usuarios varían dependiendo de la hora del día, sin embargo, ellos asisten por la tarde. Los niños son los que disfrutan de este espacio con nuevas dinámicas, ahora asisten más niños que antes, ya que en los talleres participaron y generaron mayor empatía con el sitio.

GUÍA DE SEGUIMIENTO POST-INTERV

Posterior a las intervenciones se plantea una guía de seguimiento para la comunidad. Se plasman algunas sugerencias y recomendaciones para mantener el sitio activo y en buen estado. Son puntos claves para la gestión del sitio. De esta manera se mantiene en evolución el lugar para adaptarlo al modo de vida de los habitantes mediante su propia mano y sus propias estrategias. A continuación se proponen los siguientes puntos para el seguimiento:

> 1

Nombrar encargados del sitio por mes/semana de manera voluntaria o el tiempo que la comunidad determine o bien, a un representante de planta.



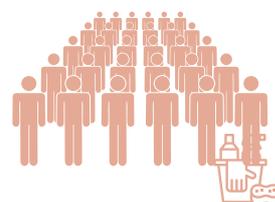
> 2

Generar reuniones cada determinado tiempo para charlar sobre los nuevos proyectos por realizar, además de tratar temas importantes del espacio como las malas prácticas o problemas dentro del sitio, si es que los hay.



> 3

Se generan brigadas/equipos de limpieza cada determinados meses para cortar la hierba y residuos.



> 4

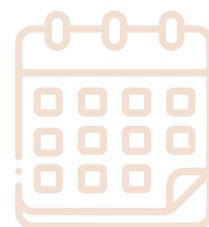
Gestionar colectivamente los materiales de las próximas estrategias de creación del sitio.



ENCIONES PARA LA COMUNIDAD

>5

Generar un calendario de actividades de recreación u otras.



>6

Dar mantenimiento a las intervenciones que se vayan agregando, así como a las que ya se hicieron, para que así puedan permanecer en el sitio.



>7

Como resultado de las intervenciones se percibió gran interés por el arte así que se proponen intervenciones de muralismo, arte urbano y diseño de mobiliario

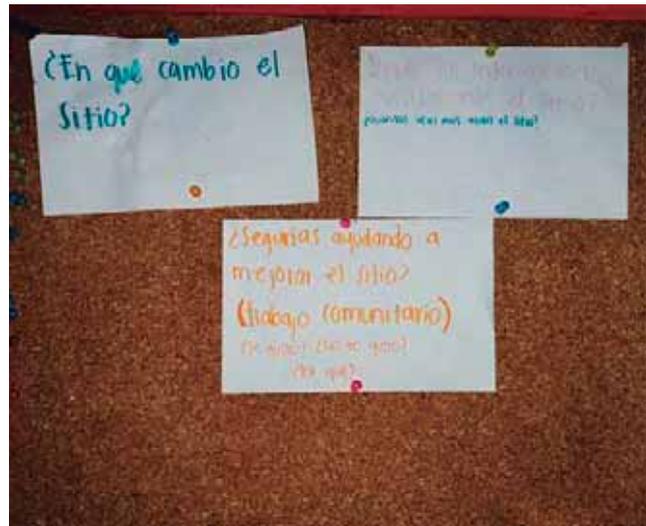


cuidando v

creando i juntos, es

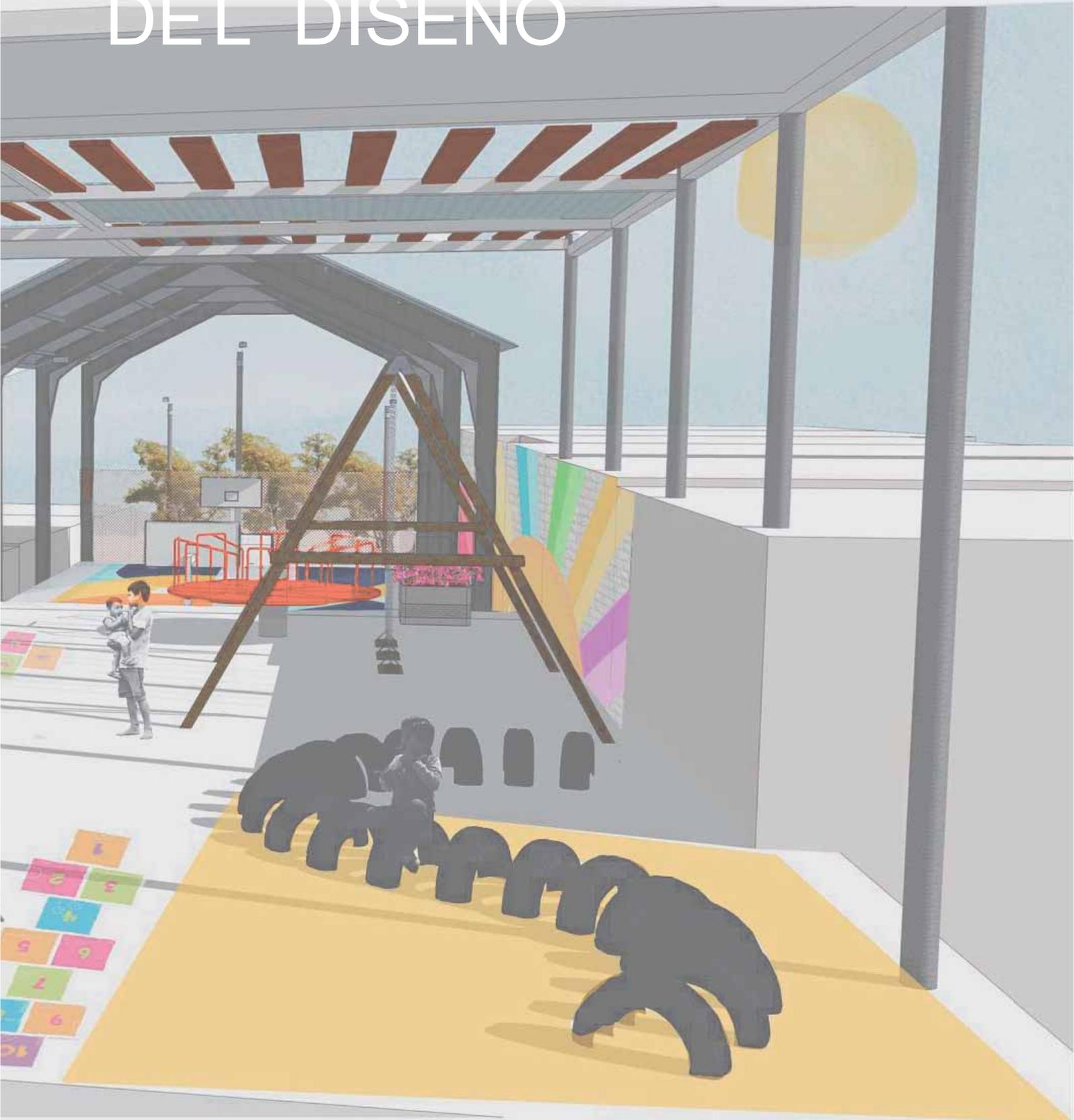
mei or

VIVENCIAS DENTRO DEL ESPACIO

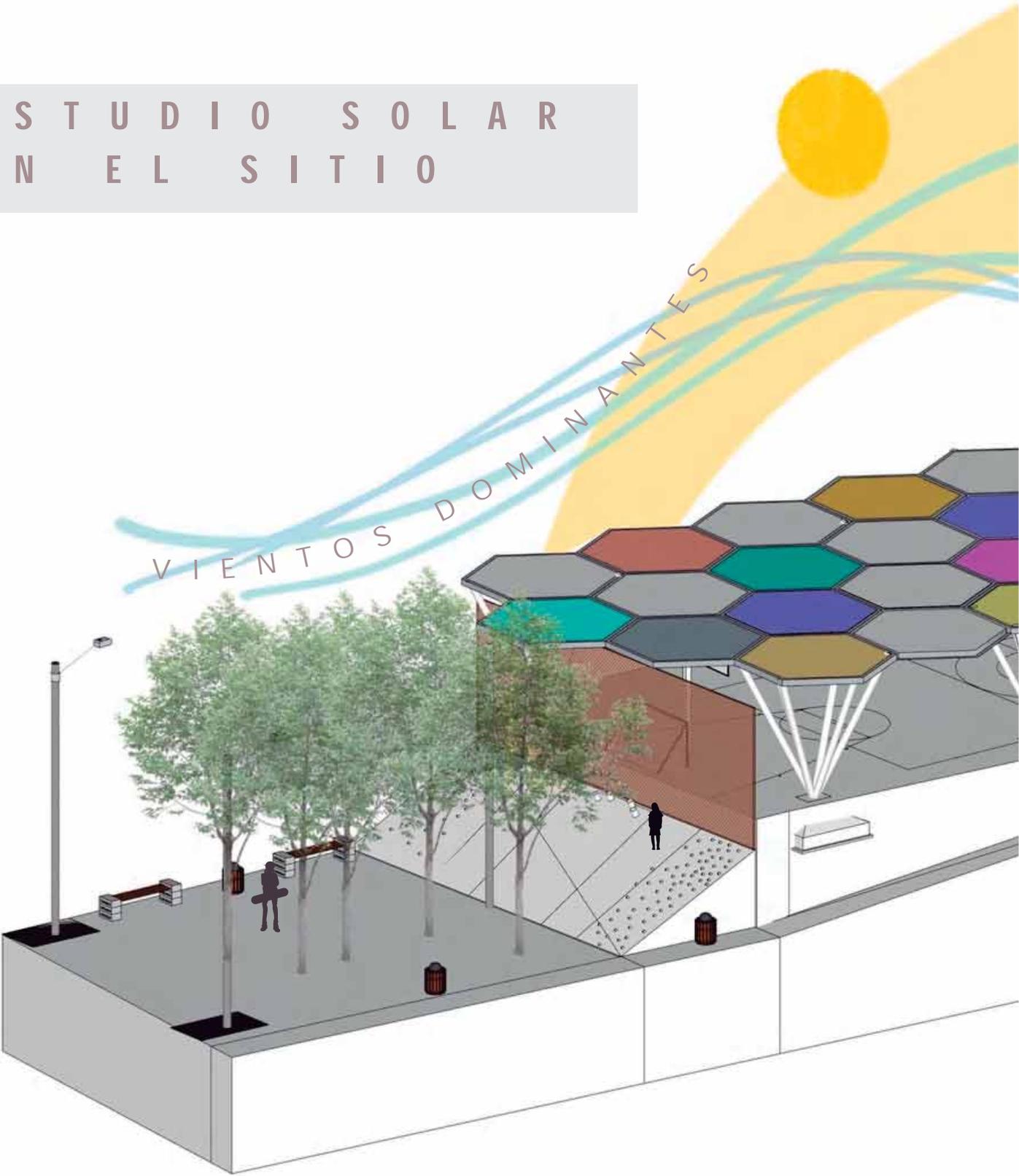


Además de las visitas al sitio, se tuvo una charla con la comunidad en donde se plantearon 3 preguntas. A la primera de ellas (¿en qué cambió el sitio?) nos respondieron que en la concurrencia del sitio, que ahora vienen nuevos niños que antes ya no asistían al sitio porque no encontraban un interés dentro de él. También se reactivaron actividades que solían hacer como juntarse a jugar rescate y platicar, por otro lado están dispuestos a seguir aportando al sitio con su mano de obra y cuidado, en páginas anteriores se observa que se propusieron más llantas dentro del sitio y que procuraron rehabilitar la entrada del sitio, lo cual nos hace saber que sigue existiendo una inquietud latente por vivir el espacio distinto.

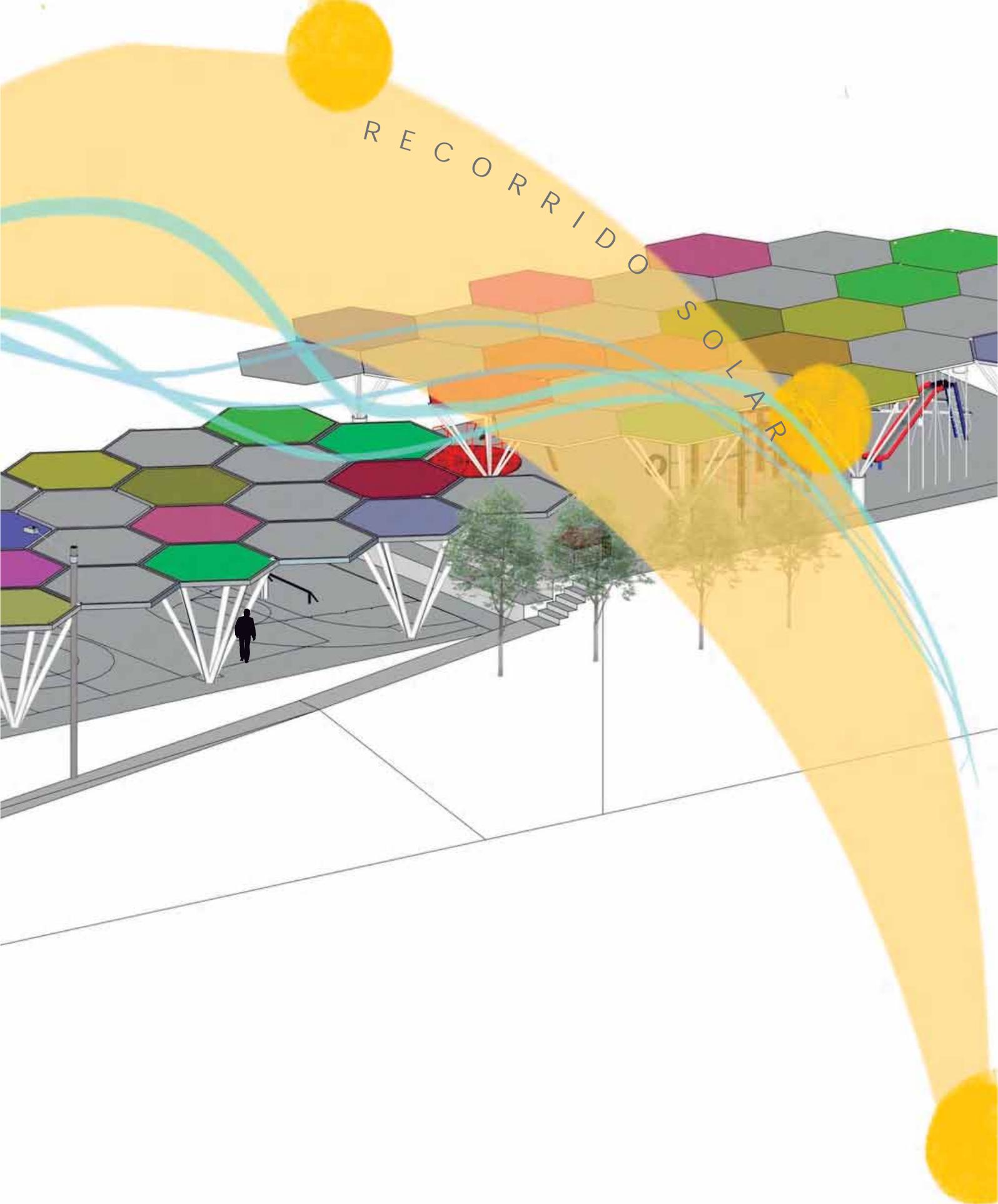
PROPUESTA DEL DISEÑO



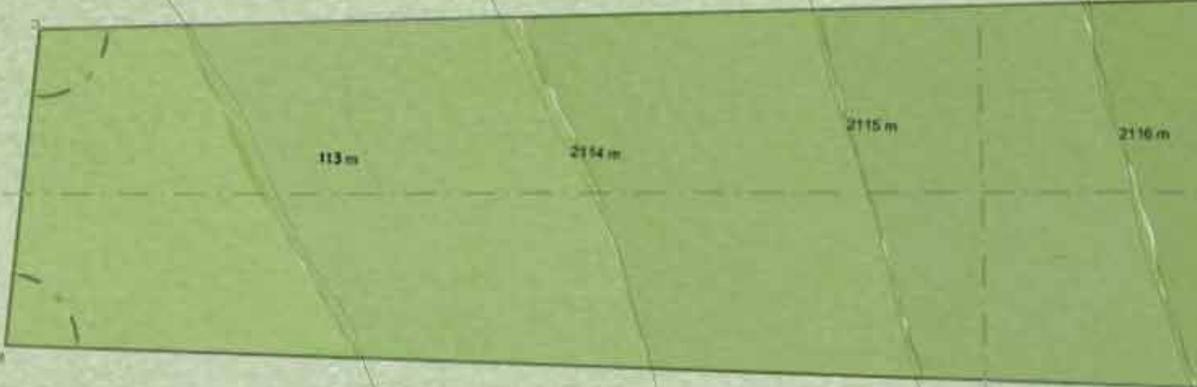
ESTUDIO SOLAR EN EL SITIO



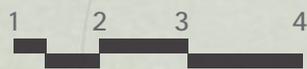
RECORRIDO SOLAR



TOPOGRAFÍA



PLANO
TOPOGRÁFICO



CUADRO DE CONSTRUCCION		
LADO	RUMBO	DISTANCIA
EST. PV		
A - B	N98 grados W	63.66
B - C	N71 grados E	11.06
C - D	S172 grados E	62.41



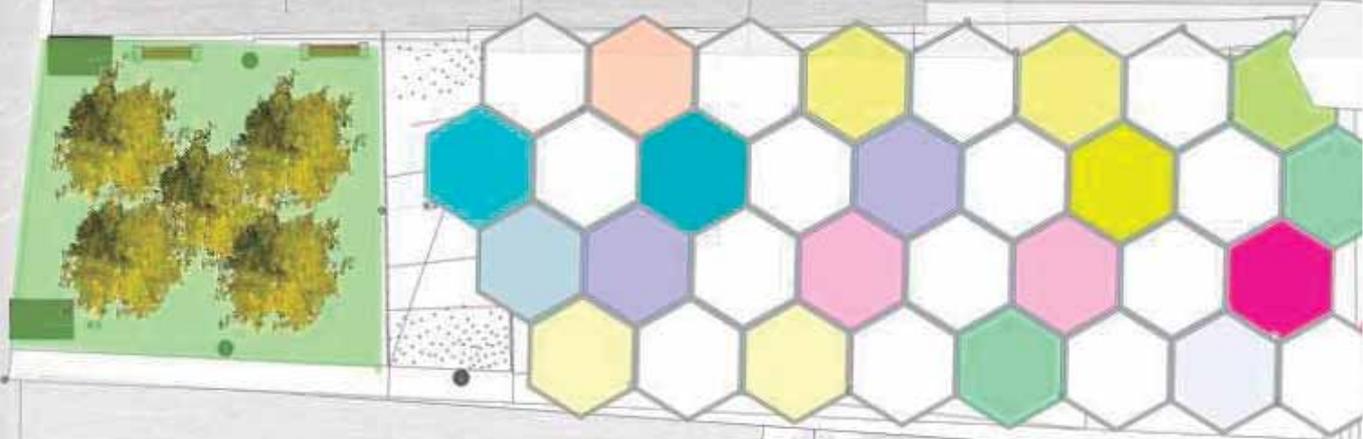
CORTE A-A



CORTE B-B



PLANTA DE CONJUNTO



PLANTA DE CONJUNTO





PLANTA



PLANTA ARQUITECTÓNICA





1 Área verde y de recreación

3 Área deportiva

5 Área de juegos

2 Área multifuncional y de recreación

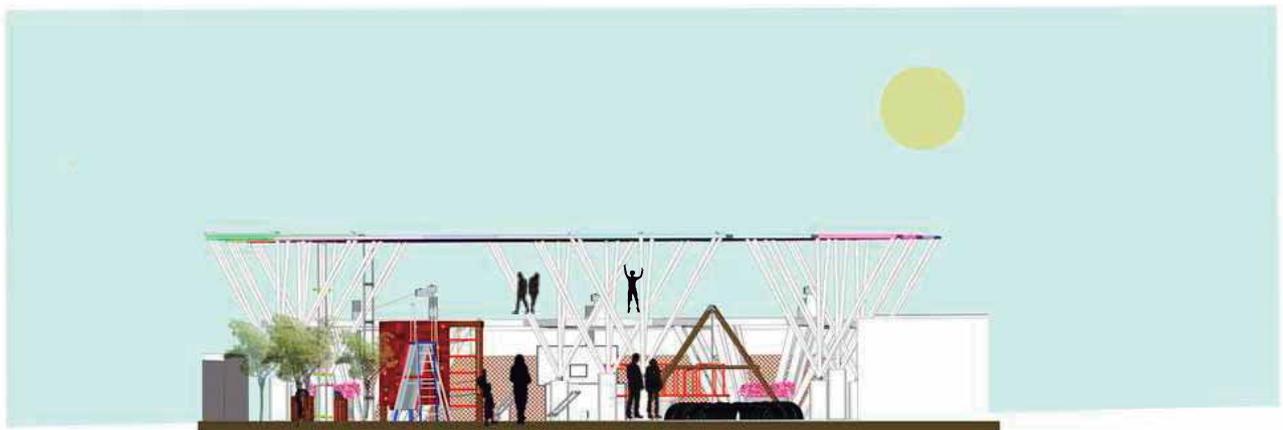
4 Área multifuncional y de recreación

FACHADAS

FACHADA NOROESTE



FACHADA SURESTE



C O R T E S

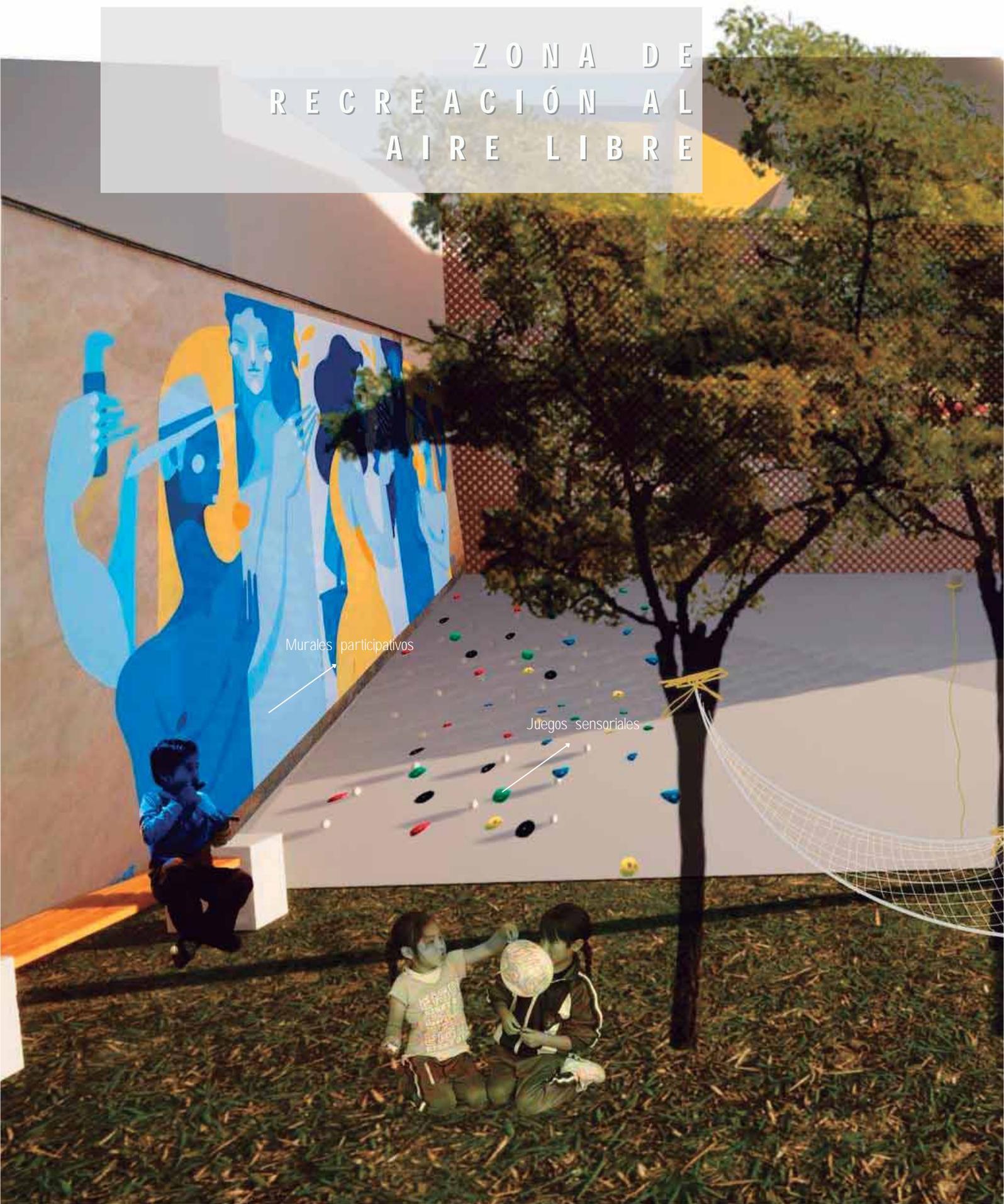
CORTE TRANVERSAL A - A'



CORTE LONGITUDINAL B - B'

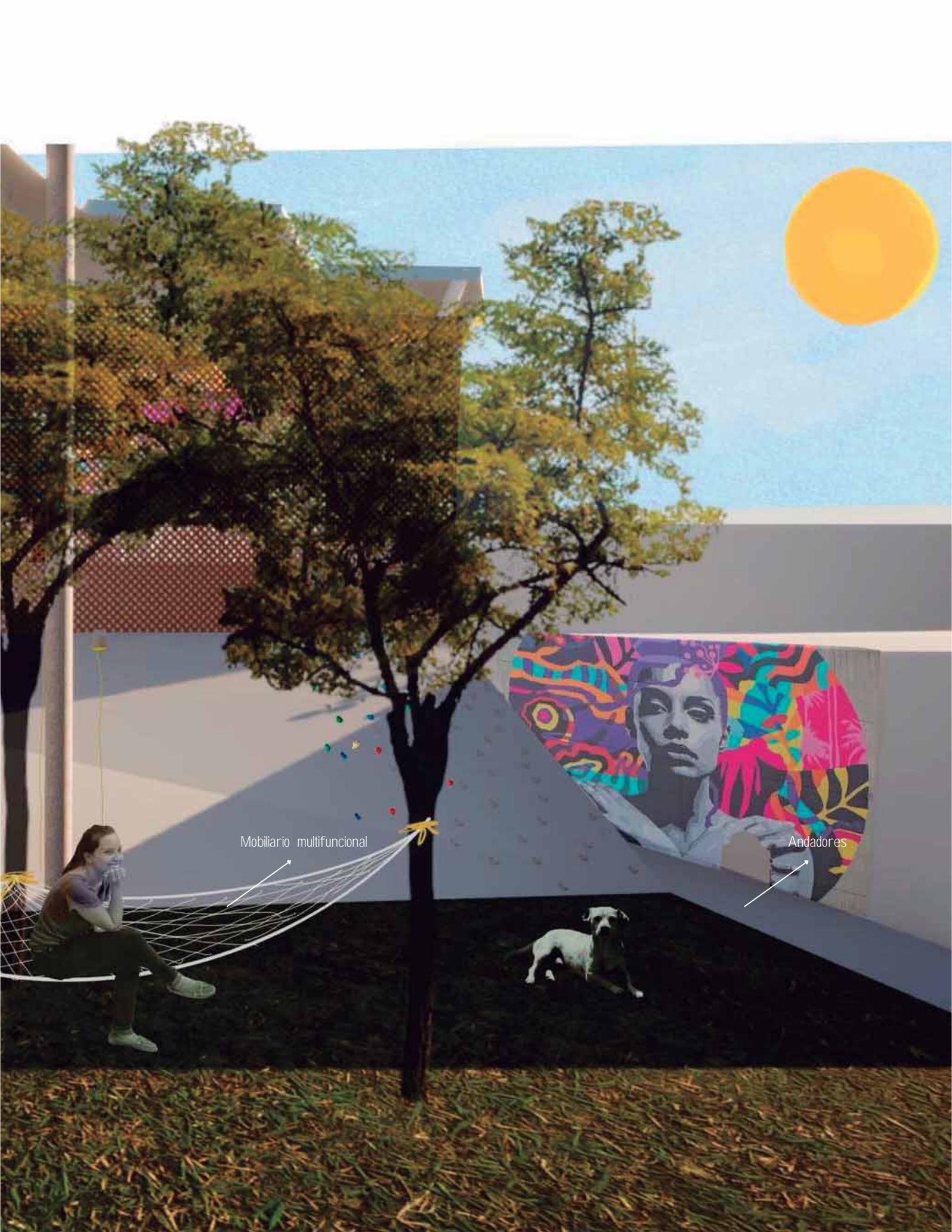


ZONA DE RECREACIÓN AL AIRE LIBRE



Murales participativos

Juegos sensoriales



Mobiliario multifuncional

Andadores

Á R E A
D E P O R T I V A
(C A N C H A)



Cubierta de colores

Mural participativo

Cancha multifuncional



ÁREA DE JUEGOS

Juegos integrados a la cubierta

Juegos preexistentes

Juegos adaptables para el sitio



PROPUESTAS DE DISEÑO

INCLUSIÓN DE ARQUITECTURA SENSORIAL MEDIANTE:

LAVANDA



SÁBILA



BORRAJA



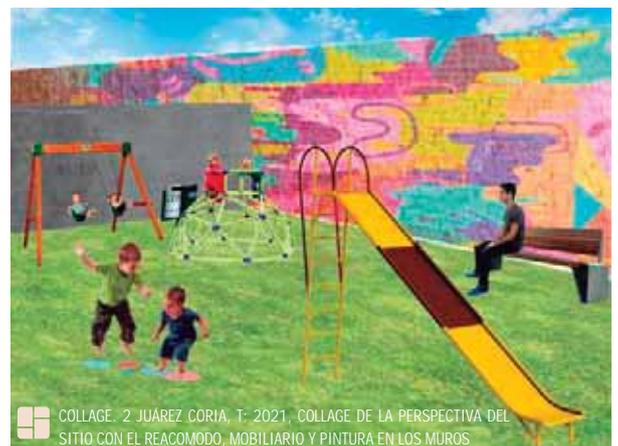
AJEDREA DE MONTAÑA



En la vegetación vamos a encontrar aromas y colores, la paleta vegetal se basa en aromas agradables para el olfato y colores que transmitan paz y esperanza, como el morado y blanco, además el verde del pasto y hierbas, se pretende transmitir una arquitectura sensorial en donde la mayoría de los sentidos se vean involucrados en las sensaciones que el espacio puede llegar a tener sobre el usuario.

Por otro lado se pretende transmitir alegría y vivacidad visualmente mediante las paredes que se planean llenar de arte urbano (gráfiti) o algún tipo de mural, además de las diferentes texturas que se van a encontrar en el lugar desde el mobiliario hasta la vegetación.

Mediante árboles en una tercera etapa del proyecto y algunas construcciones semiabiertas se pretende dar protección del sol y la lluvia, sin embargo, la abertura del espacio provoca un contacto indirecto con el exterior y las sensaciones que la misma naturaleza provoca.



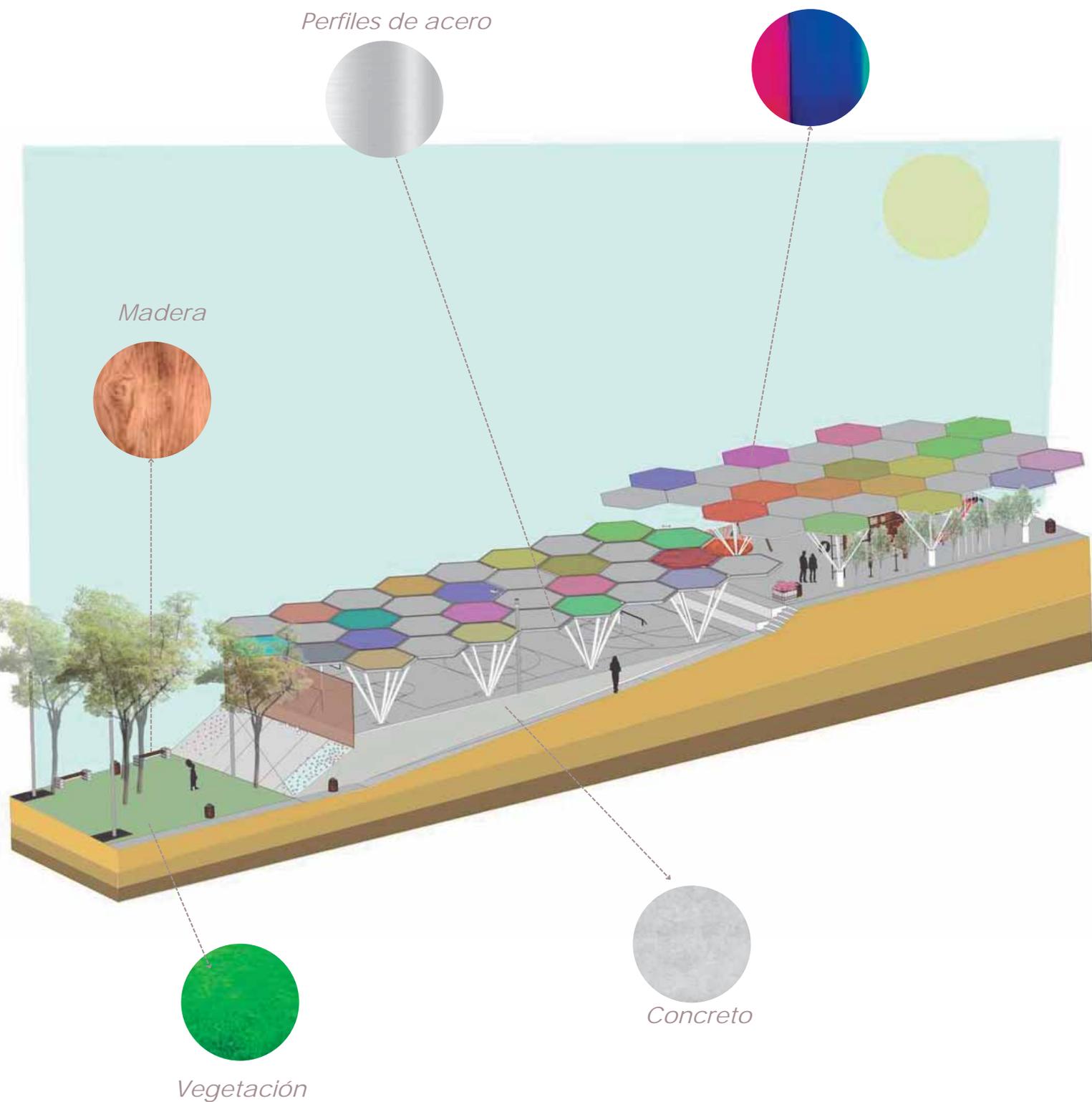
COLLAGE, 2 JUÁREZ CÓRIA, T: 2021, COLLAGE DE LA PERSPECTIVA DEL SITIO CON EL REACOMODO, MOBILIARIO Y PINTURA EN LOS MUROS

MATERIALIDAD DEL PROYECTO

Perfiles de acero

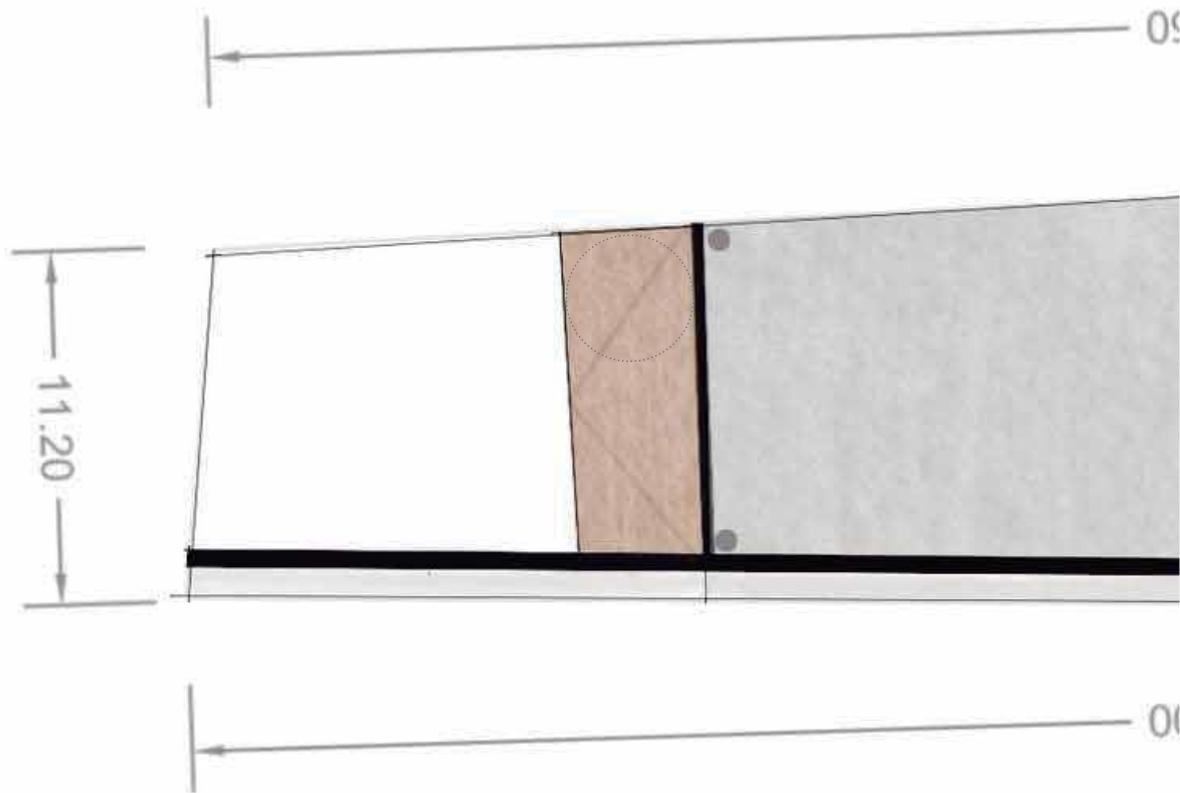
Policarbonato de colores

Madera

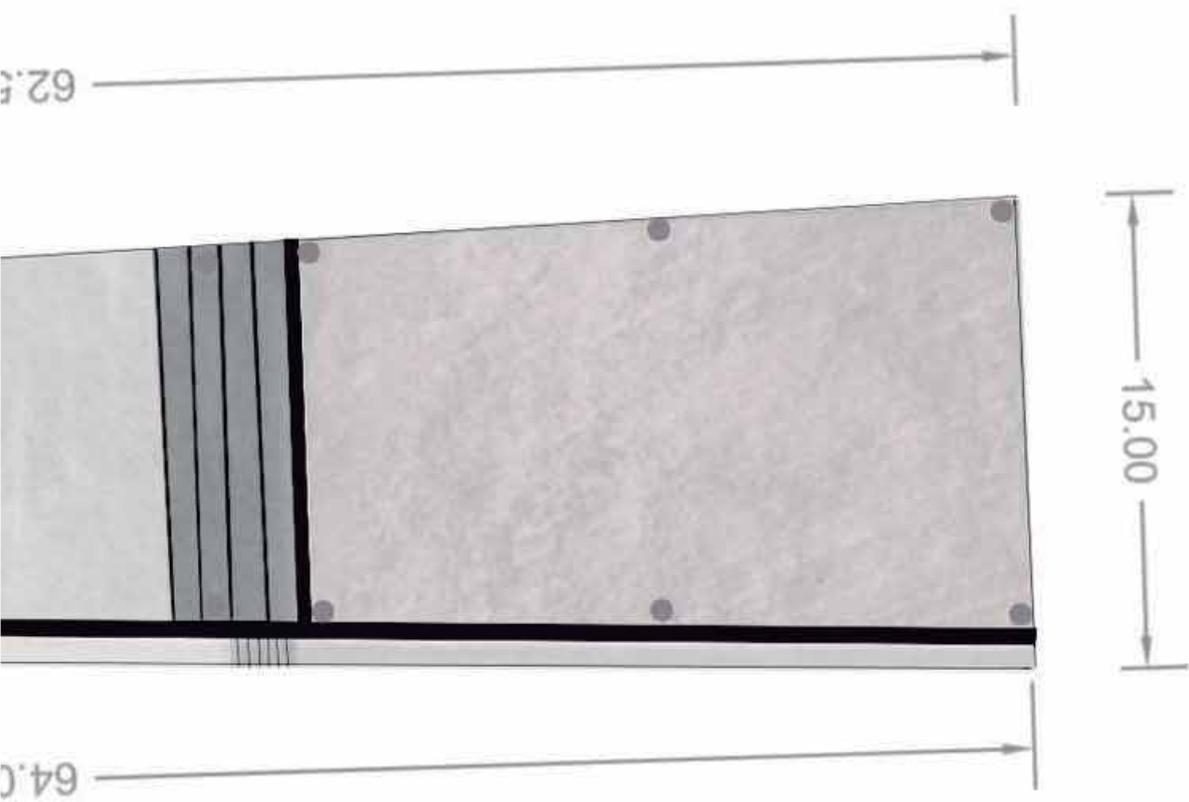


Concreto

Vegetación



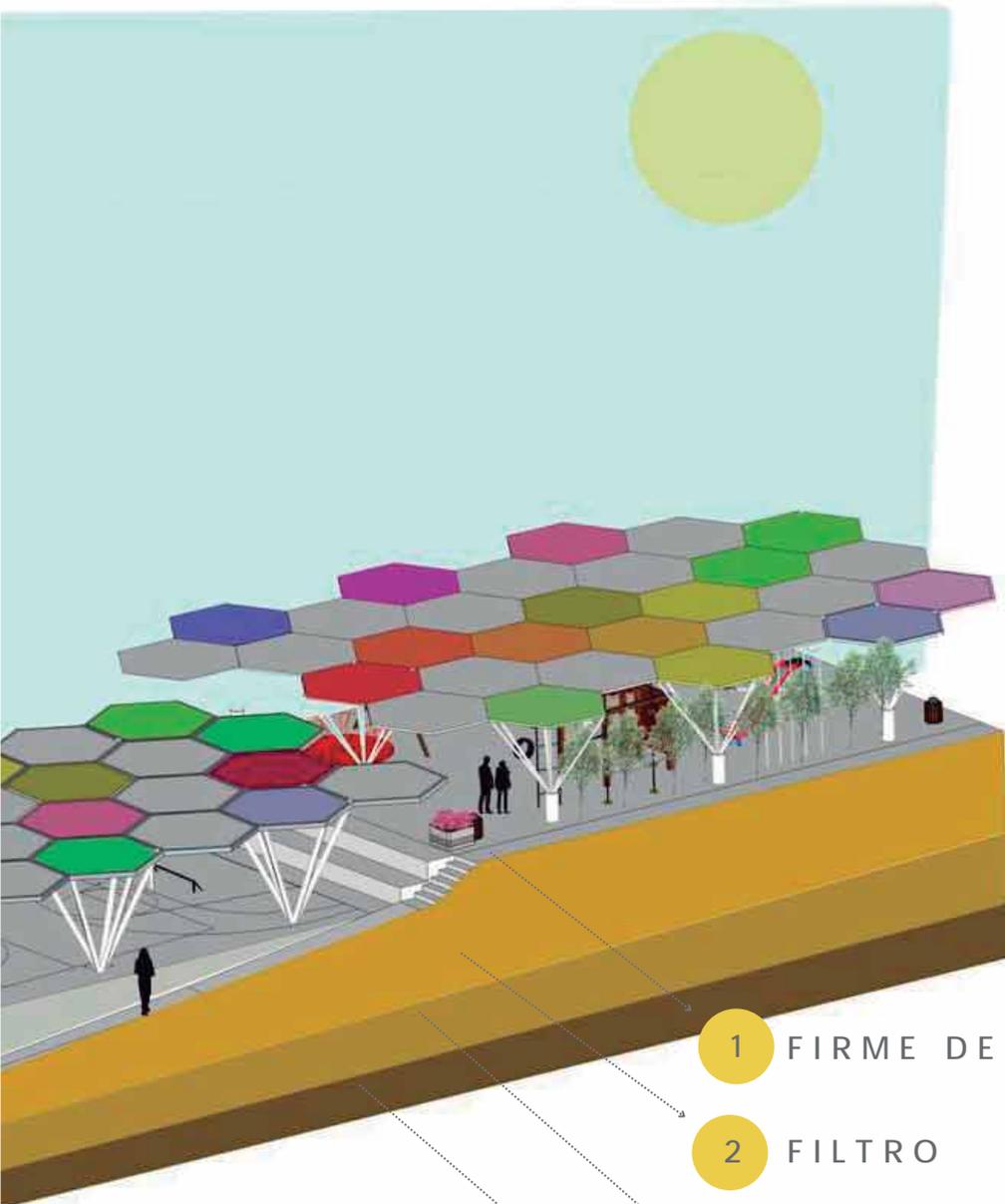
PLANO ESTRUCTURAL



ESTRUCTURACIÓN DEL PROYECTO



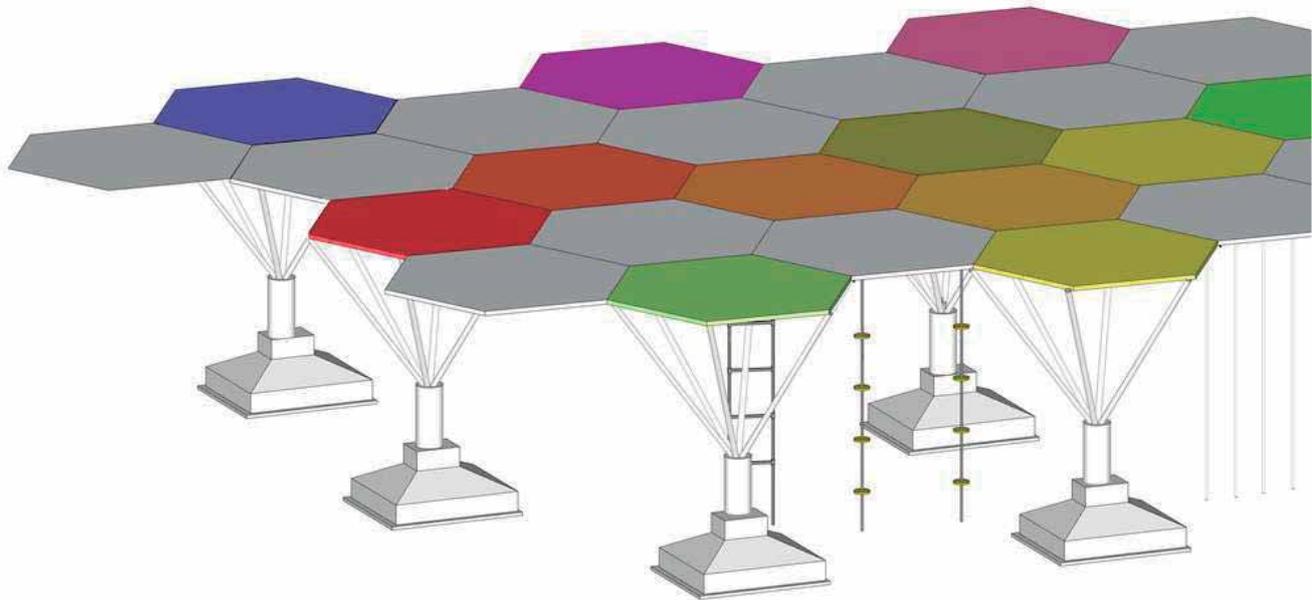
DIAGRAMA ESTRUCTURAL



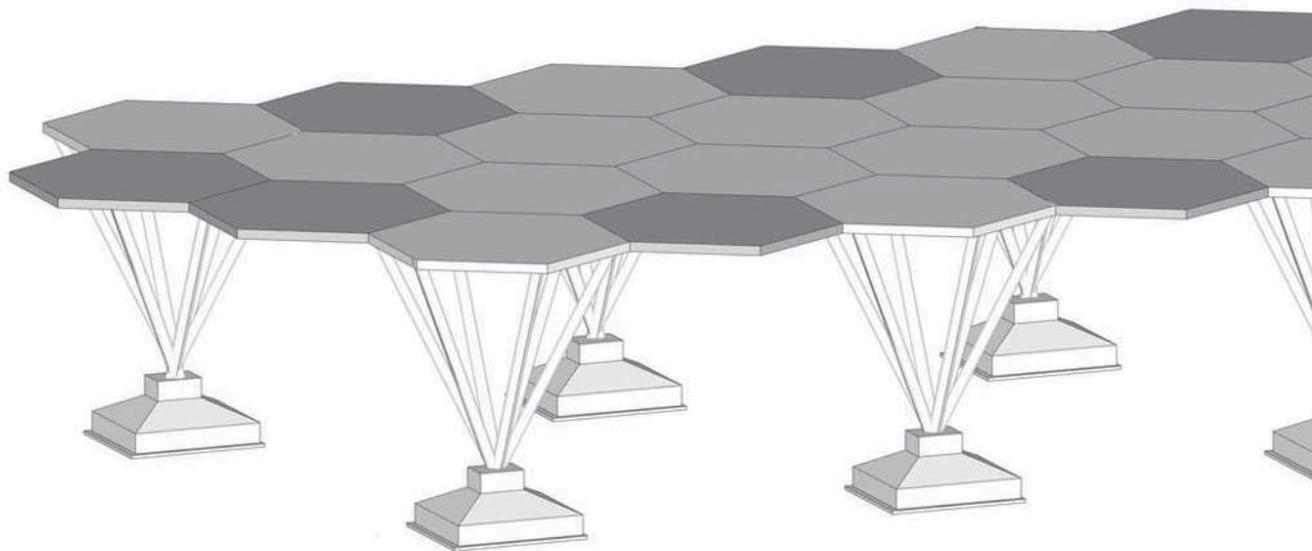
- 1 FIRME DE CONCRETO
- 2 FILTRO
- 3 RELLENO DE TEPETATE
- 4 TERRENO NATURAL

- 1 FIRME DE CONCRETO: EL CONCRETO ESTARÁ CONSTITUIDO POR UNA MEZCLA DE CEMENTO PORTLAND, AGUA, AGREGADOS FINO Y GRUESO, Y ADITIVOS SI ASÍ LO REQUIERE.
- 2 PIEDRA FILTRO: SE COLOCA UNA CAPA DE PIEDRA FILTRO DE APROXIMADAMENTE 50 CM CON EL FIN DE QUE EL AGUA SEA FILTRADA HACIA EL SUBSUELO Y MANTENGA SU CONSISTENCIA GEOMETRICA.
- 3 TEPETATE: SE IMPLEMENTA COMO RELLENO Y MEJORAMIENTO DE SUELO, SE COMPACTA MEDIANTE UN ABAILARINA MIENTRAS SE LE SUMINISTRA AGUA PARA SU COMPACTACIÓN.
- 4 DEL TERRENO NATURAL PARTE LA ESTRUCTURACIÓN DEL PROYECTO.

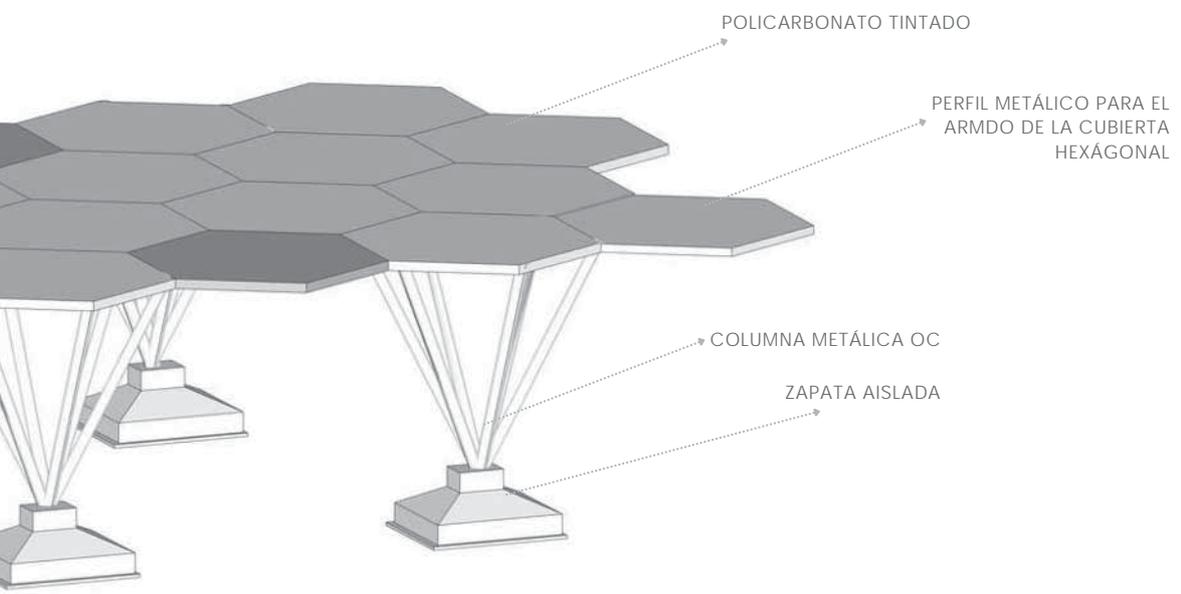
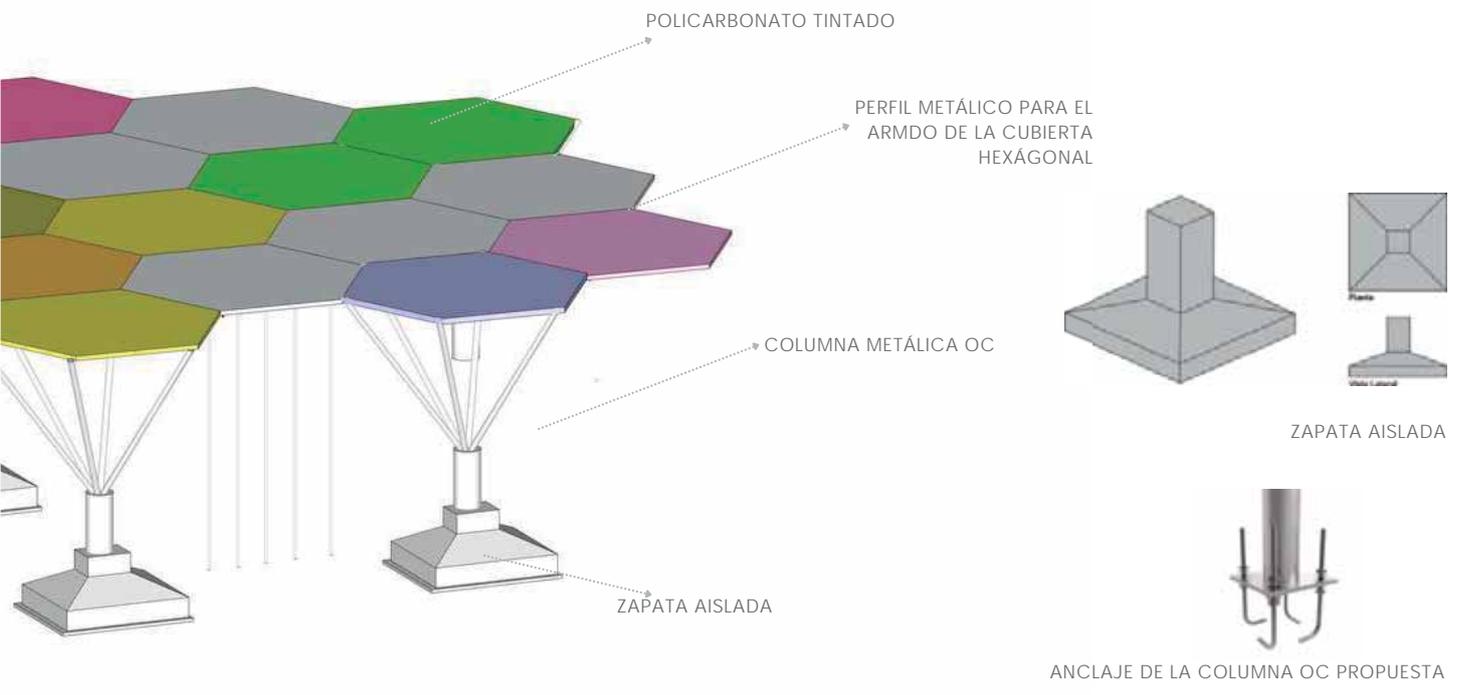
ESTRUCTURA DE LAS CUBIERTAS



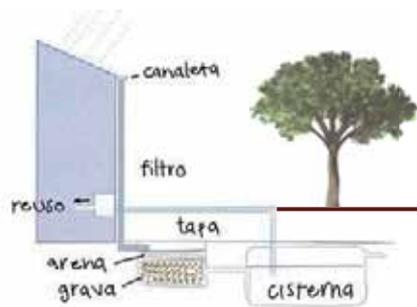
CUBIERTA DE LA ZONA DE JUEGOS



CUBIERTA DE LA ZONA DE ZONA DEPORTIVA



ESTRATEGIAS BIOCLIMÁTICAS



Esquema de sistema de captación pluvial

Como estrategias bioclimáticas para el proyecto se pretende que en su etapa de integración de una cubierta, se proporcione la recaptación de agua pluvial para el sistema de riego pero además para los usuarios, ya que muchas veces es escasa en esa zona y también puede funcionar para el uso propio de los usuarios y sus diferentes actividades.

COSTO PARAMÉTRICO DEL PROYECTO IDEAL

ETAPAS DE INTERVENCIÓN

ETAPA 1	TOTAL POR EJE= \$797	EJECUTADO
ETAPA 2	TOTAL POR EJE = \$1955	EJECUTADO
ETAPA 3	\$0	EJECUTADO

ETAPAS DE PROYECTO EJECUTIVO

Las siguientes etapas del proyecto consiste en ir agregando las partes del proyecto para un proyecto idóneo. Primero se plantea habilitar la zona de recreación vegetativa, posteriormente la cancha y el firme de la zona de juegos y finalmente las cubiertas, el siguiente costo total es paramétrico.

ETAPA 3	TOTAL= \$1,189,900	PENDIENTE DE EJECUCIÓN
---------	--------------------	------------------------



CERTIFICADO

Por la participación en "PLANTA VERDE"

NOMBRE DEL PARTICIPANTE

Christopher Miguel Acosta



¡Gracias por la contribución al espacio público, ahora cuidemos juntos de lo que construimos todos!

Christopher

Firma del participante que se compromete a cuidar la vida que acaba de ser plantada



CONCLUSIÓN

Hacer arquitectura da como resultado el confort del usuario, sin que tenga que ser costosa o inalcanzable, sino que resuelve problemas y aporte soluciones eficaces, viables y funcionales.

En el caso del espacio público, es imprescindible para la sociedad contar con este tipo de espacios de convivencia para una mejor calidad de vida de sus habitantes, pero claro, siempre es necesario escuchar lo que piensan y sienten los ciudadanos, escuchar sus inquietudes y deseos y en base a ello generar el diseño, ya que la ciudad se adapta al usuario y no al contrario, siempre debemos diseñar entendiendo a la arquitectura como un medio de traducción de espacios a las necesidades humanas.

En este caso del Durazno ya se tomaron las líneas de acción por las cuales el proyecto podría tener éxito, por lo que prosigue la parte de seguir experimentando dentro de la comunidad para transformar y resignificar el espacio a intervenir.

TALLER DE MOBILIARIO
EL DURAZNO, MORELIA, MICH.

¡VAMOS A REACTIVAR JUNTOS EL ESPACIO PÚBLICO!
12 DE ABRIL DEL 2022

¿QUÉ VAMOS HACER?
Realizaremos mobiliario a base de llantas pintadas y ladrillos con madera, vamos a pintar y armar.

RECOMENDACIONES

- Llevar ropa cómoda y que se pueda ensuciar

FAUM Facultad de Arquitectura TARU

CARTEL DE CONVOCATORIA PARA LAS INTERVENCIONES

INTERVENCIÓN URBANA

En esta encuesta se pretende escucharte para mejorar los espacios donde te desarrollas, ¡gracias por contestarla!

Nombre del encuestador: Thailym Iveth Juárez Coria
Matrícula: 1717170F

Género: H M otro: _____ Edad: _____ Ocupación: _____

Para responder rellena con una x el recuadro, en las preguntas abiertas toda respuesta es adecuada.

1. ¿Qué le hace falta a tu comunidad?

2. ¿Cuántos espacios públicos o de convivencia dentro de tu comunidad conoces?

 Ninguno 1-2 2-3 Más de 3

otro: _____

3. ¿En qué estado se encuentran los espacios públicos?

 Mal estado Regular Muy buen estado

4. ¿Realizas actividades en el espacio público?

 Sí No ¿Cuál? _____

5. Dentro de cuál género entrarían las actividades recreativas que realizas. Puedes elegir más de una

 Culturales Deportivas Educativas Comunitarias

otro: _____

6. ¿Qué te gustaría encontrar en los espacios públicos de tu comunidad? Puedes elegir más de uno.

 Canchas Áreas verdes Lugares de descanso Bancas Talleres Espacios de reunión Juegos otro: _____

7.- ¿Qué actividades te gustaría desarrollar en el espacio público?

8.- ¿Cuántas horas al día utilizarías el espacio público?

 1-2 2-3 3-4 Más de 3

otro: _____

¡GRACIAS POR TU PARTICIPACIÓN!



Encuesta aplicada para el levantamiento de información

CRITERIOS DE CALIDAD

En esta encuesta se pretende escucharte para mejorar los espacios donde te desarrollas,
¡gracias por contestarla!

Nombre del encuestador: Thailym Iveth Juárez Coria

Matrícula: 1717170F

Género: H M

otro: _____

Edad: _____

Ocupación: _____

INDICA CON UNA (X) CÓMO SE ENCUENTRA EL ESPACIO PÚBLICO DE TU COMUNIDAD DE ACUERDO A TU PERCEPCIÓN



El espacio **cumple** con este criterio



El espacio cumple con este criterio **a medias**



El espacio **no cumple** con este criterio

Se percibe como un espacio activo y concurrido, por lo que no hay inseguridad y violencia.



Cuenta con protección de el sol, la lluvia, el viento.



Cuenta con acceso directo y seguro.



Cuenta con espacios para estar de pie y sentados .



Se puede jugar y hacer ejercicio.



Cuenta con vistas agradables y un buen diseño del espacio.



Cuenta con buena iluminación.



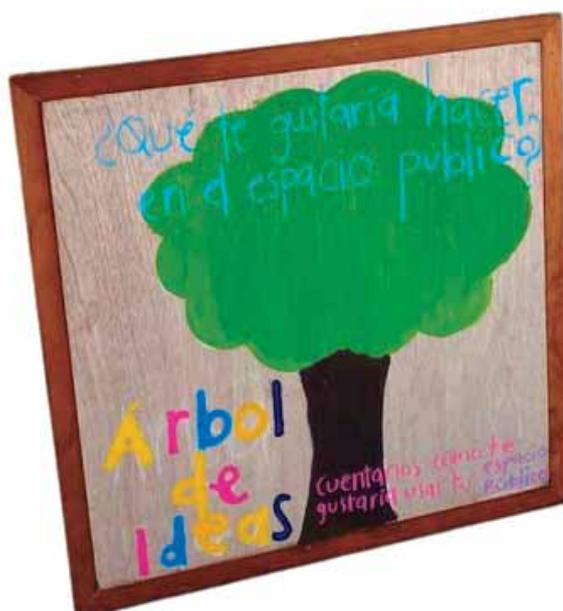
Oportunidades para disfrutar del clima y la naturaleza.



Cuenta con materiales adecuados y de larga duración.



Encuesta aplicada para el levantamiento de información



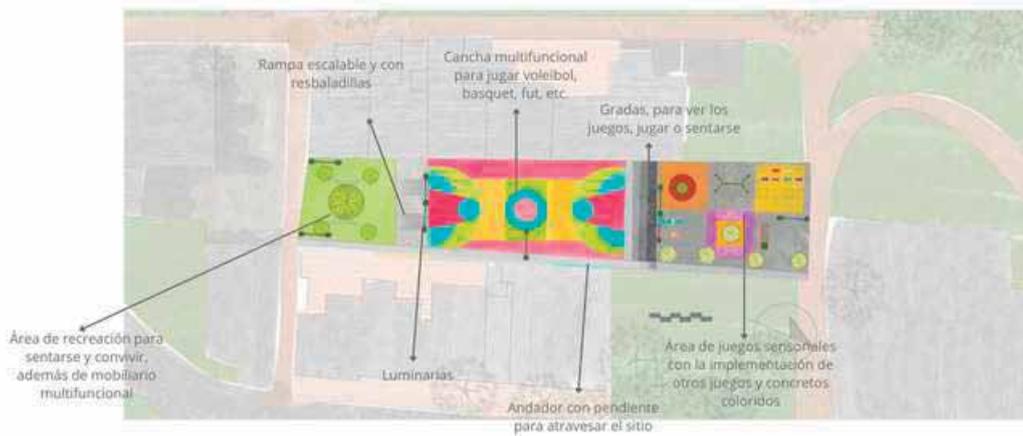
OBJETO UTILIZADO PARA EL LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN

DISEÑO PARTICIPATIVO RE-PARQUE

EL GUÍZANO, MORELIA, MICH.



En la siguiente imagen se muestra la propuesta de diseño del lugar. Abajo de la imagen puedes escribir tu opinión al respecto.



Diseña las propuestas que tengas para el lugar o puedes anotarlas:



Esquemas para el diseño participativo.

CERTIFICADO

Por la participación en "PLANTA VERDE"



NOMBRE DEL PARTICIPANTE

[Empty green rounded rectangular box for the participant's name]

¡Gracias por la contribución al espacio público, ahora cuidemos juntos de lo que construimos todos!



Firma del participante que se compromete a cuidar la vida que acaba de ser plantada



Certificado de pertenencia en el taller planta verde

BIBLIOGRAFÍA

1.- [VOLUNTARIAS Y VOLUNTARIOS PINTAN OREJAS EN LAS CALLES DE REYNOSA, TAMAULIPAS 2020.]. (S. F.). [HTTPS://LA.NETWORK/AUTHOR/COMUNICACIONPLACEMAKING-MX/](https://la.network/author/comunicacionplacemaking-mx/)

2.- RENNER, L., & BERNAL, G. (2021, 1 FEBRERO). FUNDACIÓN PLACEMAKING MÉXICO [DIPOSITIVAS]. FUNDACIÓN PLACEMAKING MÉXICO. [HTTPS://DRIVE.GOOGLE.COM/FILE/D/119PMA_489V1J05SRTOCBBBJWUOARC1WL/VIEW](https://drive.google.com/file/d/119PMA_489V1J05SRTOCBBBJWUOARC1WL/VIEW)

3.- PIÑA, I. (2019, 6 JUNIO). PROGRAMADAS MÁS DE 500 ACTIVIDADES DE SEMANA SANTA EN MORELIA. NOTICIAS DE MICHOACÁN. RECUPERADO 27 DE NOVIEMBRE DE 2021, DE [HTTPS://WWW.CONTRAMURO.COM/PROGRAMADAS-MAS-DE-500-ACTIVIDADES-DE-SAMANA-SANTA-EN-MORELIA/](https://www.contramuro.com/programadas-mas-de-500-actividades-de-samana-santa-en-morelia/)

4.- PICO ESTUDIO. (S. F.). ESPACIOS DE PAZ EN VENEZUELA, UN PASO A LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL [FOTOGRAFÍA]. TELESURTV.NET. [HTTPS://WWW.TELESURTV.NET/MULTIMEDIA/ESPACIO S-DE-PAZ-EN-VENEZUELA-UN-PASO-A-LA-TRANSFORMACION-SOCIAL-20150704-0018.HTML](https://www.telesurtv.net/multimedia/espacio-s-de-paz-en-venezuela-un-paso-a-la-transformacion-social-20150704-0018.html)

5.-PEREZNIETO, S. (S. F.). PARQUE FRESNILLO / ROZANA MONTIEL | ESTUDIO DE ARQUITECTURA + ALIN V. WALLACH [FOTOGRAFÍA]. ARCHDAILY. [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.MX/MX/934965/PARQUE-FRESNILLO-ROZANA-MONTIEL-ESTUDIO-DE-ARQUITECTURA-PLUS-ALIN-V-WALLACH/5E6003BB6EE67E6C2B00027D-PARQUE-FRESNILLO-ROZANA-MONTIEL-ESTUDIO-DE-ARQUITECTURA-PLUS-ALIN-V-WALLACH-FOTO](https://www.archdaily.mx/mx/934965/parque-fresnillo-rozana-montiel-estudio-de-arquitectura-plus-alin-v-wallach/5e6003bb6ee67e6c2b00027d-parque-fresnillo-rozana-montiel-estudio-de-arquitectura-plus-alin-v-wallach-foto)

6.-NÓMADA LABORATORIO URBANO. (S. F.-B). SOBRE EL RESCATE DE ESPACIOS RESIDUALES EN LA FRONTERA DE MÉXICO: LABORATORIO DE ACCIÓN VECINAL [FOTOGRAFÍA]. ARCHDAILY. [HTTPS://WWW.ARCHDAILY.MX/MX/918167/SOBRE-EL-RESCATE-DE-ESPACIOS-RESIDUALES-EN-LA-FRONTERA-DE-MEXICO-LABORATORIO-DE-ACCION-VECINAL](https://www.archdaily.mx/mx/918167/sobre-el-rescate-de-espacios-residuales-en-la-frontera-de-mexico-laboratorio-de-accion-vecinal)

7.-NÓMADA LABORATORIO URBANO. (S. F.-A). BAKETCOLOR: PRADERAS DEL SUR [FOTOGRAFÍA]. NÓMADA LABORATORIO URBANO. [HTTPS://WWW.NMDLAB.COM/BASKETCOLOR-PRADERAS-DEL-SUR](https://www.nmdlaboratorio.com/basketcolor-praderas-del-sur)

8.-MORALES, A. M. (2018, 12 DICIEMBRE). HOY, LA FESTIVIDAD DE LA VIRGEN DE GUADALUPE. EL SOL DE SAN LUIS | NOTICIAS LOCALES, POLICIACAS, SOBRE MÃ©XICO, SAN LUIS POTOSÃ Y EL MUNDO. RECUPERADO 27 DE NOVIEMBRE DE 2021, DE [HTTPS://WWW.ELSOLDESANLUIS.COM.MX/CULTURA/HOY-LA-FESTIVIDAD-DE-LA-VIRGEN-DE-GUADALUPE-2791776.HTML](https://www.elsoldesanluis.com.mx/cultura/hoy-la-festividad-de-la-virgen-de-guadalupe-2791776.html)

9.-MAPA DE MORELIA, MICHOACÁN. (S. F.). [MAPA]. MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, DIGITAL. [HTTPS://ANVAKA.GITHUB.IO/CITY-ROADS/?Q=MORELIA&OSM_ID&BBOX=19.5427116%2C-101.3523818%2C19.8627116%2C-101.0323818](https://anvaka.github.io/city-roads/?q=morelia&osm_id&bbox=19.5427116%2C-101.3523818%2C19.8627116%2C-101.0323818)

10.-JUÁREZ CORIA, T. I. (2021, 29 NOVIEMBRE). [MAPA DE LA ZONA DEL DURAZNO, MORELIA, MICH.]. ILUSTRACIÓN DEL MAPA DE MORELIA, ZONA EL DURAZNO.

11.- INEGI. (S. F.-B). POBLACIÓN | IMPLAN MORELIA. IMPLAN MORELIA. RECUPERADO 15 DE NOVIEMBRE DE 2021, DE [HTTPS://IMPLANMORELIA.ORG/VIRTUAL/POBLACION/](https://implanmorelia.org/virtual/poblacion/)

12.-INEGI. (S. F.-A). FOTO MAPA DE MORELIA [IMAGEN]. CARTOGRAFÍA HISTÓRICA DE MORELIA. [HTTPS://WWW.MICHOACANHISTORICO.COM/CARTOGRAFIA-HISTORICA-DE-MORELIA/](https://www.michoacanhistorico.com/cartografia-historica-de-morelia/)

13.-GOOGLE MAPS. (S. F.). MORELIA [FOTOGRAFÍA]. MAPS. [HTTPS://WWW.GOOGLE.COM/MAPS/PLACE/MORELIA,+MICH./@19.6610046,-101.1903903,14.3Z/DATA=!4M5!3M4!1S0X842D0BA2B29DA7E3:0X4016978679C8620!8M2!3D19.7059504!4D-101.1949825](https://www.google.com/maps/place/MORELIA,+MICH./@19.6610046,-101.1903903,14.3z/data=!4m5!3m4!1s0x842d0ba2b29da7e3:0x4016978679c8620!8m2!3d19.7059504!4d-101.1949825)

14.-GOOGLE EARTH. (S. F.). [IMAGEN SATELITAL DE LA ZONA DEL DURAZNO, MORELIA, MICH.]. EL DURAZNO, MORELIA, MICH.

15.-GOOGLE EARTH. (S. F.). [MAPA DE LA CIUDAD DE MORELIA, ZONA DEL DURAZNO.]. [HTTPS://GOOGLE-EARTH.GOSUR.COM/?GCLID=CJOKCOIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPPFUOTQ1BSEEJJDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4GOZGGGNHCD20AASDJEALW_WCB](https://google-earth.gosur.com/?GCLID=CJOKCOIAKZKNBHDIARISAPSKOWINUYPPFUOTQ1BSEEJJDTCNJZY-GWQNJ8ZMRNVC4GOZGGGNHCD20AASDJEALW_WCB)

16.-GARCÍA DE LEÓN, C. (S. F.). PLANO DE LA CIUDAD DE MORELIA [ILUSTRACIÓN]. CARTOGRAFÍA HISTÓRICA DE MORELIA. [HTTPS://WWW.MICHOACANHISTORICO.COM/CARTOGRAFIA-HISTORICA-DE-MORELIA/](https://www.michoacanhistorico.com/cartografia-historica-de-morelia/)