



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE INGENIERÍA, INDUSTRIA Y
CONSTRUCCIÓN**

CARRERA DE ARQUITECTURA

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
ARQUITECTO**

TEMA

**“PROPUESTA DE JUEGOS URBANOS PEATONALES PARA LA
REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO, EN EL CANTÓN
BABAHOYO”**

TUTOR

Mgtr. CAROLINA LISSETTE MORALES ROBALINO

AUTORES

MUÑOZ SANDOVAL ALBERTO DANILO

ZAMBRANO ARAUZ JENNIFER ANAHI

GUAYAQUIL

2024

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TÍTULO Y SUBTÍTULO:

“Propuesta de juegos urbanos peatonales para la reactivación del espacio público, en el cantón Babahoyo”

AUTOR/ES:

Muñoz Sandoval Alberto Danilo
Zambrano Arauz Jennifer Anahi

TUTOR:

Mgtr. Carolina Lissette Morales Robalino

INSTITUCIÓN:

Universidad Laica Vicente
Rocafuerte de Guayaquil

Grado obtenido:

ARQUITECTO

FACULTAD:

FACULTAD DE INGENIERÍA,
INDUSTRIA Y
CONSTRUCCIÓN

CARRERA:

ARQUITECTURA

FECHA DE PUBLICACIÓN:

2024

N. DE PÁGS:

183

ÁREAS TEMÁTICAS: Arquitectura y construcción

PALABRAS CLAVE: Ciudad, urbanización, renovación urbana, interacción social, juegos, participación comunitaria,

RESUMEN:

La conexión entre los espacios públicos y la vida comunitaria es un pilar fundamental en la planificación urbana; dentro del presente trabajo se planteó realizar la reactivación del espacio público del cantón Babahoyo desde la aplicación de juegos de piso con el fin de mejorar y brindar lugares de integración intergeneracional en zonas que necesiten tal aporte. Para poner en marcha este proyecto se implementaron objetivos específicos que ayuden a llegar a la meta del objetivo propuesto. Con el propósito de obtener un método eficiente de este proyecto se planteó los problemas que se identificaron en el área de estudio a tratar, dando como prioridad las necesidades adyacentes en la zona a intervenir,

sin olvidar y partiendo como eje principal la opinión de la comunidad. De forma consecutiva se realizó el marco teórico basado en la idea principal del proyecto de titulación. Luego, mediante encuestas se determinó el diseño que se iba a realizar, el mismo que fue aprobado por las autoridades municipales. A partir de esto, se implementó In Situ el juego en la calle seleccionada. Este enfoque de implementación busca transformar espacios públicos en áreas dinámicas que ayuden a fomentar la interacción social y mejorar la calidad de vida de las personas que residen en el sector a intervenir. Además, al momento de implantar el juego se hicieron correcciones en conjunto con los habitantes del barrio, esto les otorgo un sentido de apropiación cultural e integración comunal, dando desde el principio una reactivación del espacio donde se intervino.

N. DE REGISTRO (en base de datos):	N. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (Web):		
ADJUNTO PDF:	SI <input checked="" type="checkbox"/>	NO <input type="checkbox"/>
CONTACTO CON AUTOR/ES: Muñoz Sandoval Alberto Danilo Zambrano Arauz Jennifer Anahi	Teléfono: 0986958482 0984410796	E-mail: amunozsa@ulvr.edu.ec c jzambranoara@ulvr.edu.ec
CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:	Ph.D Marcial Calero Amores Teléfono: (04) 259 6500 Ext. 241 E-mail: mcaleroa@ulvr.edu.ec Mgr. Milton Gabriel Andrade Laborde Teléfono: (04)2596500 Ext. 209 E-mail: mandradel@ulvr.edu.ec	

CERTIFICADO DE SIMILITUD

TESIS_TURNITIN.pdf

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%	5%	1%	3%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1%
2	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	<1%
3	Submitted to Universidad de Guayaquil Trabajo del estudiante	<1%
4	Submitted to Universidad de los Hemisferios Trabajo del estudiante	<1%
5	www7.quito.gob.ec Fuente de Internet	<1%
6	www.cevaconsult.com Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.unab.cl Fuente de Internet	<1%

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía Activo

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Los estudiantes egresados **ALBERTO DANILO MUÑOZ SANDOVAL Y JENNIFER ANAHI ZAMBRANO ARAUZ**, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente Trabajo de Titulación, "**Propuesta de juegos urbanos peatonales para la reactivación del espacio público, en el cantón Babahoyo**", corresponde totalmente a los suscritos y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autores

Firma: *Alberto Muñoz S.*

Alberto Danilo Muñoz Sandoval

C.I. 1206706473

Firma: 

Jennifer Anahi Zambrano Arauz

C.I. 1316428703

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DOCENTE TUTOR

En mi calidad de docente Tutor del Trabajo de Titulación **“Propuesta de juegos urbanos peatonales para la reactivación del espacio público, en el cantón Babahoyo”**, designado(a) por el Consejo Directivo de la Facultad de Ingeniería Industria y Construcción de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Trabajo de Titulación, titulado: **“Propuesta de juegos urbanos peatonales para la reactivación del espacio público, en el cantón Babahoyo”**, presentado por los estudiantes **ALBERTO DANILO MUÑOZ SANDOVAL Y JENNIFER ANAHI ZAMBRANO ARAUZ** como requisito previo, para optar al Título de **Arquitecto** encontrándose apto para su sustentación.

Firma:

Mgtr. Carolina Lissette Morales Robalino

C.C.

AGRADECIMIENTO

Ante todo, quisiera agradecer a Dios por ser guía y apoyo en esta etapa llena de hazañas, alegrías y tristezas; gracias por permitirme terminar este sueño que me propuse hace cinco años.

De igual manera, quiero agradecer a mis madres María Valdospin, Irma Sandoval, María Sandoval y a mi hermana Evelyn Sandoval, por ser mi apoyo incondicional, por todo el sacrificio que hay detrás de esta aventura y por enseñarme a luchar por mis sueños y a prevalecer ante toda adversidad.

A mi padre Alberto Muñoz Fernández, por ser mi ancla a tierra y brindarme toda su experiencia para que pueda crecer como profesional e impulsarme siempre a mejorar en cada proyecto.

A toda mi familia por darme su amor y apoyo en todos estos años.

A mi mejor amiga y hermana América Lizondo por ser mi cómplice y pañuelo de lágrimas durante todo este tiempo, gracias por acompañarme en cada etapa de mi crecimiento académico.

A mis queridos amigos, a ese hermoso grupo que conocí al inicio de carrera, Allison, Nicole, Naomy, Alex, Carla, Hugo, José y Adriana los cuales me dieron los mejores recuerdos de mi etapa universitaria y llenaron con risas cada momento triste en estos años.

A mi grupito de la universidad, Andrea, Jeidy, Dennisse, Valeria, Jarol, Gabriel y Kevin los mismos que han hecho mis últimos semestres más llevaderos con cada ocurrencia que vivimos en las aulas, he aprendido muchos de ustedes como persona y como futuro profesional espero que nuestra amistad siga creciendo.

A Jennifer Zambrano mi compañera de tesis, por las risas, las lágrimas, los desacuerdos, la complicidad como colegas y familia y también por el apoyo mutuo en el desarrollo de este proyecto y por siempre resolver en momentos de crisis.

A nuestra tutora de tesis la Mgtr. Arq Carolina Morales por su invaluable guía y apoyo en todo el desarrollo de este proyecto.

Para concluir quiero agradecerme a mí mismo por no rendirme en esta gran batalla a pesar del cansancio emocional y físico que pude a ver estado pasando, mi constancia y dedicación una vez más han demostrado que los sueños se cumplen a pesar de los desafíos de la vida.

Alberto Danilo Muñoz Sandoval

AGRADECIMIENTO

Quiero iniciar expresando mi más sincero agradecimiento a mi mamá Jessica Arauz, pilar fundamental para culminar cada meta que me proponga, quien me enseña cada día sobre la perseverancia y la fortaleza. A mi papá Alfredo Arauz, quien con sus anécdotas y visión de la vida me ha hecho entender que, aunque el camino no sea fácil las recompensas futuras valdrán cada esfuerzo dado. A mis hermanos, Jaime y Josue los únicos que verdaderamente saben cómo fue el inicio de esta etapa llamada universidad y por quienes inicie este gran recorrido.

Agradezco profundamente a mi compañero de tesis y hermano de la vida Danilo Muñoz, gracias por mostrar tu compromiso y apoyo total a este proyecto, por ser el complemento perfecto en esta etapa y por incentivar me a crecer en el ámbito educativo – profesional. A nuestra tutora de tesis, Carolina Morales quien a base de conocimientos, experiencia y amor por lo urbano logro guiarnos en este gran camino recorrido. A mis compañeras y amigas Andrea, Jeidy, Dennisse, y Jessica quienes mostraron su apoyo en la implantación de esta pequeña pero gran muestra de reactivación Urbana.

Un agradecimiento especial a mi familia disfuncional, sin ellos la Universidad hubiese sido una etapa muy difícil de llevar, gracias por ser cómplices de momentos, por ser ese equipo que no te deja caer y sobre todo por su ayuda en estos años que sin duda dejaran huellas permanentes en mi vida. A él amor, ese amor que nos construye y nos da fuerzas, ese que nos incentiva a sacar lo mejor de nosotros y a aprender sobre lo imperfecto que puede ser lo querido. Ese amor que nos da la mano y nos levanta en momentos de tristezas, gracias Ortega por darme gran parte de ti y sacar lo bueno de mi.

Jennifer Anahi Zambrano Arauz

DEDICATORIA

Dedico mi proyecto de titulación a mi familia, cuyo sacrificio, apoyo y amor han sido parte fundamental de mi proceso de formación profesional.

A mi abuelo, aunque ya no estes conmigo el eco de tus palabras y gestos cariñosos vivirán siempre en mí, estoy seguro de que estas orgulloso de tu nieto.

A mis amigos, con los que compartí desveladas, alegrías y tristezas en todos estos cinco años.

A mis profesores, por cultivar mi mente e inspirarme a ser un excelente profesional.

A mí, como fiel recordatorio que a pesar de que la vida se muestre llena de limitaciones, el simple hecho de no perder la fe en ti mismo ayudara a conseguir cada meta que te propongas.

Alberto Danilo Muñoz Sandoval

DEDICATORIA

Inicio dedicando este proyecto y todos los años que han costado estar aquí a Anahi, ella es la principal actora de todo lo bueno que llega, quien sabe con exactitud las lágrimas y todo el sacrificio que ha conllevado el estar en estas últimas instancias, ella es su propio superhéroe y quien se ha ganado y va ganar un lugar en este juego que se llama vida.

Dedico este logro a mi mamá Jessica Arauz, papá Alfredo Arauz y hermanos Jaime y Josue Zambrano Arauz; las personas más importantes en mi vida y quienes estarán a mi lado a pesar de cualquier circunstancia que llegue a presentarse en mi camino, mis pilares fundamentales desde que apenas era una niña y mis compañeros desde el día una en cualquier viaje, a mi abuelita, quien con tanto cariño sabía que iba a hacer cosas grandes y de seguro desde donde se encuentre me estará observando con una sonrisa cálida en su rostro.

A mi mejor amiga Melany, quien a pesar de la distancia siempre muestra su apoyo y alegría en cada paso que dé en mi vida, a mi fiel hermano de la vida Danilo, no pude haber tenido mejor cómplice en este trayecto que a él, a mis amigas Jeidy y Andrea, quienes son responsables de hacerme sentir feliz, escuchada y sobre todo compartir mi locura.

A JAOC, quien me escucha y soporta en mis momentos de estrés, quien está conmigo a pesar de en ocasiones mostrar poca empatía, mi complemento perfecto y mi casualidad más bonita, quien me ayuda a ser mejor y me genera tanta autoconfianza que no pensé poseer, ese amor disfrazado de persona que me mostro partes inigualables y me acaricio el alma desde el momento que coincidimos.

Jennifer Anahi Zambrano Arauz

RESUMEN

La conexión entre los espacios públicos y la vida comunitaria es un pilar fundamental en la planificación urbana; dentro del presente trabajo se plantea realizar la reactivación del espacio público del cantón Babahoyo desde la aplicación de juegos de piso con el fin de mejorar y brindar lugares de integración intergeneracional en zonas que necesiten tal aporte. Para poner en marcha este proyecto se inicia implementando objetivos específicos que ayuden a llegar como base fundamental a cumplir el objetivo propuesto. Con el propósito de obtener un método eficiente de este proyecto se planteó los problemas que se identificaron en el área de estudio a tratar, dando como prioridad las necesidades adyacentes en la zona a intervenir, sin dejar de lado y partiendo como eje principal la opinión de la comunidad. De forma consecutiva se realizó el marco teórico basado en la idea principal del proyecto de titulación. Luego, mediante encuestas se determinó el diseño que se iba a realizar, el mismo que fue aprobado por las autoridades municipales. A partir de esto, se implementó In Situ el juego en la calle seleccionada. Este enfoque de implementación busca transformar espacios públicos en áreas dinámicas que ayuden a fomentar la interacción social y mejorar la calidad de vida de las personas que residen en el sector a intervenir. Además, al momento de implantar el juego se pudo hacer correcciones en conjunto con los habitantes del barrio, lo cual les dio un sentido de apropiación cultural e integración comunal, dando desde el principio una reactivación del espacio donde se intervino.

Palabras claves: Ciudad, urbanización, renovación urbana, interacción social, juegos, participación comunitaria.

ABSTRACT

The connection between public spaces and community life is a fundamental pillar in urban planning; within this work it is proposed to carry out the reactivation of the public space of the Babahoyo canton from the application of floor games in order to improve and provide places of intergenerational integration in areas that need such contribution. To implement this project, it begins by implementing specific objectives that help to reach as a fundamental basis to meet the proposed objective. In order to obtain an efficient method of this project, the problems that were identified in the study area to be treated were raised, giving priority to the adjacent needs in the area to be intervened, without neglecting and starting from the main axis the opinion of the community. Consecutively, the theoretical framework based on the main idea of the degree project was carried out. Then, through surveys, the design that was going to be carried out was determined, which was approved by the municipal authorities. From this, the game was implemented in situ on the selected street. This implementation approach seeks to transform public spaces into dynamic areas that help foster social interaction and improve the quality of life of the people who reside in the sector to be intervened. In addition, at the time of implementing the game, corrections could be made together with the inhabitants of the neighborhood, which gave them a sense of cultural appropriation and communal integration, giving from the beginning a reactivation of the space where it was intervened.

Keywords: City, urbanization, urban renewal, social interaction, games, community participation.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	2
1.1 Tema	2
1.2 Planteamiento del problema.....	2
1.3 Formulación del problema	4
1.4 Objetivos.....	4
1.4.1 Objetivo General.....	4
1.4.2 Objetivos Específicos	4
1.5 Hipótesis.....	5
1.6 Línea de investigación de la facultad.....	5
CAPÍTULO II.....	6
MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL	6
2.1 Marco Teórico.....	6
2.2 Modelos análogos	18
2.3 Antecedentes.....	19
2.4 Historia.....	20
2.5 Factores Físicos	22
2.4.1 Ubicación.....	22
2.4.2 Población.....	22
2.4.3 Análisis de viarios.....	23
2.4.4 Topografía	27
2.4.5 Suelo	27
2.4.6 Hidrografía.....	28
2.4.7 Asoleamiento.....	29
2.4.8 Vientos.....	29

2.4.9	Precipitaciones y temperaturas.....	30
2.4.10	Flora y Fauna.....	31
2.5	Características.....	40
2.5.1	Urbanismo.....	40
2.5.2	Espacio público.....	40
2.5.3	Reactivación de espacios públicos.....	41
2.5.4	El espacio público como patio de juegos.....	42
2.5.5	Principio de ciudad jugable: enfoque en la escala de barrio.....	44
2.5.6	Laboratorio Urbano.....	49
2.5.7	Metodología in – Situ.....	50
2.5.8	Aspectos Cromáticos.....	51
2.6	Conceptos.....	58
2.6.1	Juegos Competitivos.....	58
2.6.2	Juegos Cooperativos.....	58
2.6.3	Juegos Individuales.....	58
2.6.4	Recorrido lineal.....	59
2.6.5	Saltar.....	59
2.6.6	Rotar.....	59
2.6.7	Icono cultural.....	59
2.6.8	Patrones.....	60
2.7	Marco Legal.....	60
CAPÍTULO III.....		64
MARCO METODOLÓGICO.....		64
3.1	Enfoque de la investigación.....	64
3.2	Alcance de la investigación.....	64
3.3	Técnica e instrumentos para obtener los datos.....	64
3.4	Población y muestra.....	65
CAPÍTULO IV.....		66

PROPUESTA O INFORME	66
4.1 Presentación y análisis de resultados	66
4.2 Propuesta	78
4.2.1 Análisis y Diagnostico	78
4.2.2 Análisis de situación del sitio y su entorno urbano	84
4.2.3 Plan piloto	93
CONCLUSIONES	116
RECOMENDACIONES	117
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	118
ANEXOS	126

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Modelo análogo 1 - Nueva imagen urbana y seguridad vial se implementan en San Bartolo.....	18
Tabla 2: Modelo análogo 2 - Urbanismo lúdico: la necesidad del juego en el espacio público actual.....	19
Tabla 3: Población del Cantón Babahoyo.....	23
Tabla 4: Especies vegetales de la ciudad de Babahoyo.....	31
Tabla 5: Especies animales de la ciudad de Babahoyo.....	36
Tabla 6: Constitución de la República del Ecuador.....	60
Tabla 7: NEC: Norma Ecuatoriana de la Construcción - Accesibilidad Universal (AU).....	61
Tabla 8: ODS - Aplicados al proyecto.....	63
Tabla 9: Resultados de pregunta uno de encuesta.....	66
Tabla 10: Resultados de pregunta dos de encuesta.....	67
Tabla 11: Resultados de pregunta tres de encuesta.....	68
Tabla 12: Resultados de pregunta cuatro de encuesta.....	69
Tabla 13: Resultados de pregunta cinco de encuesta.....	70
Tabla 14: Resultados de pregunta seis de encuesta.....	71
Tabla 15: Resultados de pregunta siete de encuesta.....	72
Tabla 16: Resultados de pregunta ocho de encuesta.....	73
Tabla 17: Resultados de pregunta nueve de encuesta.....	74
Tabla 18: Resultados de pregunta diez de encuesta.....	75
Tabla 19: Resultados de pregunta once de encuesta.....	76
Tabla 20: Resultados de pregunta doce de encuesta.....	77
Tabla 21: Matriz de selección de terreno para implantación de juego de piso.....	79
Tabla 22: Tabla de Ponderación.....	82
Tabla 23: Ponderación de matriz de selección del terreno.....	82
Tabla 24: Materiales a utilizar en la implantación In Situ.....	99
Tabla 25: Presupuesto de materiales a utilizar en implantación In Situ.....	101
Tabla 26: Medidas de elementos de juego de piso a implantar.....	102
Tabla 27: Cronograma de implementación In Situ.....	105
Tabla 28: Indicador de densidad peatonal.....	110
Tabla 29: Diagnostico de indicador de densidad peatonal.....	111
Tabla 30: Propuesta de indicador de densidad peatonal.....	112
Tabla 31: Indicador de espacio viario para el peatón.....	113

Tabla 32: Diagnostico de indicador de espacio viario para peatón	114
Tabla 33: Propuesta de indicador de espacio viario para peatón	115

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1: Juegos de Piso Udaipur.....	6
Ilustración 2: LABTUR	7
Ilustración 3: Proyección de etapa de diseño terminada	7
Ilustración 4: Apropiación de espacios	8
Ilustración 5: Urbanismo táctico y la configuración física de los espacios.....	8
Ilustración 6: Urbanismo táctico como método de solución de pisos residuales	9
Ilustración 7: Intervención en calle consiente	9
Ilustración 8: El Urbanismo Táctico Como Instrumento para	10
Ilustración 9: Intervención Contra la Corriente	11
Ilustración 10: Programa Piazze Aperte	11
Ilustración 11: Intervención del proyecto Enlace defensa.....	12
Ilustración 12: Proceso en Pasto	12
Ilustración 13: Aplicación de Urbanismo Táctico en Bucaramanga	13
Ilustración 14: Juegos de piso como guía de camino.....	13
Ilustración 15: Aplicación de juegos de piso en Bergatiño	14
Ilustración 16: Proyecto "Coordenada 0"	14
Ilustración 17: Proyecto El espacio público como reactivador	15
Ilustración 18: Intervención en escaleras	15
Ilustración 19: Aplicación de Urbanismo Táctico.....	16
Ilustración 20: Aplicación de Urbanismo táctico en Honduras	16
Ilustración 21: Recreación activa	17
Ilustración 22: Centro de la Ciudad de Babahoyo.....	20
Ilustración 23: El Malecón de Babahoyo a inicios del siglo XX.....	21
Ilustración 24: Malecón de Babahoyo desde la actual Parroquia El Salto.....	21
Ilustración 25: Ubicación Geográfica Babahoyo y límites parroquiales.....	22
Ilustración 26: Mapeo de Análisis de Viarios en Babahoyo.....	23
Ilustración 27: Vía Guaranda Babahoyo.....	24
Ilustración 28: Vía Troncal de la Costa	24
Ilustración 29: Av. 5 de Junio	25
Ilustración 30: Av. General Barona.....	25
Ilustración 31: Calle Abdón Calderón.....	26
Ilustración 32: Calle Martín Icaza.....	26
Ilustración 33: Mapa Topográfico Babahoyo.....	27

Ilustración 34: División del Río Principal del Cantón Babahoyo	28
Ilustración 35: Ruta Solar	29
Ilustración 36: Rosa de Vientos	30
Ilustración 37: Gráfico de Precipitaciones	30
Ilustración 38: Urbanismo	40
Ilustración 39: Proyecto Superilla St Antoni	41
Ilustración 40: La reactivación de espacios públicos residuales	42
Ilustración 41: Juego Kaskumu (Rayuela) - Intervención Ruben Center.....	43
Ilustración 42: La ciudad jugable: características de la ciudad.....	44
Ilustración 43: La ciudad jugable: Escala de vecindario.	45
Ilustración 44: Criterios de Ciudad Jugable	46
Ilustración 45: Mural Callejero (Aurora-Colorado).....	46
Ilustración 46: Sluggo en la calle	47
Ilustración 47: Jornada de juegos intergeneracionales	47
Ilustración 48: Involucrados Juegos Intergeneracionales	48
Ilustración 49: Espacio Lúdico.....	49
Ilustración 50: Laboratorio de Acción Vecinal - México.....	50
Ilustración 51: Urbanismo Táctico	50
Ilustración 52: Circulo cromático	51
Ilustración 53: Psicología del color en la arquitectura	52
Ilustración 54: The lawns on D.....	53
Ilustración 55: Plaza Pública y Jardín en Etterbeek.....	53
Ilustración 56: Su&Giú: Pop Up Garden	54
Ilustración 57: SUSAS Tianlin jardín infantil.....	54
Ilustración 58: Tetris Square.....	55
Ilustración 59: Plaza del Monumento	55
Ilustración 60: Proyecto XXX Times Square with Love	56
Ilustración 61: Campus de Teikyo Heisei Nakano	56
Ilustración 62 : Plads de Israel	57
Ilustración 63: Jardín Nacional Eskişehir Recep Tayyip Erdoğan	57
Ilustración 64: Diagrama pastel de identificación de genero de habitantes	66
Ilustración 65: Diagrama pastel de edad de residentes de la zona.....	67
Ilustración 66: Diagrama pastel de juegos de piso como método de revitalización.	68
Ilustración 67: Diagrama pastel de la participación en evento de cohesión social.....	69
Ilustración 68: Diagrama pastel referente a los tipos de juegos.	70

Ilustración 69: Diagrama pastel de elementos interactivos de diseños para juegos de pisos.	71
Ilustración 70: Diagrama pastel de gama de colores a utilizar en el diseño.	72
Ilustración 71: Diagrama pastel de patrones a utilizar en el diseño.	73
Ilustración 72: Diagrama pastel sobre pertenencia a la comunidad.	74
Ilustración 73: Diagrama pastel de elementos representativos a utilizar en el diseño.	75
Ilustración 74: Diagrama pastel de patrones de animales a utilizar en el diseño.	76
Ilustración 75: Diagrama pastel de patrones de juegos a utilizar en el diseño.	77
Ilustración 76: Ubicación de terrenos en la ciudad de Babahoyo.....	78
Ilustración 77: Ubicación geográfica del terreno elegido	84
Ilustración 78: Radio de influencia.....	85
Ilustración 79: Mapa de incidencia solar.....	85
Ilustración 80: Mapa de dirección de viento.....	86
Ilustración 81: Especies de vegetación colindante	87
Ilustración 82: Sección Topográfica del área de estudio	87
Ilustración 83: Mapa de uso de suelo del área de estudio	88
Ilustración 84: Mapa de equipamientos de la zona de estudio	89
Ilustración 85: Referencia a Servicios Básicos.....	90
Ilustración 86: Vías de acceso en la Cdla. Otto Arosemena	90
Ilustración 87: Estado de Acera	91
Ilustración 88: Estado de la Vía	92
Ilustración 89: Mapeo de movilidad peatonal y vehicular	92
Ilustración 90: Planificación por etapas	93
Ilustración 91: Medida de aceras	93
Ilustración 92: Ubicación y distribución de plan piloto	94
Ilustración 93: Conceptualización	94
Ilustración 94: Estado Actual - Elementos Urbanos.....	95
Ilustración 95: Isometrías de intersección de la calle 10 de Agosto y Martín Icaza	95
Ilustración 96: Renders de plan piloto.....	96
Ilustración 97: Isometrías de propuesta preliminar	96
Ilustración 98: Isometría de Calle de propuesta preliminar	97
Ilustración 99: Renders de propuesta preliminar.....	97
Ilustración 100: Propuesta preliminar.....	98
Ilustración 101: Planta Geometrizada calle Otto Arosemena.....	99
Ilustración 102: Plantillas.....	100

Ilustración 103: Plantillas.....	100
Ilustración 104: Fase uno de implantación In Situ	106
Ilustración 105: Limpieza de calle.....	106
Ilustración 106: Fondeo de circuito de juego	107
Ilustración 107: Fase dos de implantación In Situ.....	107
Ilustración 108: Aplicación de pintura	108
Ilustración 109: Pintura de detalles y acabados	108
Ilustración 110: Interacción entre los habitantes y el circuito	109
Ilustración 111: Entrega del juego a la comunidad	109
Ilustración 112: Interacción de niños en el circuito	109

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Encuestas a ciudadanos de Babahoyo.....	126
Anexo 2: Toma de medidas - Calle. 10 de Agosto.....	126
Anexo 3: Isométrico Plan Piloto Análisis	127
Anexo 4: Isométrico - Tramo de vía a intervenir.....	127
Anexo 5: Propuestas para el Plan Piloto	128
Anexo 6: Isométrico - Tramo de vía intervenido.....	128
Anexo 7: Render 1 - Plan Piloto.....	129
Anexo 8: Render 2 - Plan Piloto.....	129
Anexo 9: Render 3 - Plan Piloto.....	130
Anexo 10: Render 4 - Plan Piloto.....	130
Anexo 11: Render 5 - Plan Piloto.....	131
Anexo 12: Render 6 - Plan Piloto.....	131
Anexo 13: Toma de medidas - Calle. Pje. B / Manuel J. Castillo	132
Anexo 14: Toma de medidas - Cdla. Otto Arosemena.....	132
Anexo 15: Ubicación - 10 de Agosto.....	133
Anexo 16: Topografía - 10 de Agosto	133
Anexo 17: Uso de suelo - 10 de Agosto	134
Anexo 18: Número de vías - 10 de Agosto	134
Anexo 19: Accesibilidad peatonal y vehicular - 10 de Agosto.....	135
Anexo 20: Ubicación respecto al crecimiento de la ciudad - 10 de Agosto	135
Anexo 21: Análisis de asoleamiento - 10 de Agosto	136
Anexo 22: Análisis de vientos - 10 de Agosto.....	136
Anexo 23: Ubicación - Cdla. Otto Arosemena.....	137
Anexo 24: Topografía - Cdla. Otto Arosemena	137
Anexo 25: Uso de suelo - Cdla. Otto Arosemena	138
Anexo 26: Número de vías - Cdla. Otto Arosemena	138
Anexo 27: Movilidad vehicular y peatonal - Cdla. Otto Arosemena	139
Anexo 28: Ubicación respecto al crecimiento de la ciudad - Cdla. Otto Arosemena	139
Anexo 29: Análisis de asoleamiento - Cdla. Otto Arosemena	140
Anexo 30: Análisis de vientos - Cdla. Otto Arosemena.....	140
Anexo 31: Equipamientos - Cdla. Otto Arosemena	141
Anexo 32: Ubicación - Pje. B / Manuel J. Castillo	141
Anexo 33: Topografía - Pje. B / Manuel J. Castillo	142

Anexo 34: Uso de suelo - Pje. B / Manuel J. Castillo	142
Anexo 35: Número de vía - Pje. B / Manuel J. Castillo	143
Anexo 36: Accesibilidad peatonal y vehicular - Pje. B / Manuel J. Castillo.....	143
Anexo 37: Ubicación respecto al crecimiento de la ciudad - Manuel J. Castillo	144
Anexo 38: Análisis de asoleamiento - Pje. B / Manuel J. Castillo.....	144
Anexo 39: Análisis de vientos - Pje. B / Manuel J. Castillo.....	145
Anexo 40: Propuestas de diseño preliminar	145
Anexo 41: Análisis de la vía Otto Arosemena.....	146
Anexo 42: Circuito de juego preliminar implantado	146
Anexo 43: Render 1 - Propuesta Preliminar	147
Anexo 44: Render 2 - Propuesta Preliminar	147
Anexo 45: Render 3 - Propuesta Preliminar	148
Anexo 46: Render 4 - Propuesta Preliminar	148
Anexo 47: Render 5 - Propuesta Preliminar	149
Anexo 48: Render 6 - Propuesta Preliminar	149
Anexo 49: Render 7 - Propuesta Preliminar	150
Anexo 50: Render 8 - Propuesta Preliminar	150
Anexo 51: Render 9 - Propuesta Preliminar	151
Anexo 52: Render 10 - Propuesta Preliminar	151
Anexo 53: Elaboración de Plantillas	152
Anexo 54: Socialización con la comunidad.....	152
Anexo 55: Etapa 1 - Limpieza	153
Anexo 56: Etapa 2 - Aplicación de pintura en bordillo.....	153
Anexo 57: Etapa 2 - Demarcación de figuras base	153
Anexo 58: Fondeo de figuras	154
Anexo 59: Resultado de base	154
Anexo 60: Aplicación de color	155
Anexo 61: Circuito de juego.....	155
Anexo 62: Tramo de juegos terminados.....	156
Anexo 63: Interacción intergeneracional 1	156
Anexo 64: Interacción intergeneracional 2.....	156
Anexo 65: Interacción intergeneracional 3.....	157
Anexo 66: Interacción intergeneracional 4.....	157
Anexo 67: Solicitud para la Alcaldía de Babahoyo	158
Anexo 68: Acta de Recepción	160

INTRODUCCIÓN

La reactivación del espacio público urbano se considera un hito importante en estos tiempos; puesto que, actualmente la mayoría de ciudades del mundo enfrentan grandes desafíos que se relacionan con el poco uso de los espacios públicos. Ocasionando así, inseguridad, falta de convivencia entre habitantes de una misma zona e incluso llega a afectar en factores emocionales, haciendo que estas personas que residen en dichos lugares se sientan marginados y poco escuchados.

En el cantón de Babahoyo, se comenzó a observar un crecimiento acelerado en su zona Urbana, familias enteras emigran hacia la ciudad con esperanza de obtener una mejor calidad de vida. Lo que genera como consecuencia más edificaciones y menos espacios donde se puedan realizar actividades recreativas, dando como resultado la pérdida de identidad cultural y la decadencia de interacción entre habitantes de una misma zona urbana.

Consecuente, se generó una necesidad urgente de proponer métodos que aporten a la reactivación de estos sitios para obtener una interacción adecuada en el espacio público urbano, en el presente proyecto se identificó que mediante la aplicación de juegos de piso ubicados en sus calles se logran obtener cambios significativos en la vida de los ciudadanos locales. El hecho de que los juegos de piso trasciendan en el tiempo lograron permitir que exista una interacción entre habitantes de todas las edades transformando estas zonas en lugares intergeneracionales y funcionales que fomentan el bienestar ciudadano.

El alcance de esta estrategia se establece mediante su capacidad de abordar múltiples objetivos paralelos. Como primer punto, fomentar el uso de los espacios públicos, incentivando a personas de todas las edades a participar en actividades de diversión activa, lo cual es crucial para la salud y bienestar. En segundo lugar, estos tipos de juegos actúan como método catalizador de la cohesión social, de modo que logra fortalecer lazos entre los habitantes de una zona o comunidad sin dejar de fomentar el sentido de pertenencia y orgullo local del cantón de Babahoyo. demostrando que pequeños actos urbanos pueden realizar grandes cambios en la forma de vida de una comunidad.

CAPÍTULO I

ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

Propuesta de reactivación del espacio público desde la aplicación de juegos urbanos peatonales en el Cantón Babahoyo.

1.2 Planteamiento del problema

En la provincia de Los Ríos, especialmente en la ciudad de Babahoyo, se muestra una escasez de espacios públicos funcionales dirigidos a la recreación e interacción del peatón mediante juegos urbanos, ocasionando que no haya interés por parte de los habitantes en prolongar su estadía, esto provoca que, las áreas que deberían tener un alto flujo de visita, sean olvidadas y posteriormente habitadas por agentes externos que dan un aspecto negativo al entorno.

En el espacio urbano hodierno se han generado limitaciones a la interacción peatonal, provocando que los centros urbanos y áreas públicas de las ciudades estén inactivos. Esto se relaciona con el hecho de que los mismos en muchas ocasiones no son tomados como actores fundamentales para el desarrollo de las actividades diarias que suceden dentro de una comunidad, sin proveer la versatilidad necesaria que este medio requiere para crear un entorno que trabaje en sinergia, la falta de planificación de espacios con un estudio profundo da estos resultados que carecen de funcionalidad.

La carencia del bienestar emocional y físico por parte del aspecto del lugar, no permiten determinar la calidad de vida del grupo de personas que dan uso al espacio habitable, esta condición dividida en zonas destinadas sin cumplir su propósito a la recreación, muestra la suma importancia de contar con este requerimiento. Consecuentemente, al no tener áreas aptas para estas actividades la cohesión comunitaria se deteriora, provocando que los residentes de dichas zonas pierdan el sentido de pertenencia a su comunidad; dejando atrás las actividades de participación ciudadana y oponiéndose a la consolidación del espacio público.

Asimismo, la pérdida de la arquitectura de la ciudad causa el desvanecimiento la identidad urbana actual, lo cual es, perder la percepción patrimonial, característica autóctona de la ciudad de Babahoyo. Los espacios públicos que desentonan con su forma desvinculada de la urbe, son el objeto de evaluación, dando resultados de poca o nula aceptación en áreas de interés recreativo, ya que, son espacios que tienen un vínculo con las rutinas diarias del individuo, llegando a influir de manera directa y convirtiendo el espacio en decadencia funcional.

De la misma manera, el nivel turístico del cantón Babahoyo presenta un decaimiento por la falta de actividades y lugares que aporten a la ciudad como paradero turístico lo que influye también en los aspectos antes mencionados puesto que, es una de las actividades de restablecimiento económico y social en las ciudades. Por ello; aunque esta área tenga potencial por su historia, cultura, etc. Este no es explotado de manera correcta y como ciudad no proyecta una identidad fija que atraiga a los grupos de interés.

La pérdida progresiva de interés en la integración de elementos representativos de la localidad y la vinculación con el espacio público causa que las tradiciones de la localidad y las dinámicas comunitarias que antes desempeñaban un papel tan importante en la toma de decisiones, estén al borde de desaparecer, lo que provoca que a mediano y largo plazo sea un inconveniente para los emprendedores y comerciantes de la zona.

La actual baja rentabilidad que reciben los equipamientos comerciales colindantes al no proveer puntos urbanos que permita que el peatón diversifique su ruta por la ciudad o que existan estos descubrimientos “casuales” o serendipia se obtiene como resultado que este no cree interés de compra. Es un hecho de clientela cuanto a de estas zonas, existen escasamente por sus servicios o productos, pero la afluencia de estos tiene variaciones debido a que el objetivo de visita a estos establecimientos es muy puntual.

La propuesta de este estudio para reactivación de espacio público desde la aplicación de juegos urbanos para peatones, es una solución viable, puesto que, se logra vincular más a la comunidad apuntando hacia nuevas estrategias de cohesión y

empoderamiento social. Su importancia va más allá de un aporte creativo y dinámico en la zona; ya que, con la implementación de juegos urbanos se espera incentivar a que sea una ciudad caminable, en la cual los babahoyenses tengan mayor confort y seguridad al pasar por las aceras. Con su ejecución se espera que la ciudad de Babahoyo sea un referente en el urbanismo turístico en sintonía con la recreación, logrando así que los atractivos históricos y emprendimientos locales aporten de manera significativa a la reactivación urbana; promoviendo la colaboración de todos los agentes sociales priorizando resaltar la imagen de toda una población y este sea parte de la carta de presentación de la localidad.

1.3 Formulación del problema

¿De qué manera la aplicación de juegos urbanos influiría en la reactivación de espacios públicos en el Cantón Babahoyo?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Reactivar un espacio público mediante la aplicación de juegos urbanos para el cantón de Babahoyo.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Recabar información sobre puntos de mayor influencia urbana dentro del cantón Babahoyo.
- Diseñar los prototipos de juegos urbanos que puedan implementarse en la zona.
- Aplicar los prototipos de juegos urbanos recreativos en la zona seleccionada.

1.5 Hipótesis

Con la Propuesta de reactivación del espacio público desde la aplicación de juegos urbanos peatonales en el cantón Babahoyo, se implementarán las áreas de esparcimiento recreativo en el viario peatonal.

1.6 Línea de investigación de la facultad

Las líneas de investigación de la Facultad de Ingeniería, Industria y construcción se basan en:

Territorio, medio ambiente y materiales innovadores para la construcción.

La misma que es necesaria para la implementación de este proyecto, dado que se espera mediante la innovación e implantación de juegos urbanos de piso otorgar una reactivación urbana, invitando a la sociedad a apropiarse del espacio público de la ciudad de Babahoyo.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

2.1 Marco Teórico

El Capítulo II comprende los fundamentos teóricos y legales con las cuales se espera respaldar el proyecto a realizar, mediante las ideas de distintos autores se busca obtener referencias y bases para un mejor manejo del mismo.

Este proyecto buscó evaluar cómo el entorno construido de la ciudad logró satisfacer las necesidades de adultos y niños con el propósito de hacerlas más amigables para la infancia, mediante iniciativas como aplicación de urbanismo táctico, juegos de piso, la calma del tráfico y la mejora de zonas verdes, Udaipur demostró compromiso con el bienestar de los jóvenes. Más allá de eso, este enfoque demostró la importancia de considerar las necesidades de las generaciones futuras en planificación y desarrollo urbano. (Arjuna y otros, 2021)

Ilustración 1. *Juegos de Piso Udaipur*



Fuente: Arjuna y otros (2021)

Como parte del proceso para analizar la gestión de recuperación del espacio público en los barrios de Portugal, LABTUR propuso en su primera edición una

metodología de trabajo a base de la Co-Creación dando como resultado la aplicación de prácticas integradoras en donde diferentes actores sociales intervinieron en el proceso de manera sinérgica; los residentes de estos barrios fueron parte de todos los talleres participativos, masterclass y juegos urbanos; que fueron herramientas que crearon vínculos y aportaciones importantes en las propuestas urbano restaurativas. (Cardoso y Palo, 2021)

Ilustración 2. LABTUR



Fuente: Cardoso y Palo (2021)

Este artículo dio a conocer una hipótesis de trabajo, haciendo énfasis en el urbanismo táctico y diseño comunitario con el objetivo de abordar conflictos sociales en el Barrio de San Sebastián. Mejoró las condiciones urbanas y sociales de la comunidad, esto lo realizó mediante proyecciones de diseños de espacios que generaron confort urbano. El proyecto destacó la importancia de tomar medidas rápidas y eficientes para la ruptura social. (Gudiño Olvera y otros, 2023)

Ilustración 3. Proyección de etapa de diseño terminada



Fuente: Gudiño Olvera y otros (2023)

Los resultados dados por la intervención en Zela se basaron en la contribución de su comunidad existente, se mostró la importancia de la revitalización de espacios públicos. Además, implementaron el urbanismo táctico como método de cooperación el cual funcionó como opción efectiva, puesto que promovió la participación ciudadana en la instalación del mismo. Así, demostraron que se pudo llegar a la humanización mediante la activación adecuada del espacio público. (Haro, 2021)

Ilustración 4. *Apropiación de espacios*



Fuente: Haro (2021)

De acuerdo con Rodríguez (2021) los elementos desarrollados con urbanismo táctico que planteó en su propuesta para la reactivación del espacio público actuaron de manera directa en la forma y el uso que las personas otorgaron a un área; permitiendo que las dinámicas sociales prosperen, la imagen del sitio resaltó, así como resultado y brindó a la comunidad un sistema de recreación ciudadana de alto impacto pero que a la vez fuera adaptable a otros sitios de la ciudad.

Ilustración 5. *Urbanismo táctico y la configuración física de los espacios*



Fuente: Rodríguez (2021)

Este proyecto buscó minimizar los daños urbanos que existían y puso como prioridad al peatón teniendo en cuenta su confort y seguridad. Siendo, el análisis de los impactos urbanos quien reforzó la responsabilidad de Arquitectos y Urbanistas en la planificación del mismo. Mediante esto dio como resultado la implementación de espacios elevados y urbanismo táctico como solución innovadora para aprovechar el área pública y pisos residuales. (Prieto, 2021)

Ilustración 6. *Urbanismo táctico como método de solución de pisos residuales*



Fuentes: Prieto (2021)

El proyecto dado desde la comprensión que se ofreció por los imaginarios comunitarios, se centró en la reactivación de la identidad de su localidad mediante el arte y la arquitectura. El mismo utilizó patrones geométricos de hexágonos, los cuales formaron flores en el suelo. Además, mediante una malla multicolor abarcó ocho acciones tácticas desde ciclorrutas hasta celdas incluyentes. Este proyecto logró transformar y generar en cuatro semanas un nuevo espacio público el cual revitalizó la identidad local y dio una nueva experiencia en el ámbito urbano del sector. (Arquiurbano Taller, IAA Studio, 2021)

Ilustración 7. *Intervención en calle consiente*



Fuente: Arquiurbano Taller, IAA Studio (2021)

Según mostraron Brayan y Panqueva (2023) el obtener un enfoque de resultados del paisaje de manera homogénea dio como respuesta una sectorización e identificación de áreas que sufrieron de carencia de una planificación efectiva en Chiquinquirá. Mediante estrategias de aplicación de la teoría de la acupuntura urbana y propuestas de proyectos que ayudaron con la revitalización de la ciudad, tuvieron productos favorecedores para las zonas más problemáticas, y dieron una imagen más estructurada de Chiquinquirá.

Los resultados de este trabajo lograron destacar la importancia de la relación de los tres campos conceptuales en la intervención del espacio público urbano: La interposición mediante la metodología, el lugar de aplicación y la base consolidada por la participación ciudadana. Se observó que la metodología de la “Acupuntura Urbana” que se centró en opciones puntuales permitió un método de aplicación de renovación urbana mucho más específico y preciso el cual se logró adaptar a las diferentes necesidades de cada área a intervenir. (Zeballos y otros, 2022)

En la opinión de Palencia y Zapata (2019), el urbanismo táctico implementado en la ciudad de Barranquilla fue un instrumento para la manifestación social con el objetivo de defender los derechos de la ciudad y fortalecer el nivel de vida de los individuos que habitan en ese entorno; este protagonizó como mediador entre los diferentes actores sociales permitiendo el diálogo para solucionar las demandas locales y así cada uno de los interesados tuviera un papel activo en la toma de decisiones para generar ciudades integrales.

Ilustración 8. *El Urbanismo Táctico Como Instrumento para la Manifestación Social Y Urbana De La Sociedad.*



Fuente: Palencia y Zapata (2019)

Este proyecto tuvo como resultado una gran mejora estética y funcional de la zona. Transformó los espacios en obras de artes mediante figuras geométricas y coloridas que lograron priorizar la seguridad y comodidad peatonal por encima de la vehicular. Además, obtuvo un significativo efecto visual dado que la misma se utilizó como forma de bienvenida a los migrantes, de este modo contribuyó a la inclusión y generó un espacio culturalmente enriquecedor. (Laurie, 2018)

Ilustración 9. *Intervención Contra la Corriente*



Fuente: Laurie (2018)

El programa denominado “Piazze Aperte” se basó en la implementación de urbanismo táctico, que involucró una intervención de bajo costo y un impacto considerable, el mismo consistió en dar a la comunidad cambios temporales en el espacio público. Esto se realizó en pequeños periodos de tiempo. Además, los habitantes tuvieron la oportunidad de aportar mediante ideas que ayudaron a la revitalización del sitio obteniendo la apropiación necesaria para el cuidado del mismo. (Guzmán, 2022)

Ilustración 10. *Programa Piazze Aperte*



Fuente: Guzmán (2022)

El proyecto denominado “Enlace defensa” logró una notable transformación puesto que convirtió un espacio poco aprovechado en un área de dinamismo que promovió la integración social mostrando la identidad de la comunidad. Se centró en el urbanismo táctico, su revitalización se llevó a cabo mediante murales y zonas recreativas, de este modo incrementó la actividad peatonal y también ilustró a desenvolver la participación ciudadana en dichas actividades. (Madera, 2022)

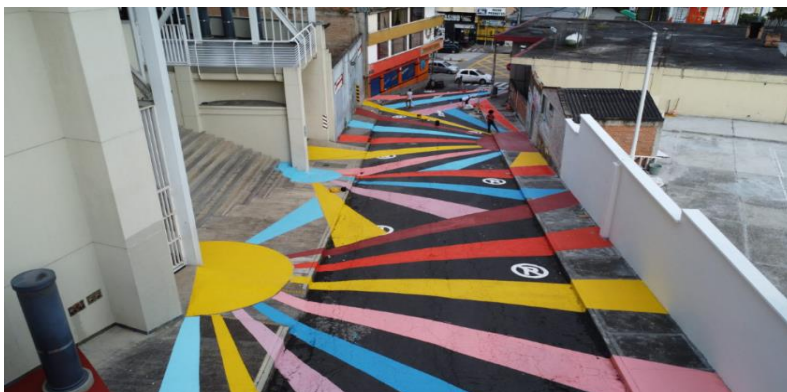
Ilustración 11. *Intervención del proyecto Enlace defensa*



Fuente: Madera (2022)

El presente proyecto se enfocó en promover el desarrollo y movilidad activa de las mujeres y niñas. Se implementó un plan de movilidad a través de intervenciones realizadas con urbanismo táctico se buscó dar una mejora a las condiciones de caminabilidad en espacios urbanos críticos. Los resultados mostraron una mejora significativa en la percepción de seguridad y un aumento en los viajes a los lugares intervenidos, lo que resaltó la importancia de abordar la movilidad desde un enfoque de género y con la participación activa de la comunidad. (Bernal, 2022)

Ilustración 12. *Proceso en Pasto*



Fuente: Bernal (2022)

En este proyecto se presenció una estrategia exitosa del urbanismo táctico que transformó un parqueadero de la zona en un ambiente cómodo, recreativo y seguro para jóvenes, alumnos y el pueblo en general. Se mencionó que esta intervención generó un ambiente propicio para el disfrute y aprendizaje. Finalmente; se destacó la mejora de iluminación, la misma que incentivó el uso del lugar durante horas de la noche contribuyendo a la recuperación del espacio público. (Sánchez, 2022)

Ilustración 13. *Aplicación de Urbanismo Táctico en Bucaramanga*



Fuente: Sánchez (2022)

El presente proyecto se focalizó en proteger al peatón, dejando como prioridad a los niños y adultos mayores. Esto se llevó a cabo mediante la demarcación de figuras en el suelo que dio como resultado una ruta hacia las instituciones educativas de la localidad, las mismas generaron un pasillo de juego que ayudó con el uso de andenes y aceras, de modo que se garantizó una mejora a la calidad de vida urbana *de la región*. (Primero Oriente Noticias, 2022)

Ilustración 14. *Juegos de piso como guía de camino*



Fuente: Primero Oriente Noticias (2022)

Según Cerdia (2021) el proyecto de urbanismo táctico dado en el entorno de Bergantiños implementó medidas para reactivación y seguridad de las zonas escolares. Como método se utilizó la aplicación de juegos infantiles en el asfalto, además que se habilitó un área de estancia con bancos y jardineras. Estas intervenciones que se caracterizaron por su flexibilidad y bajo coste transformaron el espacio urbano y promovió la participación del sector.

Ilustración 15. *Aplicación de juegos de piso en Bergatiño*



Fuente: Cerdia (2021)

En su proyecto, mediante la utilización de talleres participativos y en conjunto con la comunidad desarrollaron e implementaron instrumentos recreativos como el urbanismo táctico, basándose en los juegos de piso y mobiliario. De modo que estos permitieron llegar a la toma de decisiones de cuáles fueron los más adecuados para sus necesidades. Dando como respuesta la incentivación al bienestar ciudadano y la cohesión social de este sector las cuales beneficiaron el orden y reactivación de la ocupación de los subespacios. (Aguirre y otros, 2020)

Ilustración 16. *Proyecto "Coordenada 0"*



Fuente: Aguirre y otros (2020)

Como parte de su proyecto Brito (2018) indicó que el dinamismo en los barrios depende de la calidad de los espacios públicos colindantes, a partir de esto propuso un sistema de equipamientos barriales integrando juegos de pisos y estructuras de baja complejidad, que permitieron la cohesión social entre residentes. Agregando que el bienestar de una comunidad provino de la apropiación del entorno, debido a que se generaron nuevas experiencias en un entorno.

Ilustración 17. Proyecto el espacio público como reactivador de la vida urbana en barrios de origen informal.



Fuente: Brito (2018)

Según Ríos (2022) El proyecto de intervención se implementó a través de talleres participativos, también se llevó a cabo en cinco áreas definidas: murales, juegos para niños, pasos cebras, gradas lúdicas y limpieza de quebrada. Esto se dio con el fin de mejorar la calidad de vida de las personas mediante la ejecución del urbanismo táctico. Además, alcanzó los objetivos de desarrollo sostenible y reducción de desigualdad en el sector. Estas acciones que se realizaron reflejaron la importancia de participación social en la transformación urbana.

Ilustración 18. Intervención en escaleras



Fuente: Ríos (2022)

El proceso de aplicación de urbanismo implicó una ardua participación activa de personas de la comunidad y sus alrededores. Se tomó en cuenta la sugerencia de los ciudadanos basada en sus necesidades, los mismos proporcionaron información clave para orientar a la intervención y garantizar la apropiación cultural de los espacios públicos, además destacaron la planificación cuidadosa que tuvieron al momento de desarrollar la ejecución de urbanismo táctico, el resultado de dicho trabajo demostró la efectividad del enfoque para abordar distintas necesidades de la comunidad, mejorando así de calidad de vida en entornos urbanos. (Valsagna y otros, 2019)

Ilustración 19. *Aplicación de Urbanismo Táctico*



Fuente: Valsagna y otros (2019)

Mediante el presente artículo Guzmán (2019) dio a conocer que se enfrentaron a desafíos para tratar de comunicar una visión clara de ciudad y movilidad. Para abordar este desafío, implementaron un proyecto basado en el urbanismo táctico en el Boulevard IV, el mismo demostró de manera las estrategias propuestas por PMUS. Se descubrió que esta intervención no solo mejoró la infraestructura vial, sino que generó apoyo social. El éxito dado por esta iniciativa resaltó la importancia del mismo en la planificación urbana territorial puesto que permitió experimentar soluciones de movilidad en conjunto con la involucración del pueblo.

Ilustración 20. *Aplicación de Urbanismo táctico en Honduras*



Fuente: Guzmán (2019)

Mediante el estudio de metodología realizado por Gómez y otros (2022) se propuso una revisión de los principios de Jane Jacobs sobre la vitalidad urbana. De esta forma, se midieron las condiciones existentes de la zona mediante un índice compuesto por dos variables: entorno construido y social. Los resultados indicaron que la misma logró manifestarse en distintos tipos de espacios, incluyendo tejidos urbanos, urbanismo participativo y táctico. Siempre y cuando la población existente se combinara con características humanas que fomentaron la actividad social diversa e intensa.

Según Herrera y Ronquillo (2022) dado que una ciudad contiene diferentes zonas y diversas variables se planteó el estudio de la revitalización urbana basado en las necesidades de rehabilitar la peatonalización de un tramo lineal. Este proyecto se presentó pensando en el beneficio a los habitantes de la zona. También se observó que la vía pública es un tema que va perdiendo el interés a medida que pasa el tiempo. Por lo tanto, la reactivación del lugar fue un método ideal para replantear más espacio lineal para el uso público.

Ilustración 21. *Recreación activa*



Fuente: Herrera y Ronquillo (2022)

El proyecto reveló que la regeneración urbano - paisajista de la vía pública tuvo un impacto significativo en la calidad de vida de los habitantes de la zona. Se logró observar una mejora en la imagen urbana del área, esto se dio gracias a la implementación de espacios verdes y áreas de cohesión que sirven como punto de encuentro y socialización ciudadana. Además, se obtuvo un crecimiento considerable de las actividades físicas y de esparcimiento lo que ayudó a disminuir los niveles de estrés entre los moradores. En sintonía, lo intervenido contribuyó a la revitalización

del sector, transformándolo en un espacio funcional y agradable para sus habitantes. (Velasco, 2022).

2.2 Modelos análogos

Mediante investigaciones posteriores se obtuvo la selección de analogías que dan pie a dimensiones sociales, intergeneracionales y económicas. Las mismas que lograron describir el tema a tratar sobre la reactivación con la ayuda de juegos pintados en el espacio público. Estos modelos ofrecen una abertura a la disposición de ideas y conocimientos a plasmar en el proyecto.

Tabla 1. Modelo análogo 1 - Nueva imagen urbana y seguridad vial se implementan en San Bartolo.

Síntesis del caso de estudio		
Modelo N°1	Proyecto: Nueva imagen urbana y seguridad vial se implementan en San Bartolo.	
Datos Generales		
Ubicación: San Bartolo	Realizado por: Mantilla Ivonne	Año: 2022



El proyecto de urbanismo táctico produjo resultados notables en la transformación del espacio público urbano existente. Mediante el mismo; se implementó juegos infantiles de piso en las aceras, actividad que se ejecutó con ayuda de las comunidades colindantes. Además, se logró la revitalización vial y fomentó un entorno más participativo, apto y seguro en la vida de los peatones y personas que residen en el sector.

Fuente: Mantilla (2022)

Tabla 2. Modelo análogo 2 - Urbanismo lúdico: la necesidad del juego en el espacio público actual.

Síntesis del caso de estudio

Modelo N°2

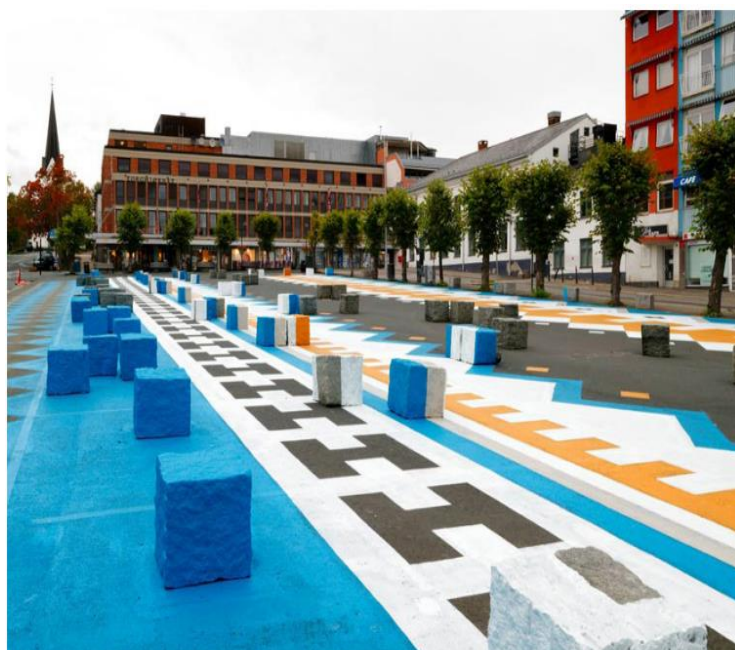
Proyecto: Urbanismo lúdico: la necesidad del juego en el espacio público actual.

Datos Generales

Ubicación: Valencia

Realizado por: Bonet Joana

Año: 2019



La aplicación de juegos fue un promotor de actividades para la recuperación del área metropolitana que permitió retomar acciones vitales de las comunidades, impulsó entornos barriales aptos para la participación ciudadana en donde la estimulación cognitiva concibió espacios amigables para todos. Se planteó la implementación progresiva de estas actividades efímeras en el tejido urbano lo que gradualmente facilitó la activación de estas zonas.

Fuente: Bonet (2019)

2.3 Antecedentes

El proyecto se desarrollará en la ciudad de Babahoyo, conocida por ser el puente entre dos de las regiones más importante del Ecuador las cuales son Costa y Sierra, esta localidad ofrece un entorno favorable para iniciativas innovadoras que

permiten el intercambio de ideas entre residentes para el progreso y confort que aportan de manera significativa al desarrollo urbanístico.

Ilustración 22. *Centro de la Ciudad de Babahoyo*



Fuente: ALDIA (2021)

2.4 Historia

Históricamente destaca desde la época precolombina siendo hogar de grupos sociales como Valdivia, Chorrera, Tejar-Daule y Chonos; los cuales desarrollaron sus comunidades en toda la extensión del río Babahoyo y en las proximidades de este, aquellos grupos indígenas aportaron activamente al desarrollo cultural, social y agrícola; sus cualidades en la navegación fluvial que permitió comunicarse con otros grupos indígenas influenciando en toda la zona el desarrollo comercial y cultural; y sus técnicas de cultivos los cuales fueron base para el desarrollo de nuevos procesos en la agricultura actual (Alcaldía Ciudadana de Babahoyo, 2023). Debido a que estos grupos tenían estructuras sociales consolidadas, la presencia de colonizadores no repercutió lo suficiente para que las tradiciones y costumbres sean olvidadas, sentándose como bases para el desarrollo de la ciudad, dejando a Babahoyo como uno de los vestigios más importantes de la región.

En el tiempo de la colonia fue protagonista de varios escenarios históricos para la región, como el “Tratado de la Virginia” y la “Batalla de Babahoyo” que permitió la liberación progresiva de la Provincia del Guayas en 1860; aunque la fecha de

fundación de esta ciudad sea un tema polémico debido a que tradicionalmente se celebra desde el 27 de mayo 1869, los historiadores afirman que se consolidó mucho antes como ciudad debido a los hitos en la históricos que desarrollaron como grupo social. En su inicio como ciudad estaba ubicada en la Parroquia Barreiro desarrollando actividades de embarcadero comercial entre Costa y Sierra, hasta el 30 de marzo de 1867 que un incendio de gran magnitud consumió totalmente el poblado, este suceso llevó a los residentes hacia el otro lado del río en donde actualmente se encuentra ubicada la urbe (Alcaldía Ciudadana de Babahoyo, 2023).

Ilustración 23. *El Malecón de Babahoyo a inicios del siglo XX*



Fuente: Alcaldía Ciudadana de Babahoyo (2023)

Ilustración 24. *Malecón de Babahoyo desde la actual Parroquia El Salto*



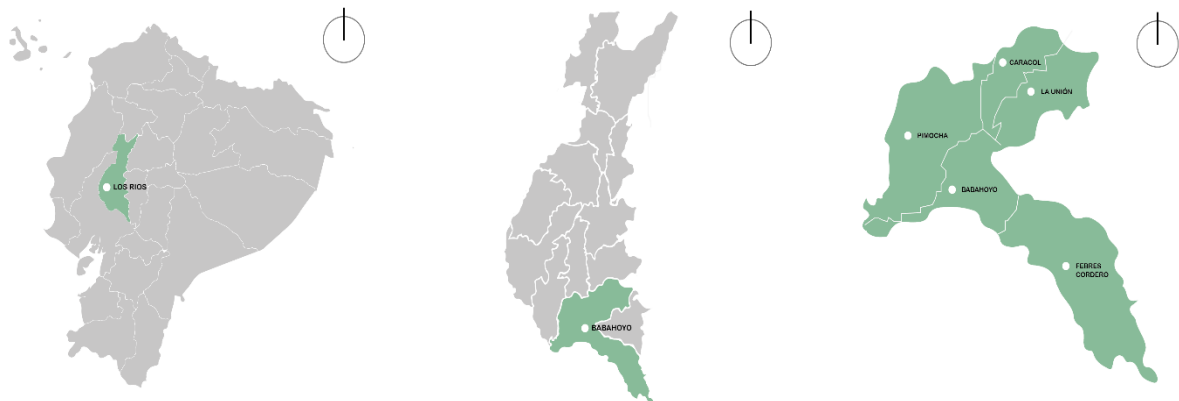
Fuente: Alcaldía Ciudadana de Babahoyo (2023)

2.5 Factores Físicos

2.4.1 Ubicación

La localidad de Santa Rita de Babahoyo, está ubicada en la región litoral del Ecuador en la Provincia de Los Ríos; limita en el norte con el cantón Urdaneta, al sur con Jujan y la Provincia del Guayas, al este con Montalvo y al oeste con Baba, y la Provincia de Bolívar; también cuenta con cuatro parroquias las cuales son: la Unión, Pimocha, Caracol y Febres Cordero. Destaca por su papel como punto de comercio entre grandes ciudades como son Guayaquil y Quito; se la considera una localidad privilegiada debido a su cercanía a áreas naturales y culturales que enriquece su entorno, convirtiéndose en un potencial paradero turístico.

Ilustración 25. Ubicación Geográfica Babahoyo y límites parroquiales



Fuente: Mapstile Google (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

2.4.2 Población

Los habitantes de una ciudad son la pieza fundamental para entender las dinámicas con el espacio público por lo tanto se debe tener en claro la cantidad de personas y la distribución por género. La ciudad de Babahoyo es uno de los cantones con mayor población de la Provincia de Los Ríos la cual es de 153,776 habitantes, la distribución es equilibrada entre hombres y mujeres. Los grupos de edad están entre los 15 a 64 años siendo esta la más numerosa con 96,938 habitantes; también el censo indica que la población se concentra en las zonas rurales de la localidad (Alcaldía Ciudadana de Babahoyo, 2022).

Tabla 3. Población del Cantón Babahoyo

Población del Cantón Babahoyo - Censo 2022	
Hombres	87,115
Mujeres	91,394
Total	178,509

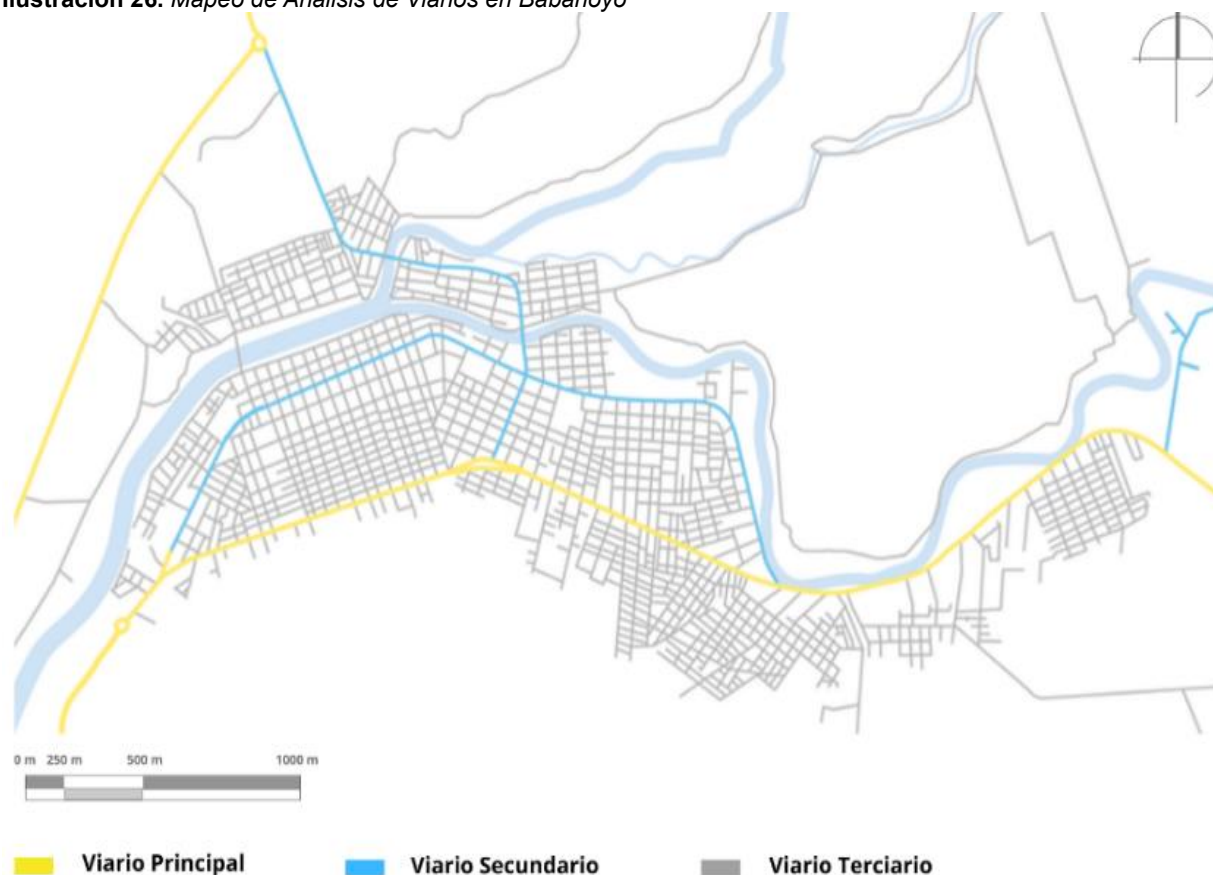
Fuente: Censo Ecuador (2023)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

2.4.3 Análisis de viarios

El sistema vial dentro de una ciudad es de suma importancia para el progreso urbanístico, social y económico, también para fortalecer la conexión entre las áreas rurales y urbanas; tenerlo facilita la movilidad de personas y bienes materiales. Se organizan a través de una jerarquía la cual contribuye a la planificación urbana, identificando patrones de uso de suelo y de zonas en desarrollo. Dentro de la ciudad de Babahoyo se identificó y analizo los siguiente viarios.

Ilustración 26. Mapeo de Análisis de Viarios en Babahoyo



Fuente: Mapstle Google (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Los viarios principales en la ciudad de Babahoyo están compuesto por dos vías troncales; La Vía Guaranda Babahoyo, que facilita el desplazamiento entre las regiones costa y sierra, por otra parte, La Vía Troncal de la costa conecta a diferentes ciudades de la provincia de Los Ríos como lo son Ventanas y Quevedo, estas permiten la entrada y salida a la ciudad desde el norte y sur del territorio. Además, permiten la circulación de medios transportes, también forma parte importante del desarrollo urbano, ya que son los ejes que permiten el acceso a servicios y la movilización de mercancías; ambas vías cuentan con una calzada pavimentada de cuatro carriles con la capacidad de soportar tráfico pesado, está equipada con las señalizaciones horizontales y verticales necesarias para un buen funcionamiento.

Ilustración 27. *Vía Guaranda Babahoyo*



Fuente: Google Earth (2015)

Ilustración 28. *Vía Troncal de la Costa*



Fuente: Google Earth (2015)

A la vez se resalta los viarios secundarios como la Av. 5 de Junio y la Av. General Barona, estas conectan a los viarios primarios con los terciarios, manteniendo un flujo adecuado del tráfico facilitando la conexión entre los barrios y los equipamientos urbanos como escuelas, hospitales y mercados. Las características de estas vías son las siguientes: cuentan con una calzada de menor ancho a comparación de las vías principales mencionadas anteriormente y son de dos carriles por sentido, predomina el asfalto como material principal, las aceras en su mayoría han sido adecuadas por los proyectos de regeneración urbana estableciendo un ancho adecuado para la circulación de los peatones; el sistema de drenaje es limitada en ciertas zonas, por lo tanto, en épocas de precipitaciones estas llegan a inundarse y la señalización y la iluminación en algunas áreas presentan deficiencias.

Ilustración 29. Av. 5 de Junio



Fuente: Google Earth (2015)

Ilustración 30. Av. General Barona



Fuente: Google Earth (2015)

Las calles locales o viarios terciarios son las rutas más pequeñas y con menor movilidad en la ciudad de Babahoyo, proporcionan el acceso directo a las residencias y a los comercios terciarios de la zona. Como referencia se presenta las calles Abdón Calderón y Martín Icaza, las cuales tienen calzadas de un solo sentido y con pavimentación de asfalto, en algunas áreas se han observado callejones con adoquines; la calidad de la superficie de estas vías se ven comprometidas por la existencia de fisuras y baches por el mantenimiento irregular. Las aceras se pueden presentar como una problemática actual debido a su mal estado y a que en algunos casos no cuentan con la accesibilidad universal adecuada para el acceso de todos los ciudadanos; la iluminación pública, la señalización y el drenaje también manifiestan irregularidades.

Ilustración 31. *Calle Abdón Calderón*



Fuente: Google Earth (2015)

Ilustración 32. *Calle Martín Icaza*



Fuente: Google Earth (2015)

2.4.4 Topografía

Babahoyo cuentan con una topografía moderadamente plana no supera los 500 metros sobre el nivel del mar, el punto más alto del área es el cerro Cachari con 30 metros de altitud; existen zonas que tienen un relieve ligeramente moderado con pendientes de 10 a 20%, estas zonas están definidas por dos tipos: la zona de las sábanas y la de las lomas; en virtud de su naturaleza ha facilitado la expansión del uso de suelo residencial, comercial e industrial. El recurso hídrico que cruza de norte a sur la ciudad les otorga una característica singular a las áreas urbanas colindantes, pero estas en época de lluvias intensas son propensas a inundaciones (Alcaldía Ciudadana de Babahoyo, 2022).

Ilustración 33. Mapa Topográfico Babahoyo



Fuente: Topographic- maps (2023)

2.4.5 Suelo

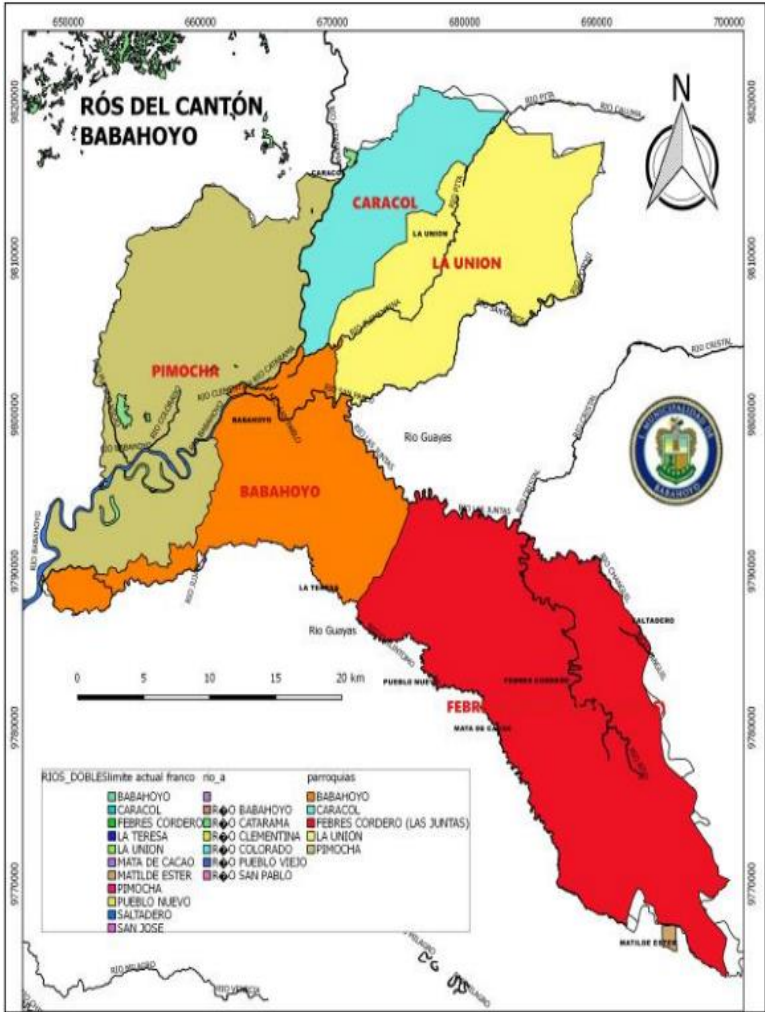
La ciudad está ubicada sobre una llanura aluvial y otros cuerpos de aguas cercanos compuesta por los sedimentos del río Babahoyo, en la cuenca baja está conformado por modelados de origen fluvial correspondientes a la llanura sobre aluviones recientes: arenas, limos, arcillas y aluviales poco hidrométricos; en cambio la cuenca alta proviene de relieves sedimentarios sobre arcillas terciarias. En un gran porcentaje el suelo de esta zona es de tipo francos y alofónicos provenientes de

proyecciones volcánicas; tienen una textura media en casi todo el territorio, pero en el sur esto cambia a fina lo que indica que estas zonas son más propensas a inundaciones estacionales (Alcaldía Ciudadana de Babahoyo, 2022).

2.4.6 Hidrografía

La hidrografía del sector es determinada por el río Babahoyo uno de los principales afluentes del río Guayas, representa un papel muy importante en toda la provincia de los Ríos, ya que, ocupa el 41,90% de la superficie que son alrededor de 2.940,18 km²; forma parte del recorrido de transporte fluvial y fuente de suministro de agua para los cultivos de todo el sector, aunque es una herramienta muy útil también es generador de riesgos en las estaciones de lluvias intensas (Camposano y otros, 2019).

Ilustración 34. División del Río Principal del Cantón Babahoyo.

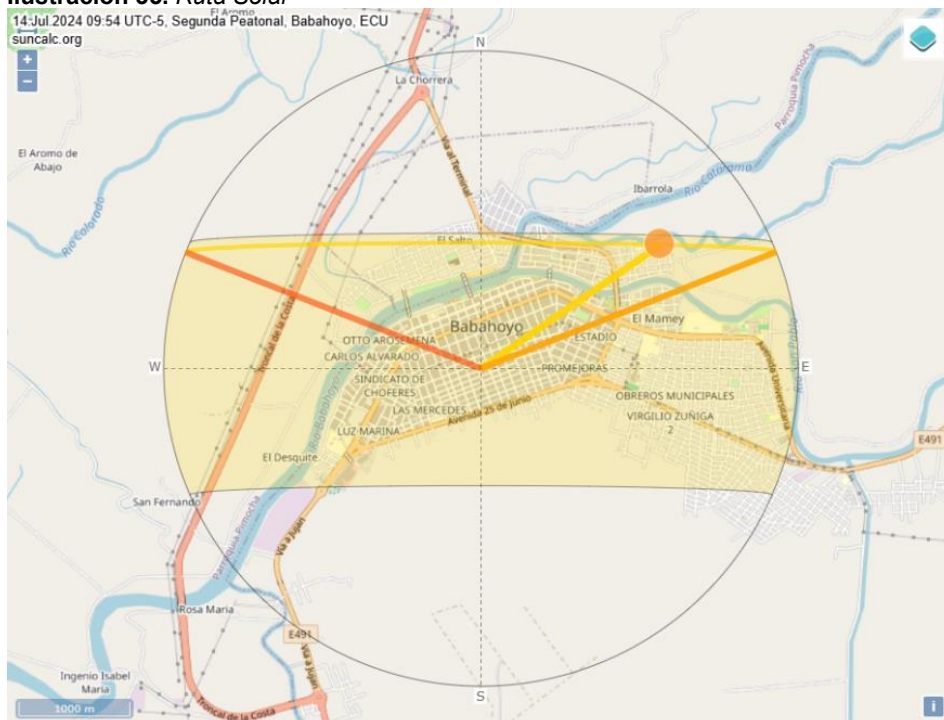


Fuente: Alcaldía Ciudadana de Babahoyo (2023)

2.4.7 Asoleamiento

El análisis de asoleamiento afirma que Babahoyo recibe un promedio de 5,4 kWh/m²/día unas 2,800 hora de sol anualmente, la cual es una cantidad muy significativa para el aprovechamiento de la energía solar en edificaciones y agricultura; con respecto a el porcentaje de nubosidad es 65% lo que nos permite tener un mayor confort térmico, acompañado de la planificación de zonas arboladas que permitan el resguardo de los ciudadanos al medio día que son la hora de mayor incidencia solar (Weather Spark, 2023).

Ilustración 35. Ruta Solar

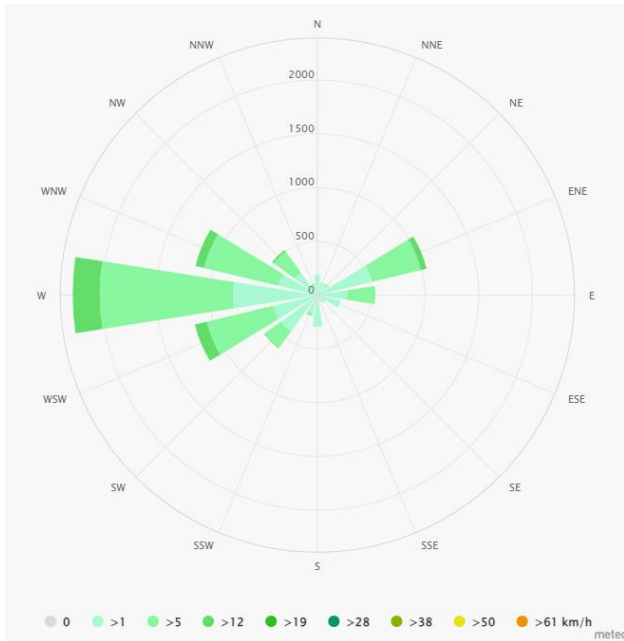


Fuente: Suncalc (2023)

2.4.8 Vientos

El análisis del viento en Babahoyo revela que la ciudad experimenta una velocidad media anual del viento de 1,3 m/s. Predominan los vientos del noreste y este, con una mayor frecuencia durante la estación seca (junio a septiembre) en donde llegan a los 12 km/h. La humedad relativa juega un papel importante en la sensación térmica del viento, especialmente durante los días calurosos (Meteoblue, 2023). Entender estos comportamientos permite establecer parámetros de diseño que mejoren las condiciones del espacio público.

Ilustración 36. Rosa de Vientos

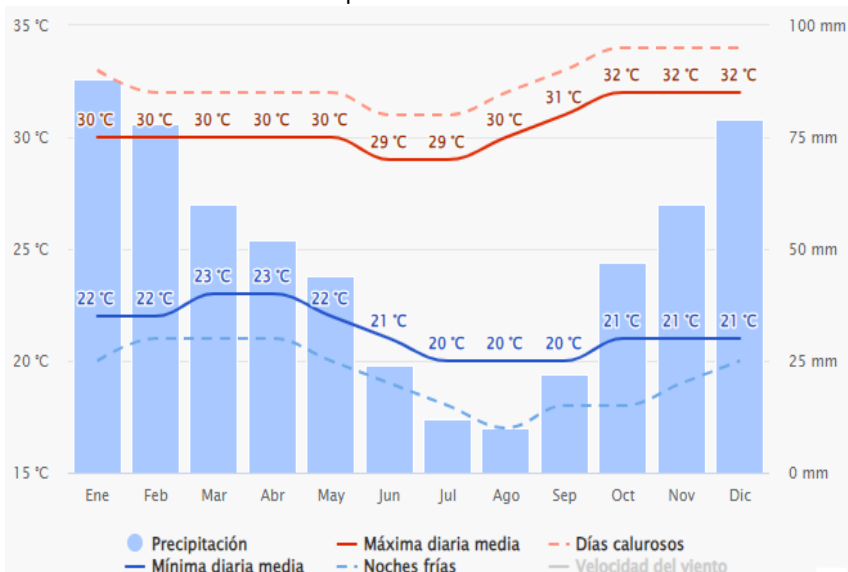


Fuente: Meteoblue (2023)

2.4.9 Precipitaciones y temperaturas

Babahoyo presenta un clima tropical lluvioso con temperaturas cálidas durante todo el año. La temperatura media anual es de 25,5°C, con una máxima de 32°C y una mínima de 20°C. Las precipitaciones son abundantes, con un promedio anual de 2.200 mm. La estación lluviosa se extiende de octubre a mayo, mientras que la estación seca va de junio a septiembre (Meteoblue, 2023).

Ilustración 37. Gráfico de Precipitaciones





Fuente: Meteoblue (2023)

2.4.10 Flora y Fauna

En el cantón Babahoyo se puede observar una variedad increíble de especies vegetales y animales; su ubicación cerca a diferentes e importantes cuerpos de agua dulce, acompañado de las condiciones climáticas locales, han favorecido al desarrollo de una amplia gama de flora y fauna en el área. La vegetación en esta zona se destaca por las extensas plantaciones agrícolas de: cacao, banano, mango, papaya, aguacate y arroz, estos productos se volvieron parte fundamental de la economía local; a parte de las especies nombradas anteriormente también alberga plantas ornamentales que contribuyen a la prevención de la erosión del suelo y a la regulación del carbono. Las especies autóctonas dotan a las zonas un valor ecológico, pero también provee aportes en la medicina natural y la identidad cultural de las comunidades, el conocimiento ancestral de los babahoyenses es muy amplio, han heredado a todas las generaciones los conocimientos de conservación y uso medicinal de la flora local. A continuación, se detalla las especies vegetales de la zona.





Tabla 4. Especies vegetales de la ciudad de Babahoyo

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
<i>Capsicum annum</i>	Ají	
<i>Phaseolus vulgaris</i>	Frijol	

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Solanum lycopersicum	Tomate	
Musa paradisiaca	Platanera	
Zea mays	Maíz	
Theobroma cacao	Cacao	
Oryza sativa	Arroz	

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Psidium guajava	Guayaba	
Persea americana	Aguacate	
Carica papaya	Papaya	
Mangifera indica	Mango	
Arachis hypogaea	Maní	

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Ocimum basilicum	Albahaca	
Coleus amboinicus	Orégano francés	
Catharanthus roseus	Pervinca rosa	
Impatiens walleriana	Alegría del hogar	
Hibiscus rosa-sinensis	Hibisco	


Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Coleus scutellarioides	Cóleio	
Codiaeum variegatum	Crotón de jardín	
Aloe vera	Aloe vera	
Dieffenbachia seguine	Diefembaquia	

Fuente: Picture This (2024)

Con respecto a la fauna se puede decir que en esta área del Ecuador se distingue por la diversidad de especies de animales, ya que, existe la presencia de mamíferos como armadillos y zarigüeyas hasta insectos como las abejas, los cuales se refugian en zonas rurales, en las zonas urbanas destacan mucho los reptiles como la iguana y aves acuáticas como la garza y el cormorán, que llegan a anidar cerca de los equipamientos que colindan con alguna fuente hídrica. La presencia y el porcentaje existente de estos es un indicador de la salud ambiental de esta zona, cada especie tiene un lugar en este ecosistema y contribuyen al equilibrio del mismo; preservar la

biodiversidad animal es importante para garantizar el patrimonio natural de la región y garantiza la sostenibilidad de los recursos naturales. En la tabla presentada a continuación se presentan más especies que habitan la zona de estudio.

Tabla 5. Especies animales de la ciudad de Babahoyo

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Ardea alba	Garza Blanca	
Nannopterum brasilianum	Cormorán Neotropical	
Aramus guarauna	Carrao	
Nycticorax nycticorax	Garza Nocturna Corona Negra	
Butorides striata	Garcita Verdosa	

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Coragyps atratus	Gallinazo de Cabeza Negra	 A black-headed vulture (Coragyps atratus) with a dark, wrinkled head and neck, perched on a branch.
Glaucidium peruanum	Mochuelo Peruano	 A small brown and white screech owl (Glaucidium peruanum) perched on a thin branch.
Columba livia	Paloma Domestica	 A rock pigeon (Columba livia) with grey and white feathers, perched on a ledge.
Iguana iguana	Iguana Verde	 A green iguana (Iguana iguana) with a prominent orange crest, resting on grass.
Apis mellifera	Abeja	 A honeybee (Apis mellifera) on a yellow flower, collecting nectar.

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Erythodiplax umbrata	Rayadora de bandas negras	
Bothrops atrox	Serpiente X	
Bradypus variegatus	Perezosos de garganta marrón	
Procyon cancrivorus	Cangrejera	
Leopardus Pardalis	Tigrillo	

Nombre científico	Nombre común	Fotografía
Didelphis marsupialis	Zarigüeya Común	
Prochilodus magdalenae	Bocachico	
Sparisoma cretense	La vieja	
Oreochromis niloticus	Tilapia	
Rhincodon typus	Dama	

Fuente: INaturalistEc (2023)

2.5 Características

2.5.1 Urbanismo

De acuerdo con lo dictaminado Blas (2021) existe cierta conexión entre el urbanismo y lo arquitectónico, relación fundamental que hace que se consideren inseparables. El mismo, sostenía que el urbanismo debería ser comprendido como un sistema de cohesión, en el que cada pieza está interrelacionada, creando una integración del todo. También, pensaba que era primordial que el aspecto urbano tuviera un papel de coordinador, el cual garantizara las conexiones fluidas entre espacios arquitectónicos. La planificación urbana y el diseño arquitectónico deberían procurar una conexión perfecta y de esta forma asegurar que todos los aspectos pertenecientes al entorno construido logren contribuir a una experiencia urbana enriquecedora y cohesiva para cada uno de sus habitantes.

Ilustración 38. *Urbanismo*



Fuente: La Nación (2020)

2.5.2 Espacio público

El espacio público es un concepto complejo e importante en los debates dentro de la sociedad contemporánea, principalmente se vincula por las características físicas del sitio; pero también se define por los lazos o interacciones que se desarrollan dentro de este. A lo largo de los años ha sido considerado como un espacio en donde el aprendizaje se da de manera libre y natural, aunque también como un ambiente de conflicto para los sectores públicos y privados; la diversidad de interpretación sobre

este espacio demuestra la acción colectiva de los ciudadanos los cuales producen, integran y se apropian de la ciudad, en esencia es aquel escenario de encuentro en donde la interacción social y la vida comunitaria se desarrolla (Carrión & Dammert-Guardia, 2019).

Ilustración 39. *Proyecto Superilla St Antoni*



Fuente: Estudio Leku (2019)

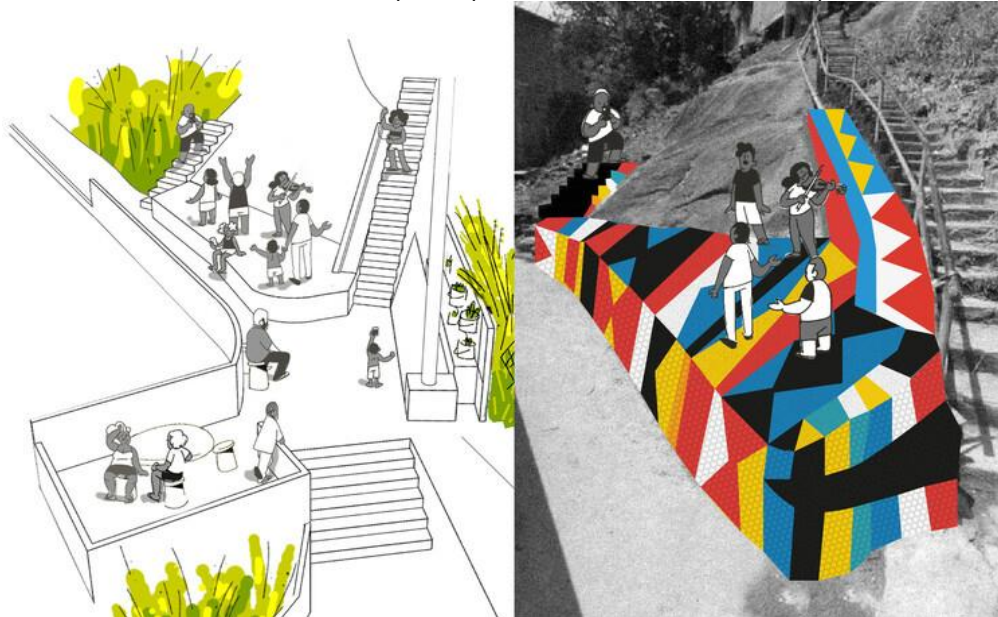
En el contexto de un proyecto urbanístico es crucial realizar un análisis de este espacio y evaluar de manera detallada los aspectos de accesibilidad, funcionalidad, los factores de inclusividad social, mobiliario urbano, áreas verdes, luminarias y las medidas de seguridad; este estudio debe incluir entrevistas, encuestas y observaciones directas para contrastar los diferentes contextos urbanos de cómo se habita un espacio. Es vital comprender las dinámicas socioculturales que se desarrollan en estas localidades y establecer criterios de diseño que vayan más allá de la funcionalidad o la utilidad que provea, promoviendo la creación de espacios dinámicos y acogedores, capaces de mejorar de manera significativa la calidad de vida de las comunidades.

2.5.3 Reactivación de espacios públicos

Según Gutiérrez (2022) la reactivación urbana se logra orientar hacia el objetivo de fortalecer las conexiones de las personas con el entorno urbano. Esto se logra mediante las distintas conexiones entre accesos y caminos; así como a través de una

amplia gama de actividades e instalaciones de proyectos en el espacio público; no solo mejora la estética y la funcionalidad, también promueve la cohesión social y apropiación del entorno por el usuario. Este concepto es importante porque estas áreas permiten el bienestar social, el desarrollo comunitario y la calidad de vida de los individuos.

Ilustración 40. *La reactivación de espacios públicos residuales con diseños para la comunidad*



Fuente: Tovar (2024)

2.5.4 El espacio público como patio de juegos

El juego es una práctica que se asocia a la recreación de manera directa con la etapa temprana de la niñez, pero a su vez su influencia se extiende en todo el desarrollo de los individuos. Su presencia varía significativamente en cada cultura y entre individuos, siendo identificable por elementos esenciales (Latino y Tafuri, 2023). Estos abarcan las actividades lúdicas que motivaron intrínsecamente a la participación, el seguimiento de normas, los ejercicios de imaginación y la confrontación de entornos generadores de estrés. Básicamente el juego es una herramienta universal la cual no se limita al entretenimiento, también impulsa la formación de habilidades cognitivas, sociales y emocionales de las personas, a través de la expresión creativa, exploración de diferentes roles y el aprendizaje que proporciona la resolución de problemas.

Ilustración 41. *Juego Kaskumu (Rayuela) - Intervención Ruben Center*

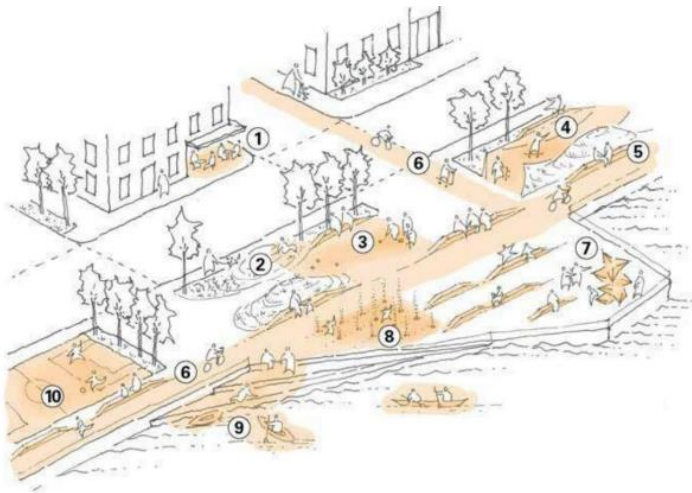


Fuente: Playground Ideas (2023)

Desde la perspectiva de Roe y McCay (2021), jugar es una actividad híbrida para todos, debido a que se puede dar de manera física, que consiste en la mecánica tradicional en donde se usa el cuerpo para desarrollar las acciones y la no física, que implica el uso de la mente, el contexto de estos definirá su naturaleza sin restringir rangos de edades; en esencia la ciudad jugable busca cumplir con aspectos como recrear, aprender, experimentar y socializar; este último se considera la pieza que une a los demás elementos, permitiendo así que el individuo pueda salir momentáneamente de su rutina diaria y experimentar estados de ánimos más relajados, mientras contempla cómo el espacio colindante se convierte en un gran patio de juegos, a través de la apropiación comunal del espacio público.

En el espacio público convergen múltiples actividades comunitarias, y una de ellas es la recreación, la cual es parte de los ejes principales para convertir al espacio público en un entorno dinámico que brinda oportunidades para el ejercicio, el esparcimiento, la exploración y la imaginación, desde la aplicación de juegos de piso o mobiliario urbano, siendo estos capaces de transformar el uso tradicional que los individuos les dan a los espacios urbanos como: parques, plazas, vías peatonales y áreas verdes; a partir de estas intervenciones existen repercusiones positivas en el confort urbano desarrollando comunidades unidas, saludables y que contribuyen activamente a la disminución del estrés y al aumento de interacciones sociales.

Ilustración 42. *La ciudad jugable: características de la ciudad.*



- 1 cafe socializing
- 2 hills for play + relaxing
- 3 slow play: bocce court
- 4 skate park
- 5 bench seating for social interaction or reflection
- 6 active play lane
- 7 interactive art
- 8 fountain play
- 9 waterfront play
- 10 open sports fields

Fuente: Roe y McCay (2021)

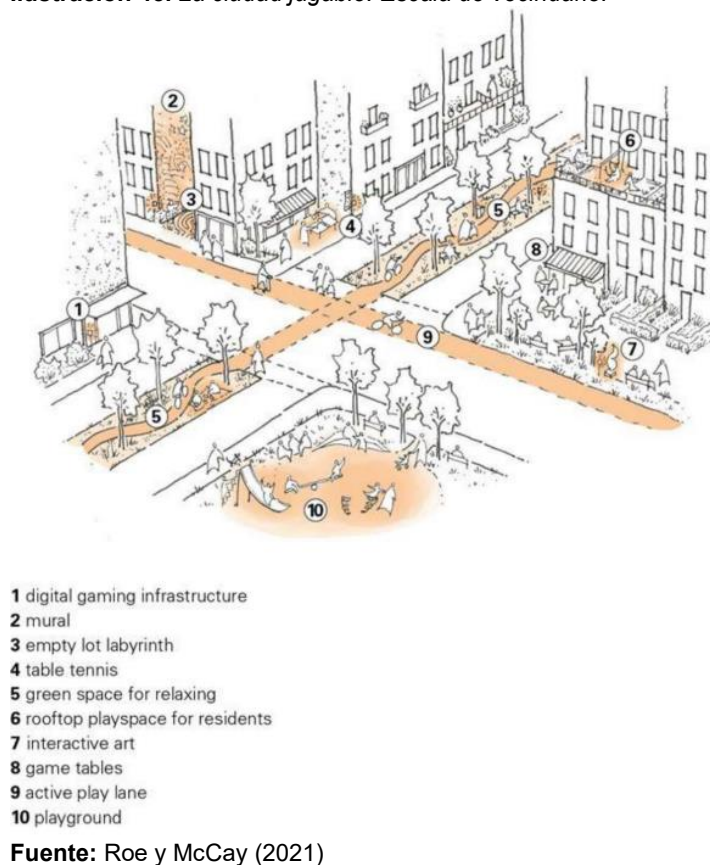
Como afirma Hooper y otros (2018), los espacios jugables permiten la transformación de comunidades a través de diseños que fomentan una mayor apropiación y participación en la comunidad, fortaleciendo el sentido de pertenencia con la ciudad; también destaca la aplicación de prácticas sostenibles que promuevan la interacción y respeto con el medio ambiente. En consecuencia, la aplicación de estos principios brinda a los habitantes la oportunidad de ser activos en un espacio inclusivo generador de encuentros en donde la creatividad y la estimulación lúdica permite el fortalecimiento de la salud mental y física.

2.5.5 Principio de ciudad jugable: enfoque en la escala de barrio

El concepto de una ciudad jugable en los últimos años ha tomado relevancia al momento de ejecutar decisiones en el diseño de espacios públicos, generar entornos de convivencia para todas las edades por medio de la aplicación de juegos urbanos ha sido una de las claves para estructurar estos espacios. Aplicar la visión de escala

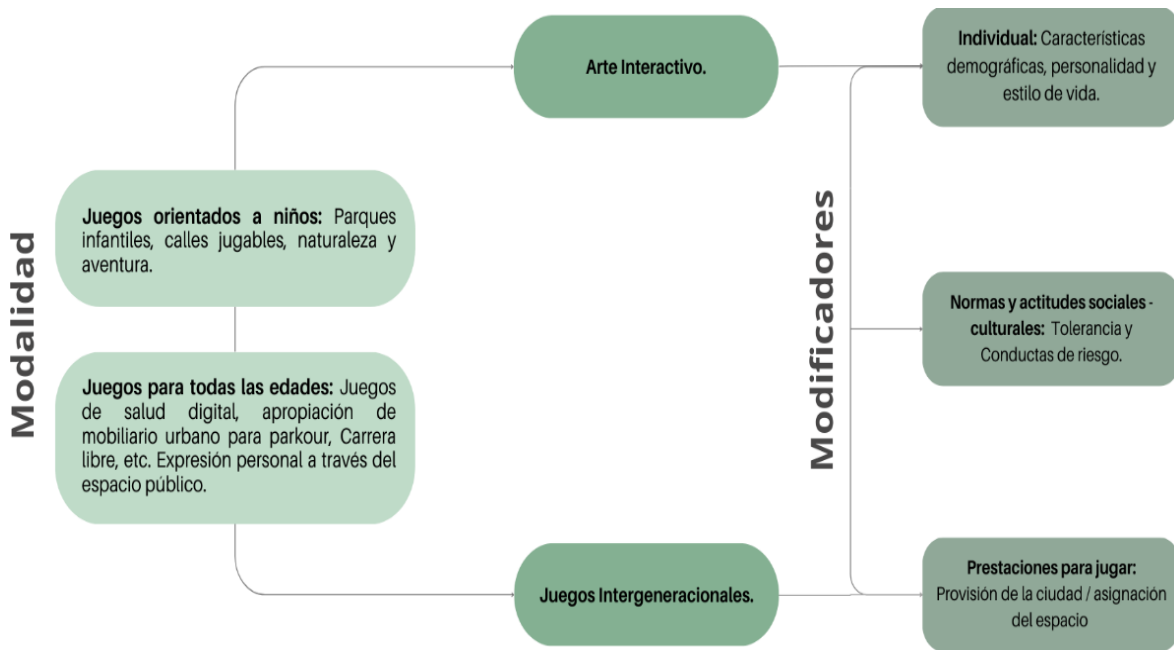
barrio ha permitido materializar espacios informales destinados a la recreación y al diseño de juegos de piso. Los espacios informales para la recreación es una herramienta infalible para este enfoque, apropiarse de calles peatonales, plazas y jardines comunitarios, incrementa la disponibilidad de espacios dinámicos y divertidos para la comunidad; desarrollar entornos flexibles permite que el juego surja de manera espontánea enriqueciendo la rutina de los residentes y creando oportunidades para que estos interactúen fortaleciendo el tejido social del barrio.

Ilustración 43. *La ciudad jugable: Escala de vecindario.*



Los juegos de piso son una buena elección para incorporar actividades lúdicas en los barrios sin utilizar infraestructuras, estos pueden ser aplicados en diferentes formatos como rayuelas, laberintos y circuitos complejos; debido a su versatilidad y a la capacidad de adaptarse a cualquier espacio puede ser expuesto en la mayoría de los espacios públicos, estas actividades no solo incita al individuo a la participación y al movimiento, también embellecen el entorno urbano dotándolo de carácter y promoviendo la identidad comunal. Acto continuo se presenta los criterios de ciudad jugables que se vincula con esta práctica para la reactivación de espacios públicos.

Ilustración 44. Criterios de Ciudad Jugable



Fuente: Ciudades Restaurativas (2021)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Arte Interactivo: Es considerado como un género artístico, en donde el objetivo principal es observar el comportamiento de todos los participantes, los cuales durante el proceso dejan de ser meros observadores y se convierten en usuarios activos que se involucran en todo el proceso de creación, permitiendo diferentes formas de contribución (Infinity Art, 2021). El arte interactivo está revolucionando las relaciones entre las obras y los espectadores, llevando de la mano la creación estética con la exploración del comportamiento humano, promoviendo la co – creación entre pares; generando espacios receptivos al cambio y utilizando los aportes de cada individuo formando experiencias compartidas.

Ilustración 45. Mural Callejero (Aurora-Colorado)



Fuente: Yulia Avgustinovich (2016)

Como mencionan (Milne y Pojani, 2022) es importante que los diseños fomenten la identidad local y la conexión entre la comunidad, utilizando elementos que permitan captar la atención como: el uso de colores vibrantes, arte relacionado a la flora y fauna del sitio y elementos lúdicos. En intervenciones urbanas se incorporan elementos del entorno existente fusionándolos con componentes artísticos, creando experiencias mediante la observación y participación ciudadana, permitiendo la interacción entre los residentes y el espacio.

Ilustración 46. *Sluggo en la calle*



Fuente: Ciudades Restaurativas (2020)

Juegos intergeneracionales: Los juegos tradicionales son actividades recreativas que se transmiten a través de los años, manteniendo las técnicas y reglas del juego original, estos forman parte de la cultura popular de la zona y reflejan las características locales que brindan identidad a esta actividad; la mayoría de estos juegos se pueden encontrar alrededor del mundo, pero con variaciones que las comunidades les otorgan en su proceso de adaptación (Acón, 2023).

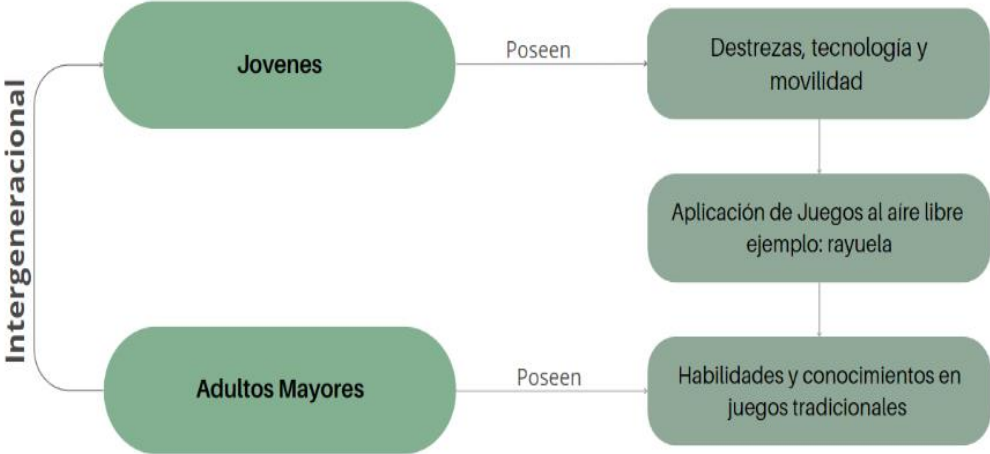
Ilustración 47: *Jornada de juegos intergeneracionales*



Fuente: Castilla – La Mancha Noticias (2024)

En la actualidad es muy importante que estas actividades sigan extendiendo su aplicación en las futuras generaciones, las practicas lúdicas son un valioso recurso que albergan memorias del pasado siendo el nexo para la trasmisión de conocimientos, valores y costumbres, que fortalecen el tejido social. Permitir la recreación entre personas de diferentes edades en entornos urbanos fortalecen las habilidades sociales y lazos comunitarios; la aplicación de estos en los espacios públicos debe de ser de forma equitativa, donde los adultos pueden compartir sus destrezas y los jóvenes ponerlas en prácticas e integrar nuevas ideas a los juegos tradicionales.

Ilustración 48. *Involucrados Juegos Intergeneracionales*



Fuente: Roe y Layla (2021)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Frente a los cambios suscitados en los últimos años, como a ver pasado por una crisis sanitaria mundial y la preocupación latente por la salud mental de la sociedad, es de suma importancia intervenir en las ciudades y crear espacios con criterios jugables, estructurados y libres. Tal como mencionan (Villafuerte y otros, 2024) participar en estas actividades proporcionan un impacto positivo en el bienestar físico y mental de los individuos; ayudando a mantener y mejorar la calidad de vida de las personas. Aunque, habitualmente los tratamientos relacionados con estas situaciones se ejercen en entornos cerrados, se ha demostrado que el realizarlo al aire libre se obtienen mejores resultados en el desarrollo de la agilidad, coordinación y estimulando la mente, manteniendo la concentración del individuo.

Ilustración 49. *Espacio Lúdico*



Fuente: Espacio Lúdico (2017)

2.5.6 Laboratorio Urbano

Los laboratorios urbanos son espacios de innovación en donde se desarrolla y aplican soluciones innovadoras a problemáticas o necesidades que se presenten en el medio urbano, normalmente en América Latina cuentan con el apoyo del BID (Banco Interamericano de desarrollo); la colaboración de la sociedad es de suma importancia por lo tanto en la mayoría de las intervenciones los actores que participan en estos procesos son: autoridades locales, ciudadanos, académicos y funcionarios; las actividades están respaldadas por un modelo replicable de cinco etapas las cuales son: la exploración de problemas, probar soluciones con un tiempo efímero, evaluar resultado, escalar proyectos exitosos y comunicar hallazgos (Utopía Urbana.city, 2021).

Aparte de la aplicación de proyectos pilotos estos laboratorios permiten el intercambio de buenas prácticas comunales a través de charlas, talleres y publicaciones; el enfoque multidisciplinario que se aplica permite la integración de disciplinas como la arquitectura, sociología, económica y medio ambiente para poder enfrentar desafíos urbanos actuales. Estas intervenciones también se apoyan en las tecnologías emergentes y en las estrategias de planificación participativa, marcando un objetivo claro, fortalecer la capacidad de las comunidades para adaptarse al entorno cambiante, sumándole la interacción institucional los laboratorios urbanos se vuelven algo esencial para el desarrollo de las comunidades Latinoamérica y de todo el mundo.

Ilustración 50. *Laboratorio de Acción Vecinal - México*

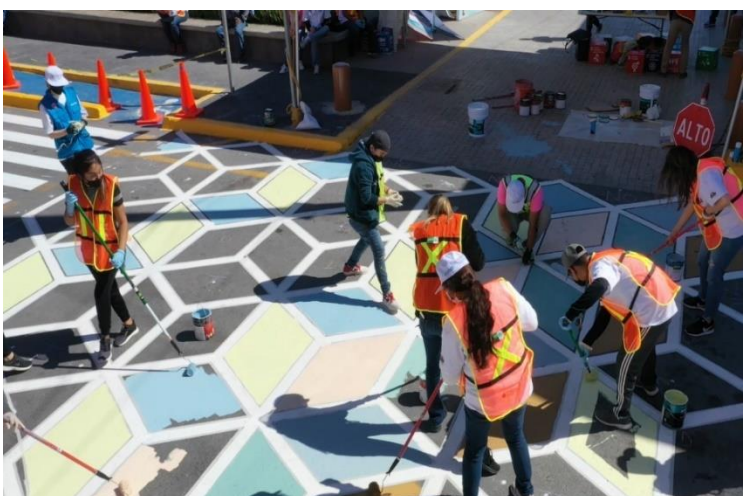


Fuente: Nómada Laboratorio Urbano (2019)

2.5.7 Metodología in – Situ

La “Metodología in situ” en el ámbito de la arquitectura se basa en la integración de las construcciones de un entorno en específico en el que se encuentran, ya sea urbano, rural o perteneciente a una cultura en particular. Se puede decir, que este tipo de arquitectura adapta el diseño y los materiales al clima y la geografía local; llegando así, a garantizar la viabilidad y sostenibilidad a largo plazo. Además, esta metodología involucra a la comunidad local en los diferentes procesos de diseños a través de talleres participativos, lo que no solo produce proyectos únicos y adaptados, sino que también la da a la población local un empoderamiento de su entorno. (Semillas, 2015)

Ilustración 51. *Urbanismo Táctico*

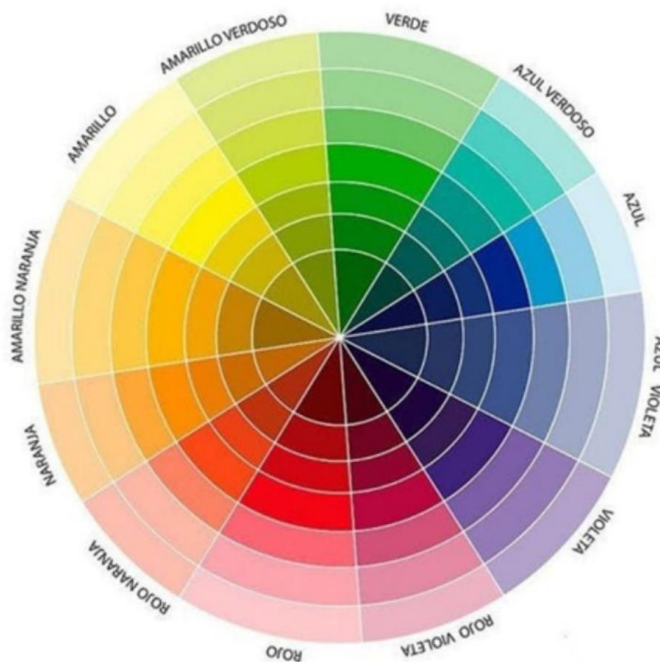


Fuente: ONU HABITAT (2021)

2.5.8 Aspectos Cromáticos

Los colores tienen un rol fundamental en múltiples campos, incluyendo la psicología, el arte, la publicidad y especialmente la arquitectura.; la teoría del color nos enseña que los objetos reflejan y absorben diferentes partes de la luz blanca, la cual está compuesta por rojo, verde y azul, lo que posteriormente determina el color que percibe el observador. En el ámbito arquitectónico la percepción que los colores ofrecen a los individuos es de vital importancia, ya que, el uso de adecuado de estos aporta al confort de las personas que habitan o desarrollan sus actividades diarias en aquel espacio (Amorós, 2020).

Ilustración 52. Circulo cromático



Fuente: Espitia (2021)

Conforme a lo expuesto anteriormente, el color en la arquitectura no es simplemente una cuestión de estética, también forma parte de las herramientas que se usan al diseñar para obtener experiencias de calidad a través de la precesión del usuario. Es innegable que los matices que se empleen en un espacio influyen en las emociones y comportamientos, este es el resultado de las asociaciones perceptivas de cada cultura a lo largo del tiempo, las cuales condicionan al individuo para que reaccionen de una manera determinada a la exposición de un color; en la creación de

entornos urbanos de calidad se plantea la elección de una combinación idónea para que este sea acogedor, agradable y atractivo para todos los individuos.

Ilustración 53. *Psicología del color en la arquitectura*



Fuente: Luengas y otros (2021)

A juicio de Duran (2021), explorar el entorno urbano y su relación con los colores es adentrarse a un universo complejo y de cambio constante, incorporando simbolismos, modelos, junto con manifestaciones sensoriales. Explorando más a fondo este punto, los colores son los hilos invisibles que tejen las experiencias cotidianas de quienes habitan el entorno urbano, desde el rojo carmesí que ordena el flujo de personas y vehículos, hasta el verde de los parques que brindan descansos visuales en medio de todo el caos de la ciudad; estos componentes moldean las interacciones, creando ambientes ciudadanos dinámicos y multifacéticos. En el siguiente apartado se detallará el uso y el significado de cada color en el contexto general y arquitectónico.

El morado tiene un gran valor en el negocio del marketing por su asociación con la sofisticación y la elegancia, por su conexión con el misterio, la nostalgia y la espiritualidad. En arquitectura, su uso estratégico puede transformar espacios, aportando energía y prestigio, lo que resulta beneficioso para empresas que buscan proyectar poder. Además, su presencia en equipamientos religioso añade profundidad espiritual (Luengas y otros, 2021).

Ilustración 54. *The lawns on D*



Fuente: Lawn on D (2021)

Tal y como señalan Luengas y otros (2021) las mismas autoras, el color azul se lo asocia con el cielo y el agua; en el mundo corporativo, el azul es reconocido por tener la capacidad de transmitir tranquilidad, confianza y profesionalismo, aspectos esenciales para construir una imagen sólida y fiable. En el diseño arquitectónico es considerado como una herramienta muy útil, ya que, puede influir en la percepción emocional y la funcionalidad del espacio aportando a la creación de espacios de meditación, mejorar la sensación térmica y dirigir la atención a puntos focales.

Ilustración 55. *Plaza Pública y Jardín en Etterbeek*



Fuente: Clément Chevelt (2020)

La tonalidad verde, con su rica simbología de juventud, esperanza y renovación, desempeña un papel crucial tanto en el diseño de interiores como en la arquitectura; su capacidad para fomentar la relajación y el bienestar lo propone como una elección popular para crear ambientes tranquilos y acogedores; el verde

proporciona un entorno que facilita la asimilación rápida de información y promueve la liberación emocional y física, junto con su vinculación a la sostenibilidad ecológica destaca el significado del impacto positivo de las intervenciones o proyectos que tengan ese objetivo (Luengas y otros, 2021).

Ilustración 56. *Su&Giú: Pop Up Garden*



Fuente: Manfredi Leone (2018)

En el análisis de Luengas y otros (2021), el amarillo con sus connotaciones de luz y oro, es un símbolo de felicidad, riqueza y poder; dentro del mundo de la arquitectura se lo emplea de manera estratégica para transformar espacios, como por ejemplo en sótanos o en áreas para fomentar la creatividad y la iniciativa de los individuos.

Ilustración 57. *SUSAS Tianlín jardín infantil*



Fuente: Nancy studio (2021)

El naranja es una mezcla cromática entre el amarillo y el rojo, es usado de manera frecuente en ambientes enfocados en ambientes en donde se requiere estimular de manera dinámica a los usuarios, como oficinas, estudios y escuelas. Este color no solo estimula de manera visual, también tienen una reacción positiva en el estado ánimo y motivación de las personas que trabajan, juegan o estudian en esos espacios (APIVE, 2018).

Ilustración 58. *Tetris Square*



Fuente: APIVE (2018)

De acuerdo con lo que expone APIVE (2018), el color rojo transmite una sensación energética de urgencia o de atención, lo que hace popular en entornos comerciales como negocios, locales de comida rápida y juegos para niños; teniendo como meta impulsar el consumo de los clientes. La elección de este color no es casual, está respaldada por estudios que muestran cómo afecta de manera psicológica a las personas, provocando que estas tengan una sensación de necesidad imperiosa y de activación.

Ilustración 59. *Plaza del Monumento*



Fuente: TDB Arquitectura Paisajística (2016)

Autores como Luengas y otros (2021) argumentan que, el rosa es una tonalidad suave que no resulta agresiva visualmente y permite armonizar los espacios, este se lo considera muy versátil porque se adapta a diferentes contextos, desde habitaciones, zonas de descanso y áreas sociales, en donde fomenta cordialidad y confort. Cuando es integrado de manera cuidadosa mejora la experiencia de los ocupantes ofreciendo un ambiente de belleza y serenidad.

Ilustración 60. *Proyecto XXX Times Square with Love*



Fuente: Rob Kassabian, JMAYERH, Marsha Ginsberg (2016)

Como se describe en la publicación de Barragán (2022), el color marrón en su amplia gama de tonalidades, se ha vuelto protagonista en el diseño de interiores debido a que se vincula con la naturaleza, proporcionando en cada propuesta calidez y confort. En el diseño arquitectónico, se puede encontrar en la aplicación de los materiales naturales como la madera y la arcilla; en los espacios públicos se pueden crear ambientes acogedores y atractivos, integrando de manera armoniosa con las edificaciones existentes.

Ilustración 61. *Campus de Teikyo Heisei Nakano*



Fuente: Katsuhisa Kida (2014)

El gris, frecuentemente se vincula con las sensaciones como la estabilidad y neutralidad, es adaptable y realza a los colores que se encuentran en los alrededores, destacando formas y texturas arquitectónicas. Permite la creación de espacios sobrios donde los elementos estructurales o decorativos puedan resaltar; es ideal para usar en superficies como paredes, pisos, techos y mobiliarios. Su flexibilidad permite combinarlo con distintos materiales como el vidrio o el metal incluso con madera y piedra (TOSCANA, 2023).

Ilustración 62. *Plads de Israel*



Fuente: Rasmus Hjortshøj - Costa (2014)

En la arquitectura, el blanco y el negro se emplean para simular efectos específicos y transmitir diferentes sensaciones. El blanco es valorado por ser un color que demuestra pureza, paz y serenidad, se emplean en proyectos de salud y para crear la sensación de amplitud en habitaciones. En contraste, el negro tiene connotaciones relacionadas al misterio, lo desconocido y la sofisticación, en propuestas corporativas este aporta elegancia y formalidad (Luengas y otros, 2021).

Ilustración 63. *Jardín Nacional Eskisehir Recep Tayyip Erdoğan*



Fuente: Ahmet Soner T (2023)

2.6 Conceptos

2.6.1 Juegos Competitivos

El juego competitivo se basa en la acción de competir de manera individual o colectivamente para alcanzar un objetivo, estas actividades fortalecen la confianza del individuo, mejora la autosuperación y permite valorar el esfuerzo por encima del resultado que se haya obtenido en cada participación; es esencial conocer el grupo que participan en estos juegos y gestionar un monitoreo adecuado para que el desarrollo del juego se lleve de la manera más óptima (Moncada Milán, 2023).

2.6.2 Juegos Cooperativos

El juego cooperativo es aquella actividad en donde las personas colaboran entre sí, para alcanzar un objetivo en común; cada participante aporta con sus habilidades y esfuerzos para conseguir el éxito colectivo, implicando la colaboración mutua y la solidaridad para enfrentar desafíos, apartando a los individuos de la competencia y la exclusión, fomentando la participación activa de todos los interesados para crear soluciones o estrategias innovadoras; haciendo que estas interacciones sean una gran herramienta para promover el trabajo en equipo, la creatividad y la diversión (Moncada Milán, 2023).

2.6.3 Juegos Individuales

Los juegos individuales tienen como característica principal el desarrollo en solitario, con o sin competencia directa, esto quiere decir que la planificación de estrategias y el rendimiento depende de un solo individuo. En esta modalidad la técnica es más importante que la táctica durante la ejecución, el individuo debe reforzar habilidades como la concentración y la estabilidad mental y emocional, además estos juegos pueden o no requerir elementos extras para el progreso de la actividad (Calvo, 2022).

2.6.4 Recorrido lineal

La acción de caminar en línea recta es un ejercicio fundamental para mejorar el equilibrio y la postura, logrando desarrollar un mejor control corporal, aparte del fortalecimiento físico también permite que el nivel de habilidades como la concentración y la autodisciplina comiencen a mejorar. Generalmente se aplica en superficies que con anterioridad hayan sido marcadas con una línea en el piso para mantener la alineación corporal (Comunidad Educativa Montessori del Bosque, 2022).

2.6.5 Saltar

Saltar es una actividad o habilidad motriz en donde el cuerpo no toca el suelo, para ejecutarla el individuo debe pasar por un proceso de preparación con movimientos preliminares, luego pasa a impulsarse flexionando las extremidades inferiores para empujar su cuerpo al aire y por último llega la fase de recepción en donde el sujeto es recibido por la superficie. Esta actividad es usada mucho en disciplinas deportivas como el atletismo y gimnasia (Ramírez y Fernández, 2013).

2.6.6 Rotar

La rotación es el movimiento mediante el cual un cuerpo gira alrededor de su propio eje, esta definición también se aplica al cambio de objetos o personas. En este movimiento, el objeto completa el giro manteniendo todos sus puntos a la misma distancia de su eje, regresando a su posición inicial y pudiendo repetirse múltiples veces; la rotación tiene sinónimos como vuelta, viraje y giro, su uso varía según el contexto (Enciclopedia Significados, 2018).

2.6.7 Icono cultural

Un icono cultural es aquel símbolo que tiene un alto valor en la identidad cultural de una comunidad permitiendo el desarrollo de la cohesión entre individuos, estos pueden ser figuras, estilos de arte, moda y lugares. Se los consideran como fuentes de orgullo para una comunidad permitiendo que esta desarrolle el sentido de

pertenencia a su lugar de origen, pero también puede causar divisiones dentro de estos grupos por desacuerdos con respecto a su importancia (Landzberg, 2016).

2.6.8 Patrones

Los patrones son secuencias de figuras que pueden ser de formas regulares o irregulares, en el primer tipo se pueden encontrar figuras geométricas como el cuadrado, triángulo y el círculo; debido a su forma regular la secuencia permanece en un orden específico e incluye transformaciones como la rotación y la ampliación. En cambio, los patrones con formas irregulares no siguen un orden predecible se dispersan a lo largo del patrón de manera aleatoria y con una morfología orgánica (Khan Academy, 2021).

2.7 Marco Legal

Tabla 6. Constitución de la República del Ecuador

Constitucion de la República del Ecuador		
Art.	22	Sección Cuarta: Cultura y ciencia
<p>Los ciudadanos tienen derecho a desarrollar sus capacidades creativas, ejercer de forma libre y digna sus actividades que logren reflejar la cultura y a beneficiarse de la protección de los derechos de moralidad y patrimonio que correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.</p>		
Art.	23	Sección Cuarta: Cultura y ciencia
<p>Los ciudadanos poseen el derecho a acceder al espacio público como medio de deliberación, intercambio entre culturas, cohesión social y promover la igualdad en la diversidad. El derecho de difundir las expresiones culturales en el espacio público se debe realizar con las limitaciones que se establezcan en la ley con sujeción a principios institucionales.</p>		
Art.	24	Sección Cuarta: Cultura y ciencia
<p>Los ciudadanos tienen derecho a la diversión y al esparcimiento, a la práctica deportiva y al tiempo de ocio.</p>		

Art.	31	Sección Sexta: Habitación y vivienda
-------------	-----------	---

Los ciudadanos poseen el derecho a disfrutar de forma plena la ciudad y sus espacios públicos, respetando los principios de sustentabilidad, justicia social, diversidad urbana cultural y el equilibrio entre zonas urbanas y rurales. El ejercicio de este derecho se basa en la gestión de la democracia, la función social y ambiental de la propiedad y de la ciudad.

Art.	61	Capítulo Quinto: Derecho de participación
-------------	-----------	--

Los ciudadanos ecuatorianos poseen los siguientes derechos:

1. Elegir y ser elegidos.
2. Participar en los asuntos de interés público.
3. Presentar proyectos de iniciativa popular normativa.
4. Ser consultados.
5. Fiscalizar los actos del poder público.

Fuente: Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador (2008)

Tabla 7. NEC: Norma Ecuatoriana de la Construcción - Accesibilidad Universal (AU)

NEC: Norma Ecuatoriana de la Construcción - AU

Aceras	Características generales
---------------	----------------------------------

Ancho mínimo de circulación, libre de obstáculos, igual a 1800 mm. Para especificaciones técnicas adicionales.

Cuando se prevé la circulación simultánea, de dos sillas de ruedas, dos personas con andador, dos coches livianos de transporte de objetos o sus combinaciones, el ancho mínimo libre de obstáculos será 1800 mm.

Para giros en silla de ruedas, superficie de diámetro mínimo, igual a 1500 mm libre de obstáculos.

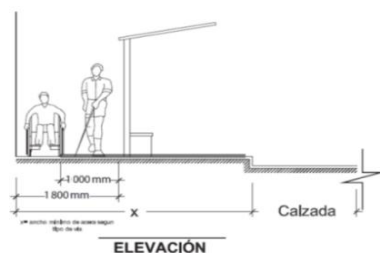
Bordillos	Características generales
------------------	----------------------------------

Acabado superficial de color contrastante con la acera y calzada.

Dimensiones	Características generales
--------------------	----------------------------------

Altura máxima de desnivel entre acera y calzada igual a 200 mm. Para especificaciones técnicas adicionales.

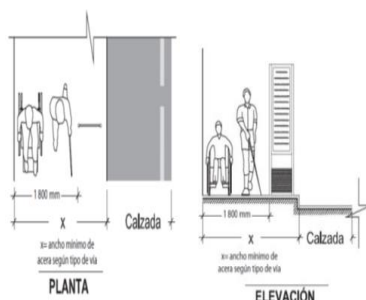
Pendiente transversal máxima del 2%.



Obstáculos

Características generales

Altura mínima de paso, libre de obstáculos, mínima de 1800 mm en espacios exteriores.



Juegos infantiles

Características generales

En zonas destinadas a recreación se considerará la implementación de juegos inclusivos.

Superficies

Características generales

Antideslizante en seco y mojado.

Material resistente y estable a las condiciones de uso del material.

Libre de piezas sueltas y de irregularidades debidas al uso del material con defectos de fabricación y/o colocación.

Fuente: Ministerio de Desarrollo Urbano y Vivienda (2019)

Decreto ejecutivo 622 (Cumplimiento de la Agenda 2030)

Asigna a la Vicepresidencia de la Republica y a Planifica Ecuador, dirigir la ejecución de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, garantizando la alineación de los ODS con los objetivos nacionales establecidos en el Plan Nacional de Desarrollo (PND) (Presidencia de la República del Ecuador , 2018). La Agenda 2030 es un plan de acción internacional que establece diecisiete objetivos que abordan una amplia gama de desafíos mundiales, como la pobreza, el hambre, la salud, la educación, la igualdad de género, la justicia, entre otros; el propósito de esta iniciativa es abordar las necesidades generacionales del presente sin comprometer las capacidades de las generaciones futuras de resolver sus propias necesidades.

Tabla 8. ODS - Aplicados al proyecto.

ODS		
Normativa	Descripción	Meta relacionada
ODS 3: Salud y Bienestar	Garantizar la calidad de vida y promover el bienestar de las personas de todas las edades.	Reducir el porcentaje de enfermedades no transmisibles
Aplicación del proyecto: Fomenta la actividad física y el bienestar psicológico mediante circuito de juegos urbanos		
ODS 4: Educación de calidad	Brindar oportunidades de aprendizaje durante toda la vida.	Asegurar que todos los individuos tengan acceso a servicios de atención y desarrollo de calidad.
Aplicación del proyecto: Establecer espacios de juego que contribuyen al desarrollo cognitivo y social de los ciudadanos.		
ODS 10: Reducción de las Desigualdades	Reducir la desigualdad	Potenciar la inclusión social, económica y política de todas las personas
Aplicación del proyecto: Asegurar que los juegos de piso sean accesibles y equitativos para todos		
ODS 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles	Lograr que las localidades sean seguros, resilientes y sostenibles	Proporciona acceso a espacios públicos seguros y accesibles para mujeres, niños y personas mayores
Aplicación del proyecto: Crear espacios de juego seguros y accesible en áreas urbanas promoviendo el uso del espacio publico		
ODS 16: Paz Justicia e Instituciones Solidas	Promover sociedades pacificas para el desarrollo	Garantizar la adopción de decisiones participativas y representativas
Aplicación del proyecto: Involucrar a la comunidad en el diseño y mantenimiento de los espacios recreativo		

Fuente: ONU (2015)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

El estudio adoptará un enfoque cuantitativo, que se caracteriza por la recopilación y análisis de datos de manera objetiva y estructurada. Este enfoque se fundamenta en la utilización de técnicas y herramientas estadísticas para examinar y verificar la hipótesis planteada. En la investigación cuantitativa, se busca obtener resultados que sean tanto medibles como verificables, lo cual es esencial para realizar una evaluación rigurosa y objetiva de la hipótesis.

Para llevar a cabo esta investigación, se emplearán procedimientos sistemáticos que permitan la obtención de datos numéricos precisos. Estos datos serán recolectados mediante métodos diseñados para minimizar la subjetividad y maximizar la objetividad. Posteriormente, los datos serán analizados utilizando diversos planteamientos estadísticos, lo que permitirá identificar patrones, correlaciones y tendencias que ayuden a validar o refutar la hipótesis inicial.

3.2 Alcance de la investigación

El presente proyecto de titulación es de carácter exploratorio, puesto que busca comprender y generar nuevas perspectivas relacionadas al entorno urbano y su reactivación mediante juegos de piso ubicados en sus calles caminables. Se pretende utilizar una metodología flexible que permita abordar nuestro proyecto desde diversas perspectivas, brindando la oportunidad de descubrir y comprender nuestro tema a plantear.

3.3 Técnica e instrumentos para obtener los datos

Encuestas – Cuestionarios realizados a los habitantes de la ciudad de Babahoyo.

El uso de encuestas y cuestionarios para recolectar datos en la ciudad de Babahoyo se justifica debido a su eficacia para recopilar información directamente de la población. Esta técnica permite obtener datos específicos y detallados sobre las opiniones, percepciones y comportamientos de los habitantes. Los cuestionarios estructurados facilitan la estandarización de las respuestas, lo que hace posible un análisis estadístico riguroso y comparativo. Además, al emplear cuestionarios, se pueden formular preguntas concretas que aborden directamente los objetivos de la investigación, garantizando así que la información recolectada sea relevante y útil para probar la hipótesis planteada.

3.4 Población y muestra

Babahoyo es uno de los cantones más poblados perteneciente a las provincias de Los Ríos, su población es de 153,776 habitantes. En su distribución se encuentra equilibrio entre hombres y mujeres. (Alcaldía Ciudadana de Babahoyo, 2022).

El muestreo se lo realiza a partir de una fórmula que se basa en la población de la zona:

$$n = \frac{NZ^2\sigma^2}{[e^2(N - 1)] + Z^2\sigma^2}$$

En donde:

n= Tamaño de la muestra

N= Tamaño de la población

Z= Valor de niveles de confianza

σ = Desviación estándar

e= Limite aceptable de error muestral.

$$n = \frac{153.776 (1.96)^2(0.5)^2}{[0.05^2(153.776 - 1)] + (1.96)^2(0.5)^2}$$

n = 384 hab.

El tipo de muestreo será de participación voluntaria, en el cual las personas a ser encuestadas serán elegidas al azar y de forma aleatoria.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA O INFORME

4.1 Presentación y análisis de resultados

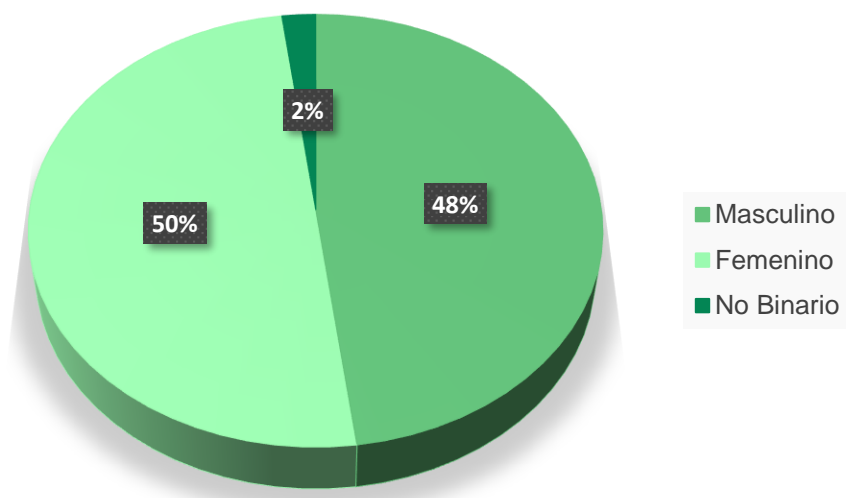
Pregunta 1. ¿Cómo te identificas en términos de género?

Tabla 9. Resultados de pregunta uno de encuesta.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Masculino	184	48%
Femenino	192	50%
No Binario	8	2%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 64. Diagrama pastel de identificación de género de habitantes



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 1.

Los datos recolectados sobre cómo se logran identificar los habitantes que residen en la zona a intervenir de nuestra muestra de 384 habitantes. Se definen con un 50% son pertenecientes al género femenino, 48% pertenecientes al género masculino y solo el 2% se identifican como no binarios.

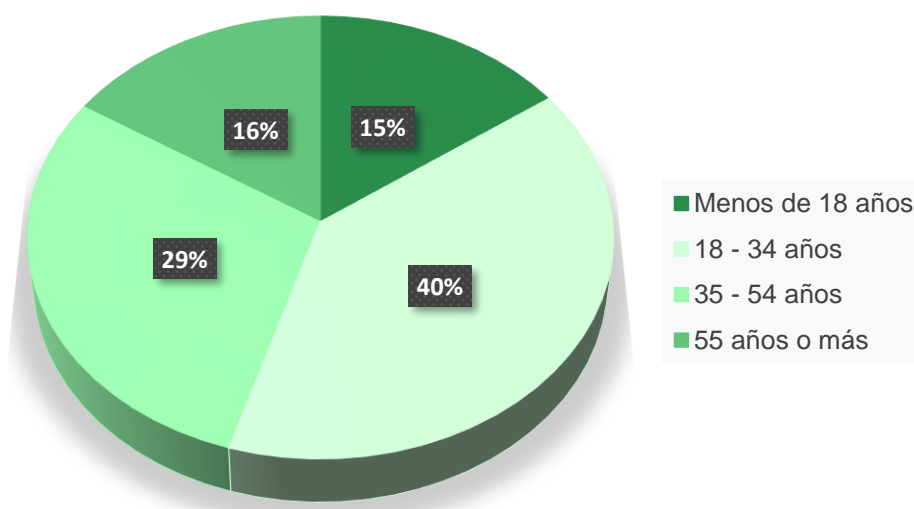
Pregunta 2. ¿Cuál es tu rango de edad?

Tabla 10. Resultados de pregunta dos de encuesta.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Menos de 18 años	58	15%
18 - 34 años	152	40%
35 - 54 años	113	29%
55 años o más	61	16%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 65. Diagrama pastel de edad de residentes de la zona.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 2.

Los datos recolectados sobre el rango de edad de los habitantes que residen en la zona a intervenir de nuestra muestra de 384 habitantes. Son con un 40% de 18 – 34 años, el 29% se encuentra en el rango de 35 – 54 años, un 16% poseen 55 años o más y solo el 15% son menores de 18 años.

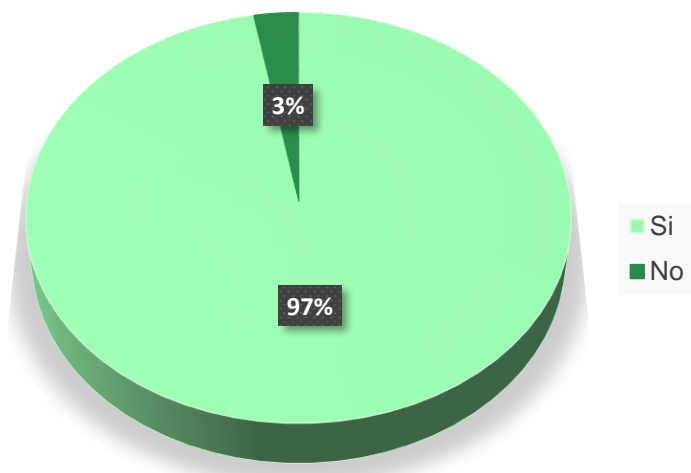
Pregunta 3. ¿Considera usted que los juegos de piso pintados en la acera contribuyen a la revitalización de áreas urbanas o barrios con menos actividades recreativas?

Tabla 11. Resultados de pregunta tres de encuesta.

Variable de Caracterización	Cantidad	Porcentaje
Si	373	97%
No	11	3%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 66. Diagrama pastel de juegos de piso como método de revitalización.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 3.

Los datos recolectados sobre los juegos de piso como método de reactivación urbana dentro de nuestra muestra de 384 habitantes. Se definen con un 97% con un pensamiento favorable mientras que solo el 3% tienen una opinión contraria respecto a lo mencionado en la pregunta.

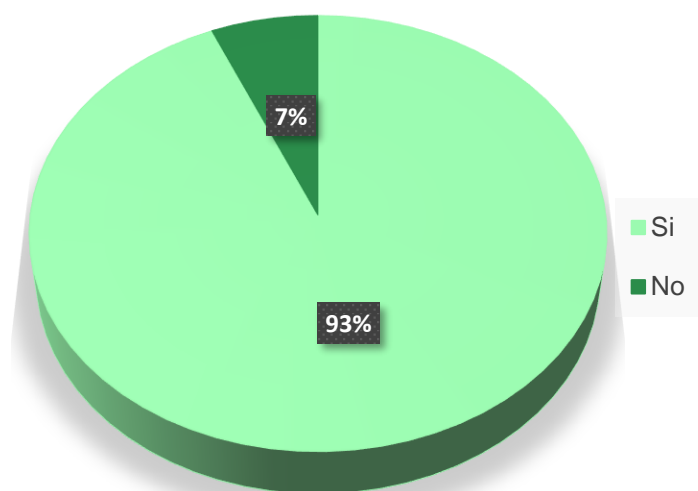
Pregunta 4. ¿Estarías interesado en participar en un evento de co - creación donde puedas colaborar con otros miembros de la comunidad para el desarrollo de juegos urbanos peatonales?

Tabla 12. Resultados de pregunta cuatro de encuesta.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	359	93%
No	25	7%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 67. Diagrama pastel de la participación en evento de cohesión social.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 4.

Los datos recolectados sobre la disponibilidad de los habitantes a asistir a un evento de cohesión social mediante juegos urbanos dentro de nuestra muestra de 384 habitantes. Se definen con un 93% de respuestas favorable mientras que solo el 7% poseen una respuesta poco favorable frente a la planificación de estos eventos.

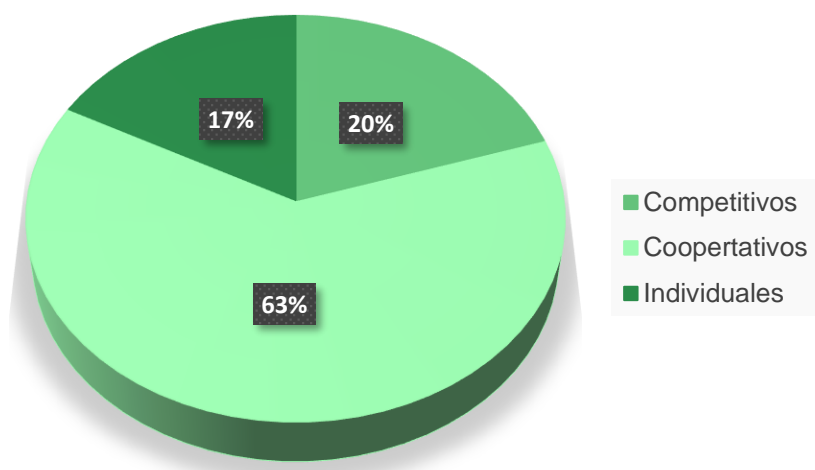
Pregunta 5. ¿Qué tipo de juegos de piso prefieres: competitivos, cooperativos o individuales?

Tabla 13. Resultados de pregunta cinco de encuesta.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Competitivos	77	20%
Cooperativos	241	63%
Individuales	66	17%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 68. Diagrama pastel referente a los tipos de juegos.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 5.

Los datos recolectados sobre tipos de juegos: competitivos, cooperativos e individuales dentro de nuestra muestra de 384 habitantes. Se definen con un 63% de habitantes prefieren los juegos cooperativos, el 20% están de acuerdo con los juegos competitivos y solo el 17% consideran que los juegos individuales son los adecuados.

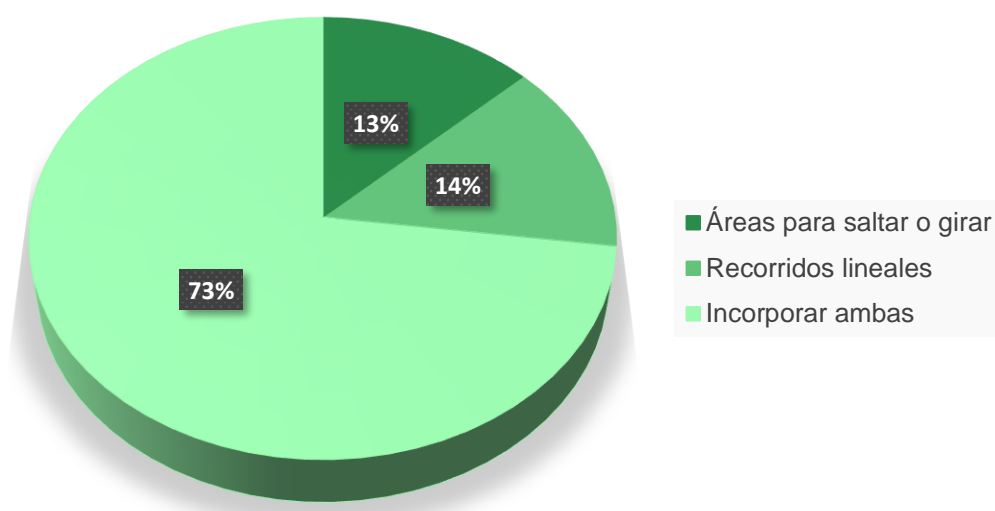
Pregunta 6. ¿Crees que los juegos de piso pintados en la acera deberían incorporar elementos interactivos, como áreas para saltar, girar o seguir un recorrido específico?

Tabla 14. Resultados de pregunta seis de encuesta.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Áreas para saltar o girar	50	13%
Recorridos lineales	54	14%
Incorporar ambas	280	73%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 69. Diagrama pastel de elementos interactivos del diseño.






Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 6.

Los datos recolectados sobre los elementos interactivos para los diseños de juegos de pisos dieron como resultados según la muestra de 384 habitantes que el 73% cree que se deberían de incorporar ambas áreas, el 14% cree que los recorridos lineales son una mejor opción y el 13% optan por áreas para saltar y girar.

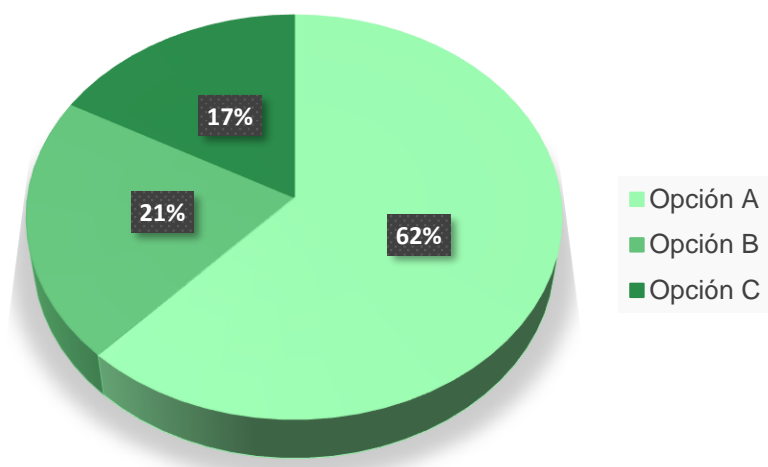
Pregunta 7. ¿Qué gamas de colores presentadas a continuación prefieres en los juegos de piso?

Tabla 15. Resultados de pregunta siete de encuesta.

	Respuesta	Cantidad	Porcentaje
	Opción A	238	62%
	Opción B	81	21%
	Opción C	65	17%
	Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 70. Diagrama pastel de gama de colores a utilizar en el diseño.






Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 7.

Los datos recolectados sobre la gama de colores a utilizar en el diseño de juegos de pisos dieron como resultados, según la muestra de 384 habitantes que el 62% optaron por la opción “A”, el 21% se quedaron con la opción “B” y el 17% eligieron la opción “C”.

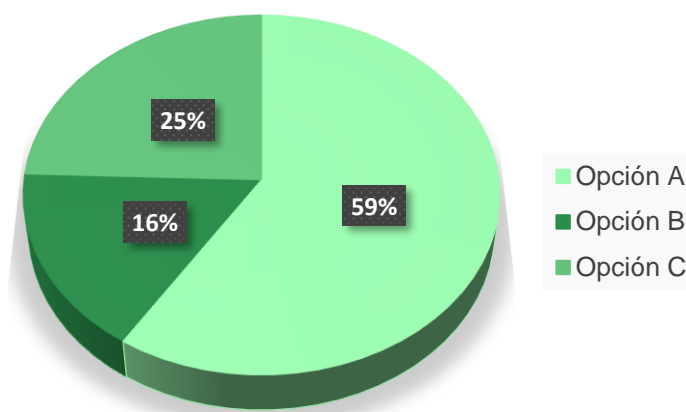
Pregunta 8. ¿Cuáles de estos patrones quisieras que se aplicaran en los juegos de piso?

Tabla 16. Resultados de pregunta ocho de encuesta.

	Respuesta	Cantidad	Porcentaje
	Opción A	227	59%
	Opción B	63	16%
	Opción C	94	24%
	Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 71. Diagrama pastel de patrones a utilizar en el diseño.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 8.

Los datos obtenidos sobre los patrones a utilizar en el diseño de juegos de pisos dieron como resultados, según la muestra de 384 habitantes que el 59% están de acuerdo con la opción “A”, el 25% encuentra más atractiva la opción “C” y solo el 16% optaron por la “B”.

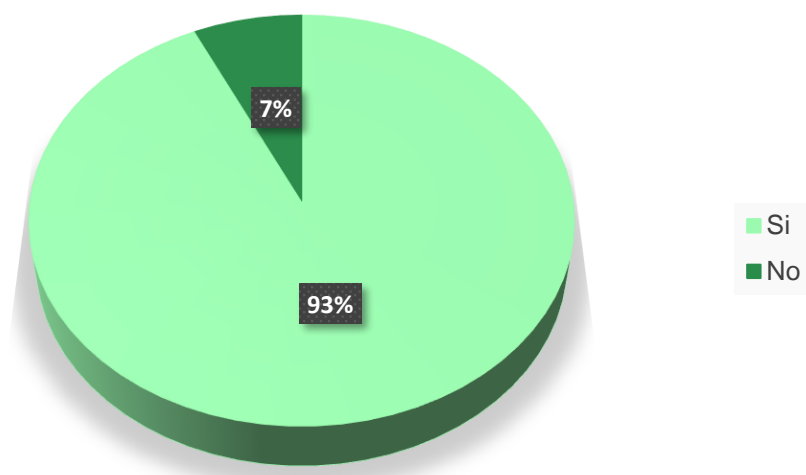
Pregunta 9. ¿Crees que la inclusión de elementos locales en los juegos de piso pintados en la acera fortalecería el sentido de pertenencia a la comunidad?

Tabla 17. Resultados de pregunta nueve de encuesta.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si	357	93%
No	27	7%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 72. Diagrama pastel sobre pertenencia a la comunidad.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 9.

Los datos recolectados sobre si las personas creen que la inclusión de elementos locales en los juegos de piso pintados en las aceras fortalecería la pertenencia de la ciudad dan como resultado, según la muestra de 384 habitantes dicen que el 93% creen que sí y solo el 7% piensan que no fortalecería el sentido de pertenencia.

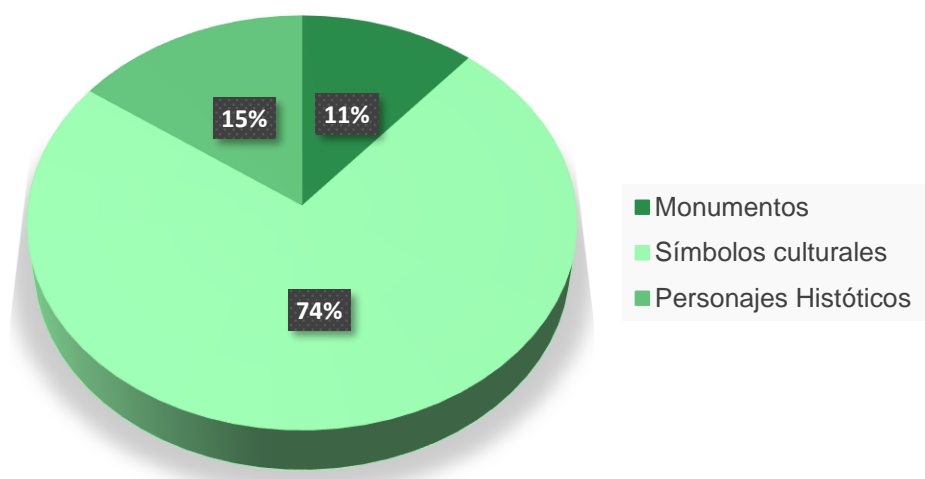
Pregunta 10. ¿Qué tipo de elementos representativos te gustaría ver en los juegos de piso pintados en la acera de tu ciudad?

Tabla 18. Resultados de pregunta diez de encuesta.

Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Monumentos	43	11%
Iconos culturales	283	74%
Personajes Históricos	58	15%
Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 73. Diagrama pastel de elementos representativos a utilizar en el diseño.







Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 10.

Los datos recolectados sobre elementos representativos que pueden ir en el diseño de los juegos de piso dan como resultado, según la muestra de 384 habitantes dicen que el 74% creen que deben de ir símbolos culturales, el 15% personajes históricos y el 11% piensa que deberían de ir monumentos.

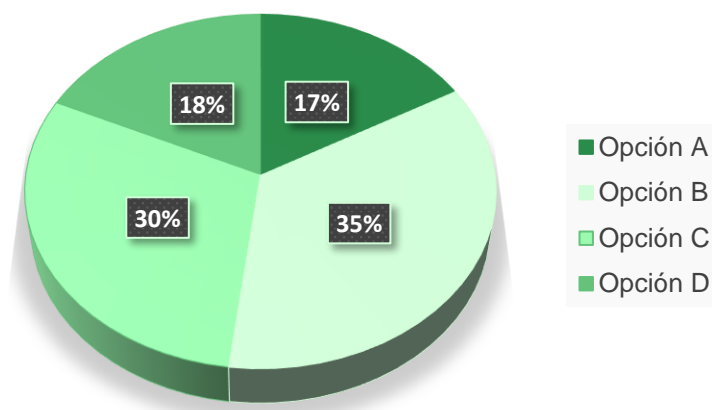
Pregunta 11. ¿Cuáles de estos patrones quisieras que se aplicaran en los juegos de piso?

Tabla 19. Resultados de pregunta once de encuesta.

	Respuesta	Cantidad	Porcentaje
	Opción A	64	17%
	Opción B	135	35%
	Opción C	115	30%
	Opción D	69	18%
	Total	383	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 74. Diagrama pastel de patrones de animales a utilizar en el diseño.








Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 11.

Los datos obtenidos sobre los patrones de animales a utilizar en el diseño de juegos de pisos dieron como resultados, según la muestra de 384 habitantes que el 35% prefieren la opción “B”, el 30% con la opción “C”, EL 18% optan por la “D” y el 17% prefieren la opción “A”.

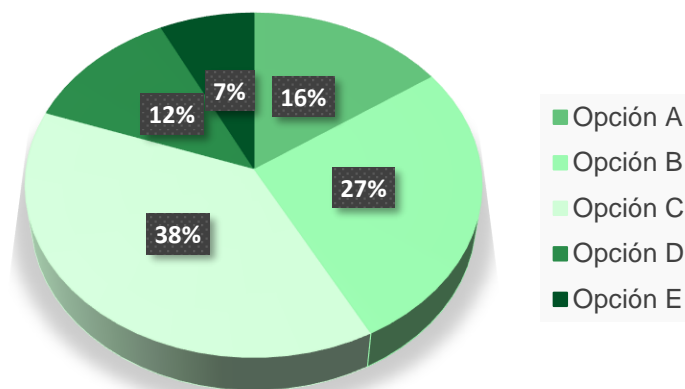
Pregunta 12. ¿Cuáles de estos patrones quisieras que se aplicaran en los juegos de piso?

Tabla 20. Resultados de pregunta doce de encuesta.

	Respuesta	Cantidad	Porcentaje
	Opción A	59	15%
	Opción B	103	27%
	Opción C	147	38%
	Opción D	47	12%
	Opción E	28	7%
	Total	384	100%

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 75. Diagrama pastel de patrones de juegos a utilizar en el diseño.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Análisis 12.

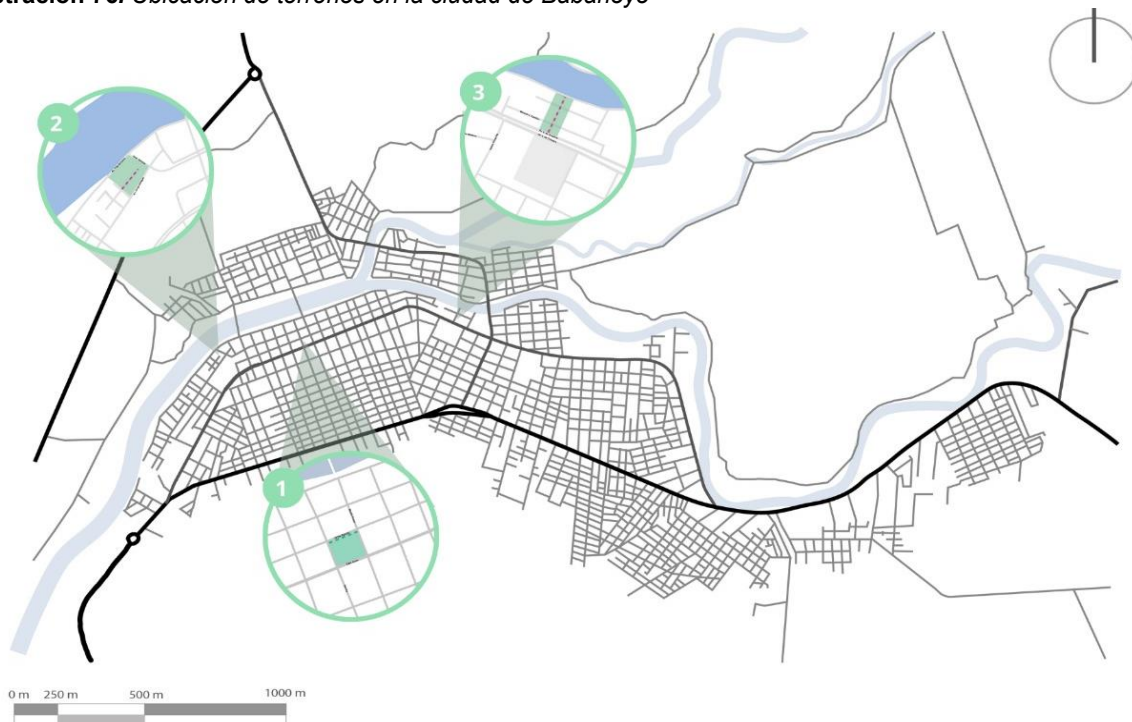
Los datos obtenidos sobre los patrones de juegos a utilizar en el diseño dieron como resultados, según la muestra de 384 habitantes que el 38% prefieren la opción “C”, el 27% con la opción “B”, EL 16% optan por la “A”, el 12% la opción “D” y el 7% prefieren la opción “E”.

4.2 Propuesta

4.2.1 Análisis y Diagnostico

Posteriormente a la recolección de datos, se inició con el proceso de evaluación aplicándolo a tres ubicaciones en diferentes barrios de la ciudad de Babahoyo, en la inspección in situ se aplicaron criterios que darían la pauta para la elección de la localidad idónea, algunos de estos factores fueron la accesibilidad al medio, el estado de las vías o aceras y la percepción de los residentes. A la par se valoró la accesibilidad de cada zona con los viarios principales y también la disponibilidad equipamientos cercanos; de esta forma, se aseguró que la intervención contribuirá de manera significativa en esa comunidad.

Ilustración 76. Ubicación de terrenos en la ciudad de Babahoyo








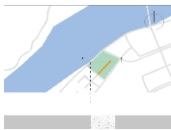

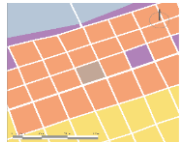
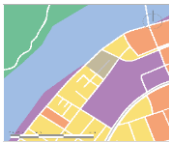












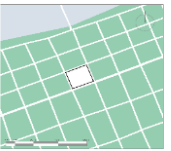







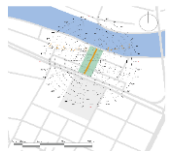
Fuente: Google Maps (2024)
















Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Para llegar a la selección del terreno, se realizó una tabla de ponderación en la cual se evaluaron tres terrenos con características similares para la adaptación del juego y se asignó puntajes a diversos criterios. Este enfoque permitió la evaluación de manera objetiva de cada alternativa, asegurando que la elección final estuviera basada en un análisis cuantitativo.

Tabla 21. Matriz de selección de terreno para implantación de juego de piso

MATRIZ DE SELECCIÓN DE TERRENO			
Indicadores	Calle 1 - 10 de Agosoto	Calle 2 - Cdma. Otto Arosemena	Calle 3 - Pje. B / Manuel J. Castillo
Ubicación			
	Calle 10 de Agosto. Frente a la Cruz Roja.	Cdma. Otto Arosemena Frente a cancha deportiva.	Pje. B / Manuel J. Castillo Cerca de crossfit Babahoyo
	1	3	2
Dimension y forma de la vía			
	Vía recta principal. Forma regular. Area Total de 493,49 m². Ancho de 5,49m. Largo de 78,48 m.	Vía recta principal. Forma regular. Area Total de 230,702 m². Ancho de 3,10 m. Largo de 74,42 m.	Vía recta principal. Forma regular. Area Total de 506,80 m². Ancho de 6,66 m. Largo de 75,59 m.
	2	3	2
Topografía			
	Su pendiente es de 0% lo que nos dice que es una calle plana y sin irregularidades topograficas.	La topografía en esta área es predominantemente plana. No presenta variaciones significativas en elevación.	La topografía en esta área es predominantemente plana. No presenta variaciones significativas en elevación.
	4	4	4
Uso de suelo			
	El uso de suelo mayormenteme es mixto. <ul style="list-style-type: none"> Equipamiento Uso residencial Uso mixto Río de Babahoyo 	El uso de suelo mayormenteme es residencial. <ul style="list-style-type: none"> Equipamiento Uso residencial Uso mixto Río de Babahoyo 	El uso de suelo mayormenteme es residencial. <ul style="list-style-type: none"> Equipamiento Uso residencial Uso mixto Río de Babahoyo
	2	3	3
Estado de las vías			
	No se han reportado problemas importantes o deterioro significativo, y la calle sigue siendo un eje central para diversas actividades comerciales y residenciales en la ciudad.	No se han reportado problemas importantes o deterioro significativo, se logra observar comercio terciario en la zona.	Se reporto cierto deterioro en las vías. En la calle no se observa ningun tipo de comercio y suele ser muy solida.
	3	3	2

Número de vías			
	El numero de vías colindantes es: <ul style="list-style-type: none"> 1 vía a intervenir 2 vías secundarias 	El numero de vías colindantes es: <ul style="list-style-type: none"> 1 vía a intervenir 6 vías secundarias 7 vías terciarias 	El numero de vías colindantes es: <ul style="list-style-type: none"> 1 vía a intervenir 2 vías secundarias 5 vías terciarias
	3	3	3
Accesibilidad peatonal y vehicular			
	Existencia de acceso vehicular y peatonal en optimas condiciones. <ul style="list-style-type: none"> Acceso vehicular Acceso peatonal 	Calle destinada para el acceso peatonal en optimas condiciones. <ul style="list-style-type: none"> Acceso vehicular Acceso peatonal 	Existencia de acceso vehicular y peatonal en condiciones de deterioro. <ul style="list-style-type: none"> Acceso vehicular Acceso peatonal
	4	3	2
Ubicación respecto al crecimiento de la ciudad			
	La calle 10 de Agosto se encuentra hacia el oeste. El crecimiento de la ciudad se dirige hacia el norte, en las areas urbanas y los alrededores del bypass. <ul style="list-style-type: none"> Crecimiento de la ciudad. Vía a intervenir. 	La calle se encuentra ubicada hacia el noroestes. Va acorde al crecimiento de la ciudad hacia el norte. <ul style="list-style-type: none"> Crecimiento de la ciudad. Vía a intervenir. 	La calle se encuentra hacia el norte, lo que significa que va en sentido al crecimiento de la ciudad. <ul style="list-style-type: none"> Crecimiento de la ciudad. Vía a intervenir.
	2	3	4
Aspectos medioambientales			
	Cableado electrico: existente Gestion de residuos: existente Vegetacion de sitio: escasa	Cableado electrico: existente Gestion de residuos: escasa Vegetacion de sitio: escasa	Cableado electrico: existente. Gestion de residuos: escasa. Vegetacion de sitio: escasa.
	2	2	3
Sol			
	Desplazamiento solar de este a oeste. Durante el día, la calle 10 de Agosto puede experimentar temperaturas altas y una fuerte radiación solar.	Desplazamiento solar de este a oeste. Durante el día, la calle 10 de Agosto puede experimentar temperaturas altas y una fuerte radiación solar.	Desplazamiento solar de este a oeste. Durante el día, la calle 10 de Agosto puede experimentar temperaturas altas y una fuerte radiación solar.
	3	3	3

Viento			
	Vientos predominantes alisios, estos soplas desde el sureste hacia el suroeste	Vientos predominantes alisios, estos soplas desde el sureste hacia el suroeste	Vientos predominantes alisios, estos soplas desde el sureste hacia el suroeste
	3	3	3
Visibilidad e iluminación			
	Esta vía cuenta con iluminación pública, pero debido a la gran altura de las luminarias, la luz no alcanza a iluminar adecuadamente.	Esta vía cuenta con iluminación pública, pero debido a la gran altura de las luminarias, la luz no alcanza a iluminar adecuadamente.	Esta vía cuenta con iluminación pública, pero algunas de las mismas están dañadas lo que ocasiona una escasa iluminación.
	2	2	2
Valoración política			
	El área es una zona regenerada, y se prefiere que la actividad se realice en otra área de la ciudad.	El área es una que esta en proceso de regeneración, por esta razón el GAD de Babahoyo accedió a otorgar el permiso de intervención.	El área es una que no está en planes de regeneración, así que se puede establecer el juego en el sitio.
	0	4	3
Seguridad peatonal			
	Aceras en buen estado, las vías poseen pasos peatonales y señalización horizontal como vertical.	Calles en buen estado, las vías no poseen pasos peatonales y señalización horizontal como vertical.	Aceras en mal estado, las vías no poseen pasos peatonales y señalización horizontal como vertical.
	3	2	1
Opinión de los usuarios			
	Muchos de los usuarios de esta zona presentaron una buena opinión sobre la implementación del juego, sin embargo otros estaban en contra de dicha reactivación.	Mediante el proceso de encuesta a los moradores presentaron interés y apoyo total en el proyecto de intervención.	Mediante el proceso de encuesta a los moradores presentaron interés y apoyo en el proyecto.
	2	4	2
Total			

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 22. Tabla de Ponderación

TABLA DE PONDERACIÓN	
0	No cumple con las necesidades para la ubicación de un juego de piso.
1	Cumple hasta un 25% con las necesidades para la ubicación de un juego de piso.
2	Cumple más del 50% con las necesidades para la ubicación de un juego de piso.
3	Cumple hasta un 75% con las necesidades para la ubicación de un juego de piso.
4	Cumple más del 75% con las necesidades para la ubicación de un juego de piso.

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 23. Ponderación de matriz de selección del terreno

Ponderación Total															
Indicadores	Calle 1					Calle 2					Calle 3				
	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4	0	1	2	3	4
Ubicación															
Dimensión y forma de la vía															
Topografía															
Uso de suelo															
Estado de las vías															
Número de vías															
Acc. peatonal y vehicular															
Ub. respecto al crecimiento de la ciudad															
Aspectos medioambientales															
Sol															
Viento															
Visibilidad e iluminación															
Valoración política															

Seguridad peatonal															
Opinión de los usuarios															
Total															

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tal como se observa, la primera localidad ubicada en el barrio 10 de Agosto se ha ponderado con un rango de 2, lo cual indica que el sitio cumple con el 50% de las exigencias necesarias para poder realizar una intervención de reactivación urbana, como dato relevante se indica que los residentes de esta zona no mostraron interés e incluso hasta cierta oposición al momento de la recolección de datos , además de destacar que por ser una zona regenerada hace poco las autoridades administrativas no cedieron el permiso de implantación.

En la segunda opción se analizó una vía con acceso vehicular restringido ubicada en el barrio Otto Arosemena, obtuvo una puntuación de grado 3 el cual indica que cumple con un 75% de las condiciones para la aplicación del proyecto. En calidad de observación, esta opción fue apoyada por el municipio de la ciudad Babahoyo debido a que esta zona cumple con los lineamientos de su proyecto actual de recuperación de espacios públicos abiertos, siendo hasta ahora un plan en espera de realización por parte del Departamento de Planificación Territorial Urbana de Babahoyo.

Para culminar, la última localidad analizada está dentro del barrio San José, fue considerada con una calificación de grado 2, este puntaje evidencia que cumple con más del 50% de los criterios requeridos; al igual que la anterior es una vía de acceso vehicular restringido, pero no está dentro del plan de reactivación de la ciudad por lo tanto se descarta la idea de realizar la implantación del juego en la misma.

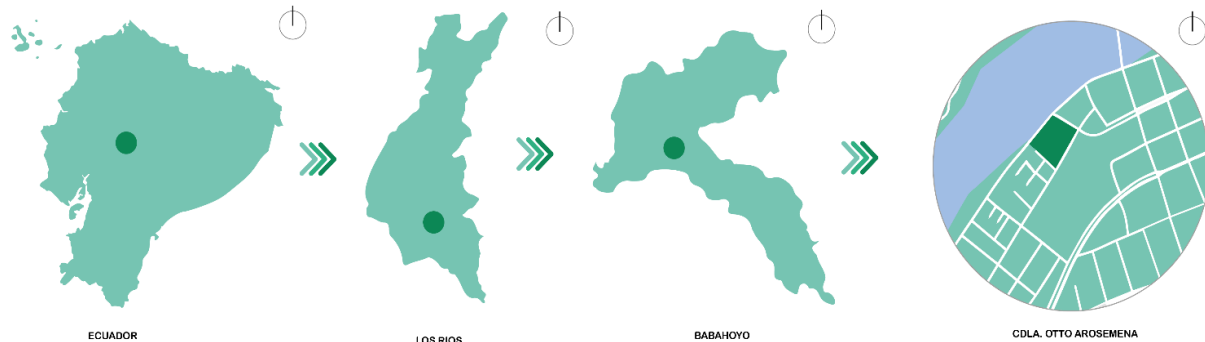
Después del análisis de los tres terrenos seleccionados, se determinó que la localidad idónea para el desarrollo de la intervención urbana es la vía ubicada en el barrio Otto Arosemena, el cual cumple con el 75% de los aspectos requeridos, el apoyo de la localidad y el permiso de alcaldía de la ciudad de Babahoyo para la implantación in - situ.

4.2.2 Análisis de situación del sitio y su entorno urbano

4.2.2.1 Ubicación

La vía a intervenir se encuentra en la ciudad de Babahoyo, dentro de la ciudadela Otto Arosemena; como característica principal de esta zona se resalta que tiene un alto índice de uso de suelo residencial y también cuenta con servicios de comercio terciario. Es de destacar que la calle en la que se implantara el proyecto es una vía con acceso vehicular restringido, particularidad que provoca que en esta área preserve un entorno tranquilo para el desarrollo de esa comunidad. La superficie de la vía cuenta con un área total de 436,50 m² en ella se hallan dos aceras las cuales cuentan con 1,40 m² de ancho, el carril de una sola dirección de 3,10 m² de ancho y ambos elementos con una longitud de 75 m².

Ilustración 77. Ubicación geográfica del terreno elegido



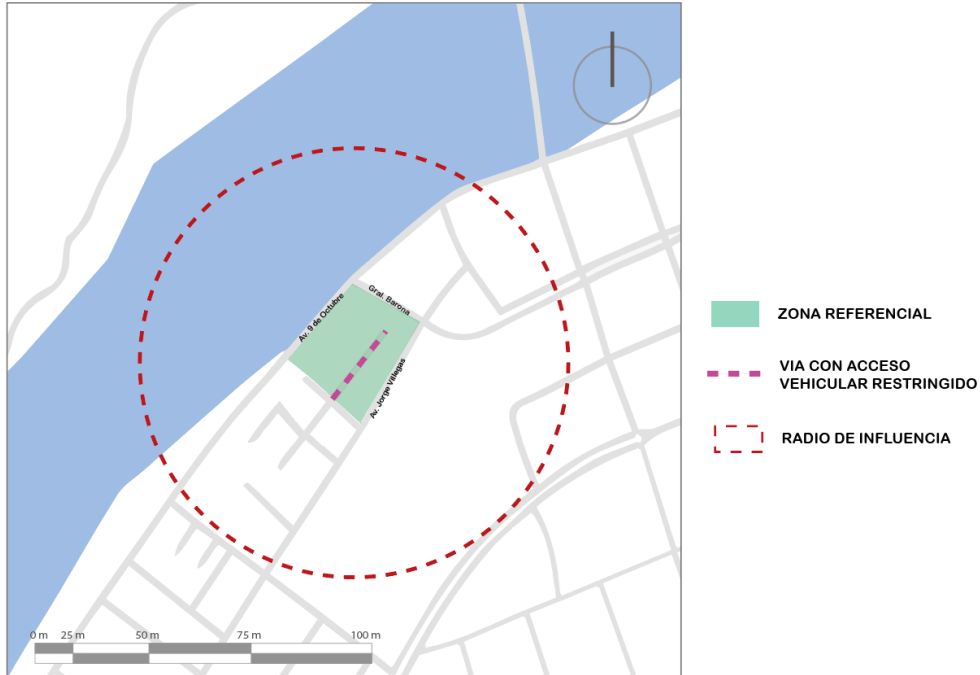
Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.2.2 Radio de influencia

El radio de influencia empleado para el análisis del sitio fue de 200 metros, este valor se estableció en base al Plan de uso y gestión del suelo del cantón Guayaquil (PUGS) que también fue usado en un proyecto de reactivación de casa comunal del barrio Otto Arosemena; este permite obtener una muestra compacta y representativa de los criterios urbanos que facilitan el estudio detallado del área y del mismo modo saber la influencia del proyecto en el entorno inmediato. También la aplicación de este simplifica la evaluación de relaciones entre los distintos usos de suelos, densidad poblacional y la distribución de los equipamientos existentes.

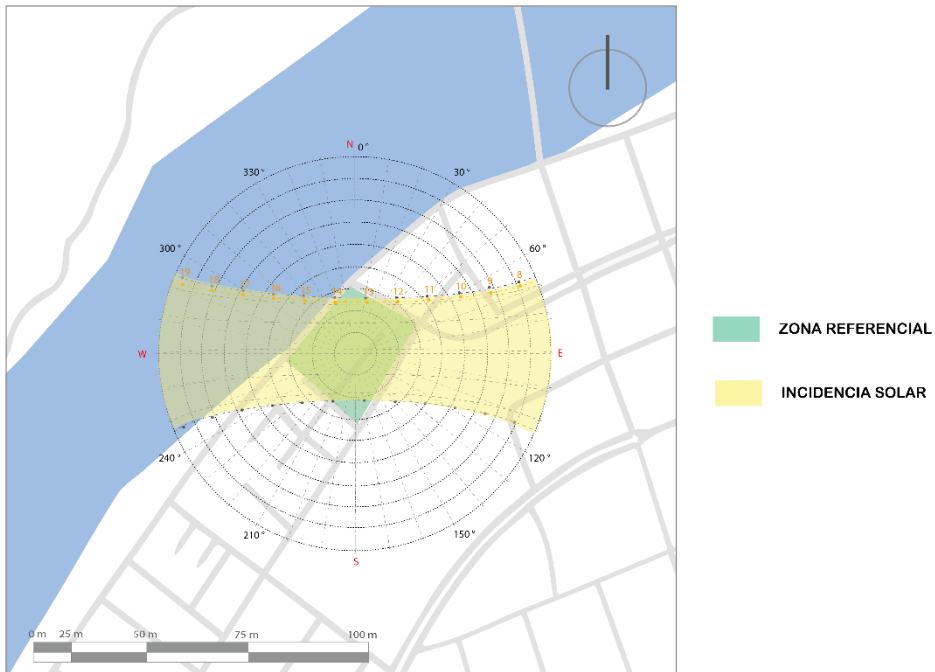
Ilustración 78. Radio de influencia



Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.2.3 Asoleamiento

Ilustración 79. Mapa de incidencia solar



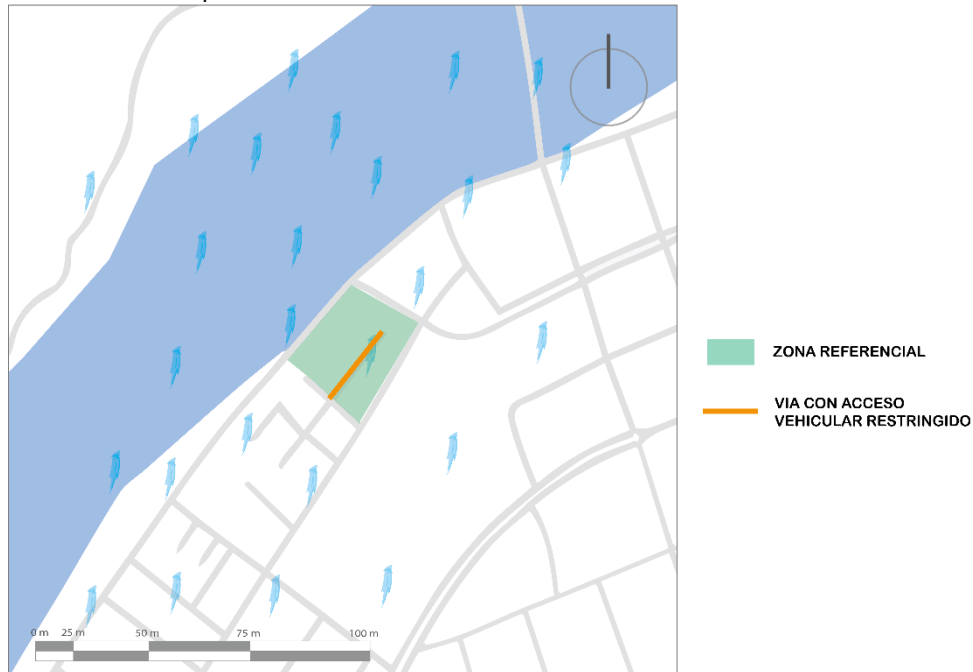
Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Es posible apreciar en el mapeo de incidencia solar que en el sitio de estudio el sol va desde el este al oeste con una altitud solar moderada entre 60 y 70 en horario

diurno de 7:00 am a 10:00 am, las edificaciones con mayor altura ubicadas en el occidente de la ciudadela recibirán sombra creando microclimas más frescos, mientras que las viviendas, calles y parques en el oriente estarán expuestas a la luz solar directa.

4.2.2.4 Vientos

Ilustración 80. Mapa de dirección de viento



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

La dirección de los vientos proviene mayormente del suroeste entre diciembre y abril la velocidad de estos fluctúan entre 10 - 20 km/h, pero en los meses entre Junio y Octubre hay presencia de vientos disminuye con una velocidad de 5 - 10 km/h.

4.2.2.5 Vegetación Colindante

En lo que concierne a vegetación, dentro de los límites de la ciudadela se ha podido observar distintas especies arbóreas en el espacio público como: el jabonero chino, almendro de la india, flamboyán, neem y el árbol de mango que es la única especie frutal; con respecto a los arbustos o plantas ornamentales se hayan en jardineras públicas o en maceteros en los portales de las viviendas las especies más comunes son: el aloe vero, croton de jardín y la diefembaquia.

Ilustración 81. *Especies de vegetación colindante*

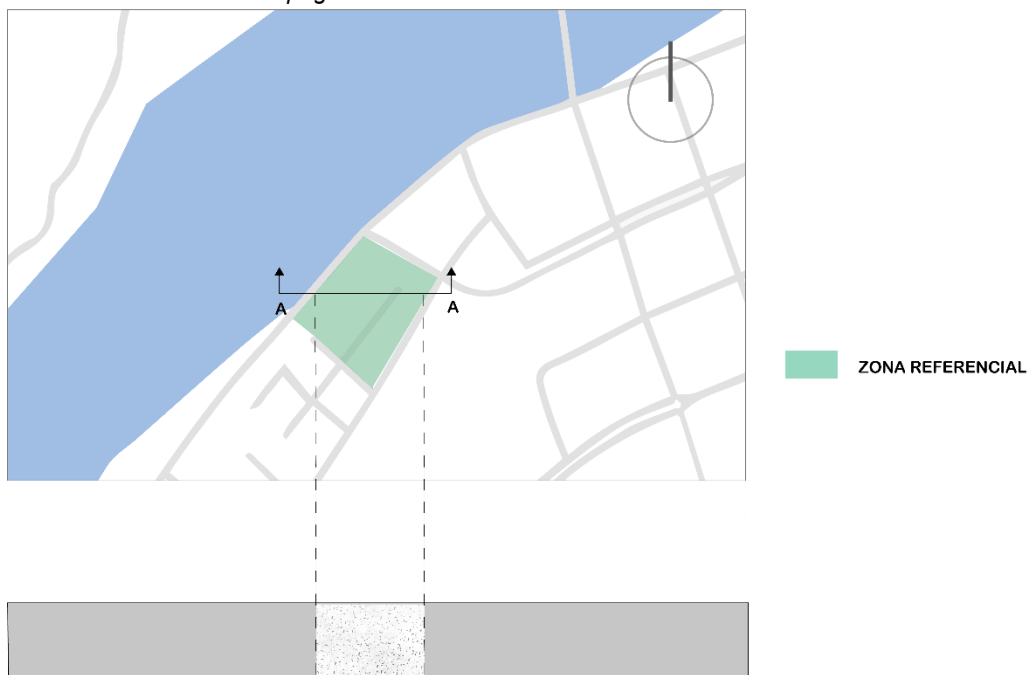


Fuente: Picture This (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.2.6 Topografía

Ilustración 82. *Sección Topográfica del área de estudio*



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

El área estudiada carece de elevaciones e inclinaciones considerables en su topografía, la vía no cuenta con irregularidades significativas en su pavimentación, por lo tanto, facilitara la aplicación del proyecto, el desarrollo de diversas actividades, la

reducción de costos y el mantenimiento; permitiendo la gestión positiva de los recursos disponibles

4.2.2.7 Uso de suelos

Ilustración 83. Mapa de uso de suelo del área de estudio



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

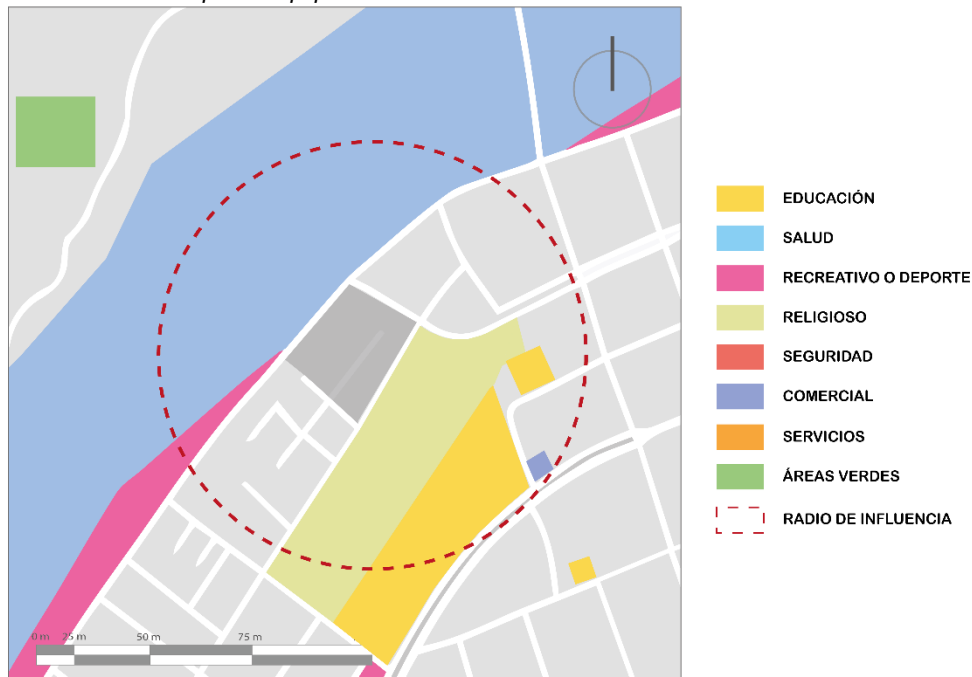
En el entorno del área de estudio mostrada en el mapa, se puede observar que hay un alto porcentaje de viviendas unifamiliares y multifamiliares debido a la presencia de las ciudadelas que colindan con la zona; luego se destaca el uso mixto, el cual representa una gran proporción de aprovechamiento para la actividad comercial, ya que, está cerca de área céntrica de la ciudad, donde la mayoría de edificaciones en su planta baja desarrollan actividad mercantil. También se pudo observar la escasez de suelo enfocado a equipamientos y áreas verdes lo que influye en el dinamismo de la zona y en la calidad vida de los habitantes.

4.2.2.8 Equipamientos

Dentro del alcance del radio de influencia de 200 m², la zona dispone de una limitada cantidad de equipamientos, principalmente existe la presencia de instituciones educativas tanto pública y privada, la presencia de estos centros

fomentan el desarrollo educativo de la comunidad; luego se puede encontrar edificaciones de uso religioso como capillas e iglesias que son parte de los espacios de actividades comunitarias, también parte del malecón de esta zona en donde se realiza actividades como caminata y ejercicios; por último, equipamiento comercial dedicado a la distribución de material de construcción.

Ilustración 84. Mapa de equipamientos de la zona de estudio



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Educativo

- Unidad Educativa Aurora Estrada.
- Unidad Educativa Jesús Martínez De Ezquerecocha.

Religioso

- Iglesia Católica Nuestra Señora del Carmen.

Comercial

- Comercial TOUMA.

Recreativo

- Malecón de Babahoyo.

4.2.2.9 Servicios Básicos

En el área analizada, la comunidad tiene acceso a servicios básicos como el agua potable, electricidad, alumbrado público, alcantarillado, telecomunicaciones y recolección de basura, sin embargo, algunos de estos presentan deficiencia con respecto al mantenimiento como son las luminarias públicas y el alcantarillado.

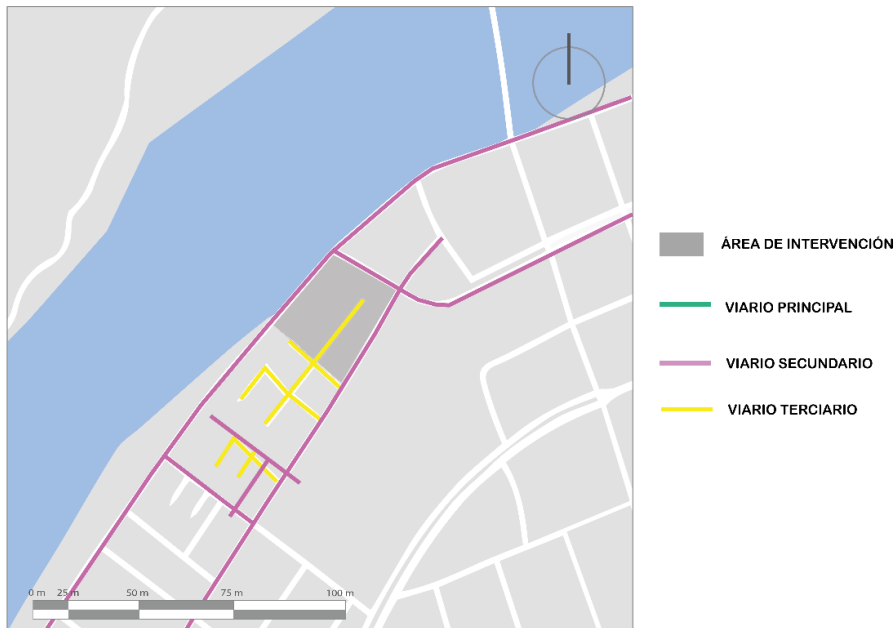
Ilustración 85. Referencia a Servicios Básicos



Fuente: Google Maps (2024)

4.2.2.10 Vías de acceso

Ilustración 86. Vías de acceso en la Cdma. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Mediante el análisis in situ se identificó que para ingresar al sitio donde se implantará el proyecto se debe acceder por vías secundarias como la Av. Jorge Villegas y la Av. 9 de Octubre, que conectan con la red de viarios terciarios en donde se desarrollan las diferentes barriadas de la ciudadela Otto Arosemena; las rutas de segundo orden son menos transitadas en esta área facilitando el flujo vial hacia los vecindarios y cuentan con las medidas aptas para desarrollar esta actividad; mientras que en el los accesos terciarios son vías más estrechas y rectas que aseguran una llegada directa a los barrios

4.2.2.11 Estado de aceras

Las aceras en el vecindario cuentan con un estado variable, se pueden encontrar tramos en mejores condicione dentro de una misma cuadra, pero generalmente el nivel de deterioro es notorio; esta situación genera conflicto directamente con la seguridad de los habitantes especialmente con las personas de tercera edad los cuales conforman la gran parte de los residentes de la ciudadela. A día de hoy, las aceras miden un promedio de 1.40 m de ancho y el alto de esta es de 5 cm.

Ilustración 87. *Estado de Acera*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.2.1 Estado de vías

La vía es de acceso vehicular restringido, por lo que existen pocos puntos de desgaste superficial, lo que incide directamente en la accesibilidad y el confort de los

usuarios el cual no es un problema; el ancho de esta vía es de 3,10 m, pero pueden existir obstaculizaciones debido a que algunos residentes estacionan sus vehículos en esa calle.

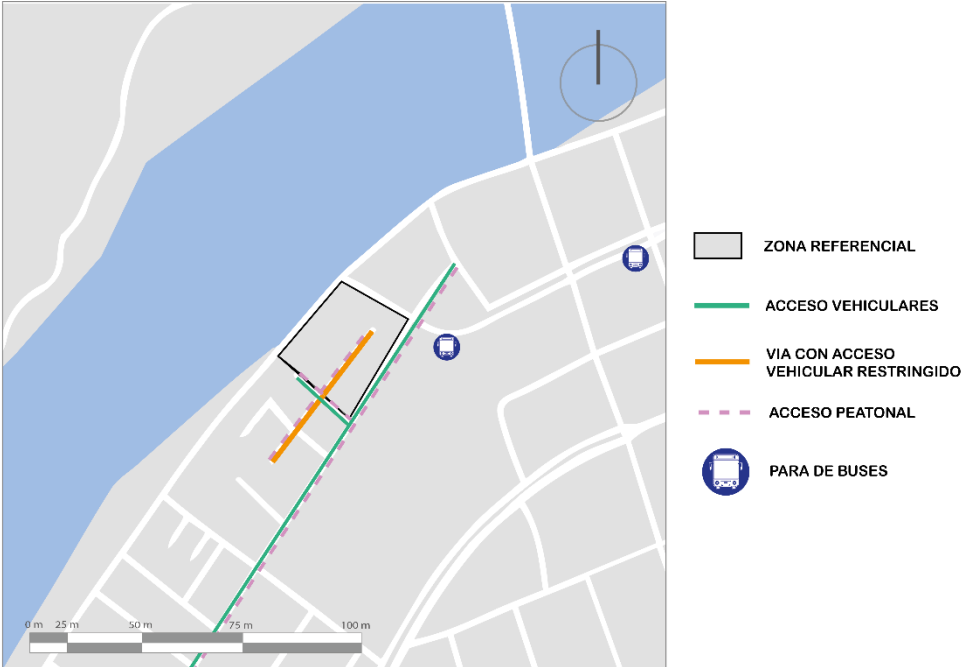
Ilustración 88. Estado de la Vía



Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.2.2 Movilidad vehicular y peatonal

Ilustración 89. Mapeo de movilidad peatonal y vehicular



Fuente: Google Maps (2024)

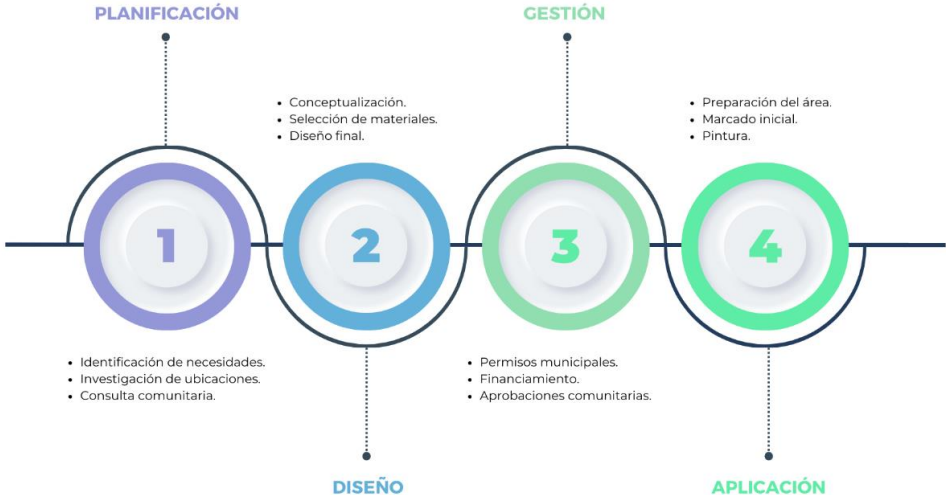
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

En lo que concierne a la movilidad vehicular y peatonal, todas las vías tienen acceso continuo a los distintos medios de transportes, en algunos casos se pueden

encontrar vías con acceso vehicular restringido.; de manera similar, con respecto a la movilidad peatonal, las calles y los callejones cuentan con acceso continuo y de tránsito libre para el peatón.

4.2.3 Plan piloto

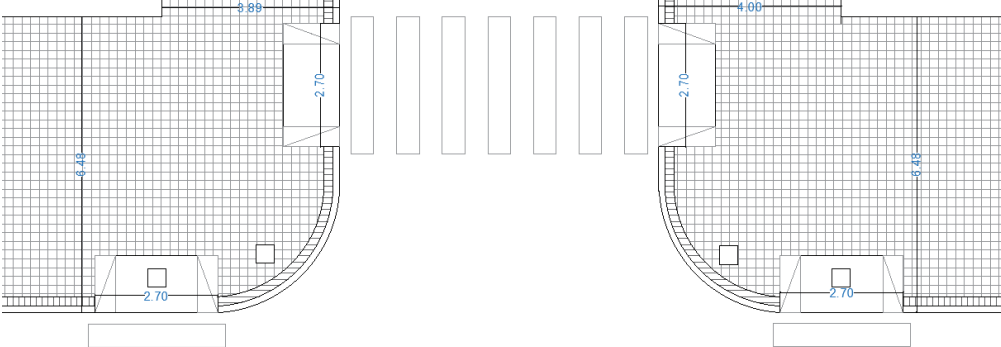
Ilustración 90. Planificación por etapas



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

De primera mano, se realizó la planificación por etapas del proyecto piloto, el diseño del anteproyecto fue desarrollado en su totalidad tomando en cuenta las opiniones de los habitantes de la ciudad de Babahoyo; a través de encuestas mencionadas anteriormente. Se ubicó de manera provisional en el barrio 10 de Agosto por el motivo de brindar seguridad a los individuos, ya que esta localidad era la única que contaba con una acera con las dimensiones adecuadas para la movilización del peatón.

Ilustración 91. Medida de aceras



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

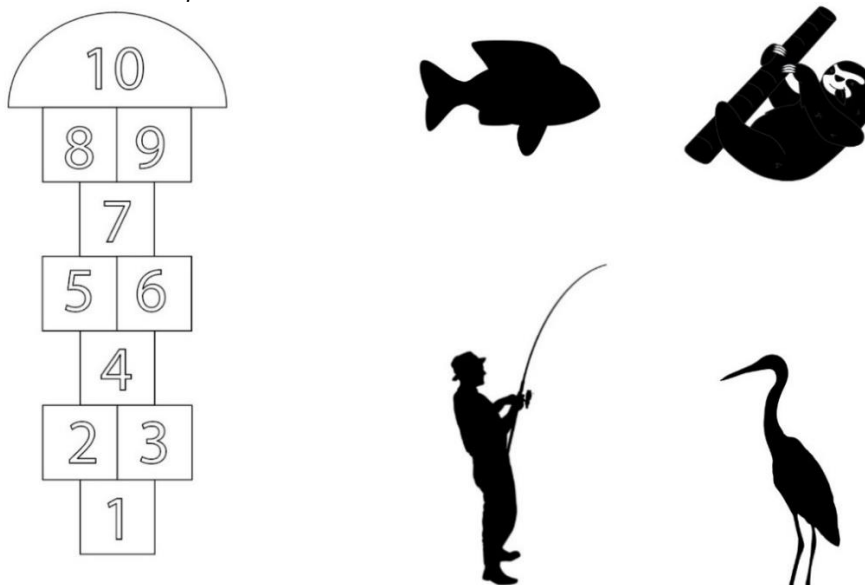
Ilustración 92. Ubicación y distribución de plan piloto



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Para el desarrollo del circuito se tomó como concepto principal el juego de piso tradicional llamado “Rayuela”, del cual se adoptó los principios jugables como son: saltar, girar y caminar en línea recta. Luego, se realizó una sustracción de las formas principales (circulo y cuadrado) con la intención de generar un recorrido diferente sin dejar de lado lo convencional. También se incorporaron elementos representativos de la localidad con la intención de generar un sentido de pertenencia a los habitantes.

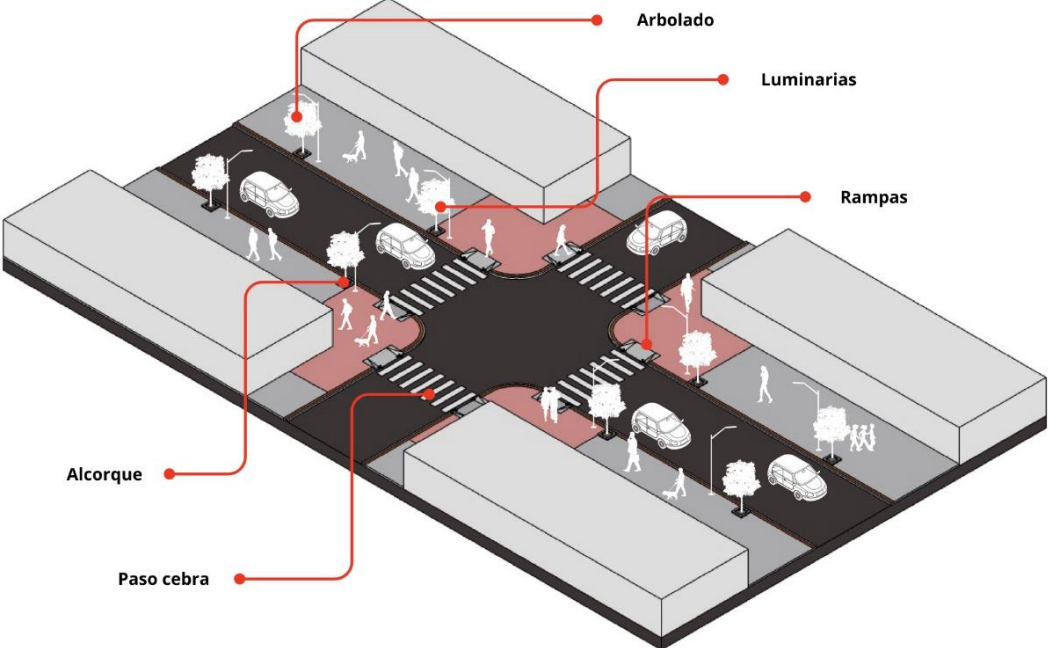
Ilustración 93. Conceptualización



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

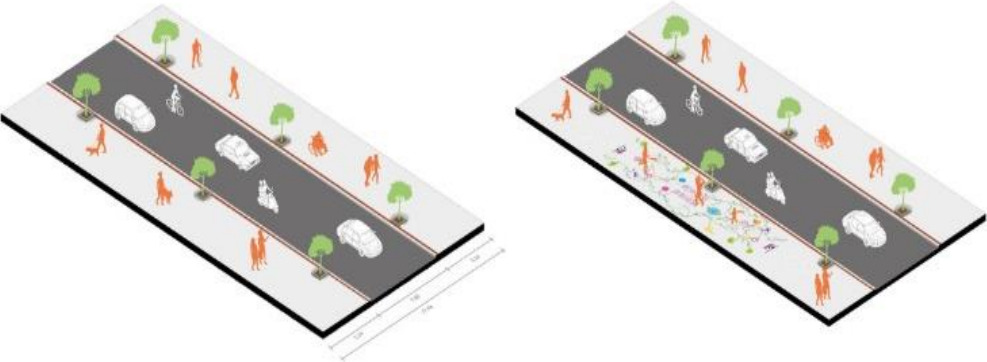
En la vía donde se propuso este plan, el estado actual de los elementos que componen el ámbito urbano era de destacar, al ser una calle que tuvo una regeneración hace muy poco se podía observar cómo su condición de vía actual era buena, poseía alcorques, espacios para el acceso a personas con discapacidad universal, señaléticas horizontales como verticales. Mas sin embargo el complemento de mayor fuerza son sus amplias aceras, este mismo hizo que fuera apta para la propuesta piloto.

Ilustración 94. Estado Actual - Elementos Urbanos



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 95. Isometrías de intersección de la calle 10 de Agosto y Martín Icaza



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 96. *Renders de plan piloto*

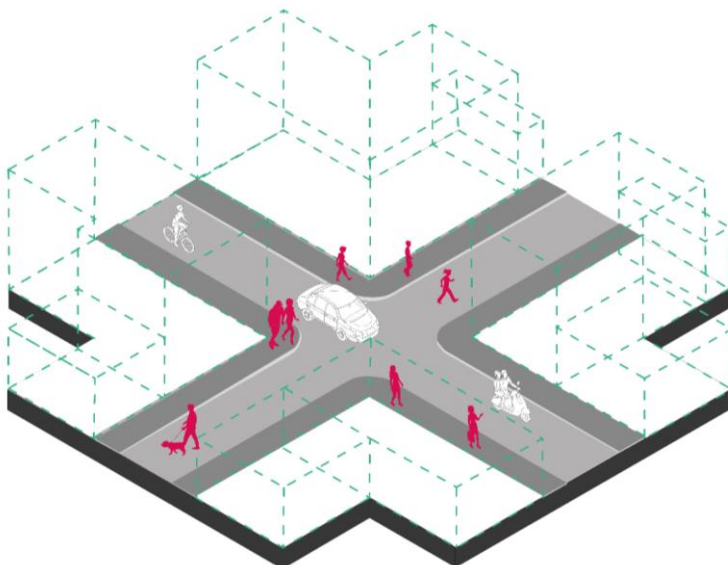


Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.3.1 Propuesta Preliminar

A partir del plan piloto mostrado al Departamento de Planificación Urbana de Babahoyo y por motivos de integración con zonas barriales que se encuentran en proceso de reactivación; se obtuvo el permiso de implantación, en una calle de acceso vehicular restringido frente al centro comunal para adultos mayores “Otto Arosemena”, en la ciudadela del mismo nombre. La ubicación fue otorgada con la finalidad de empezar a crear espacios públicos abiertos, mismos que generen integración entre los habitantes de la zona y confort al momento de transitar por este sitio.

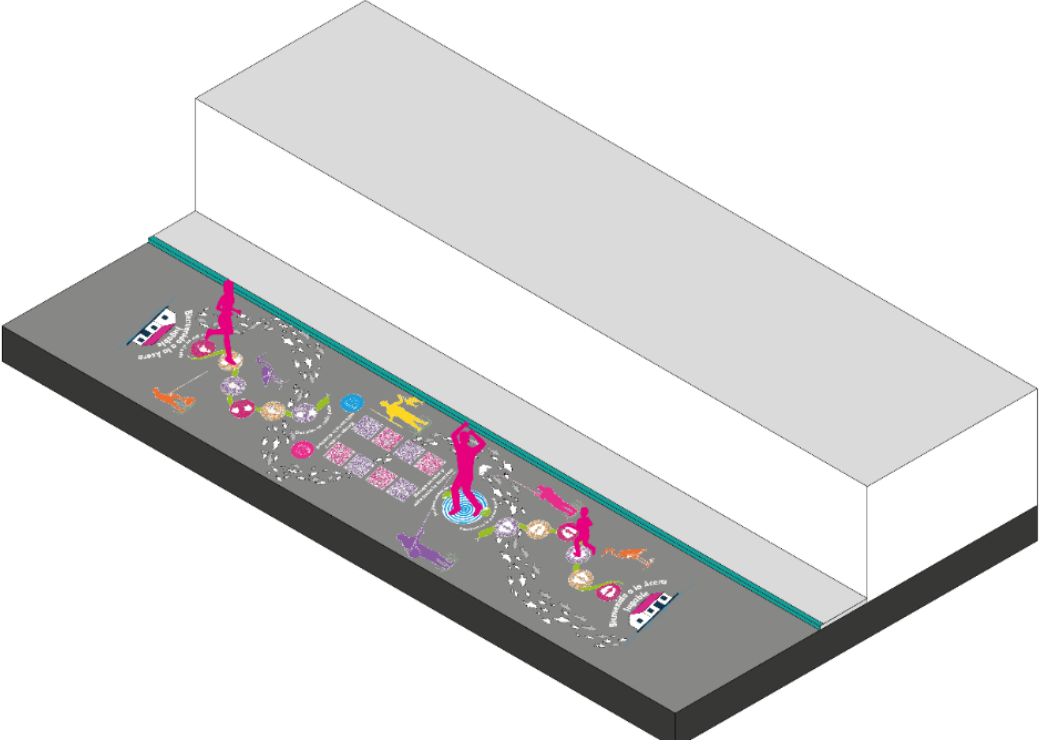
Ilustración 97. *Isometrías de propuesta preliminar*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Mediante la realización de isometrías se obtuvo una idea de cómo sería la implantación del circuito en la calle Otto Arosemena, este mismo tuvo ciertos cambios en las medidas de la propuesta principal realizada en el plan piloto mencionada anteriormente.

Ilustración 98. *Isometría de Calle de propuesta preliminar*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 99. *Renders de propuesta preliminar*

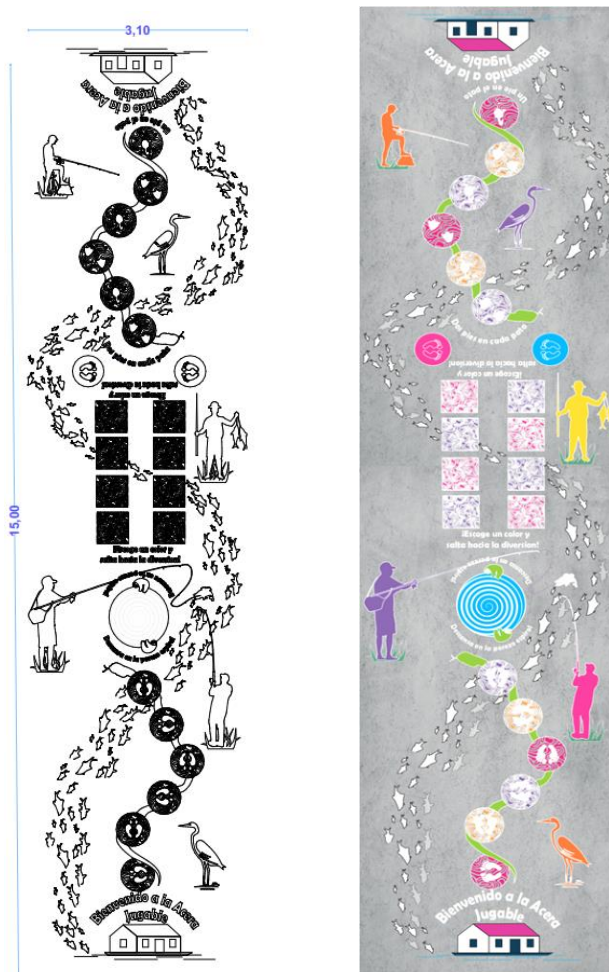


Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.3.2 Diseño

Para comenzar con el proceso de implementación se desarrollaron documentos de apoyo que aportaron relevancia a lo propuesto anteriormente, cronogramas de actividades de implantación y presupuesto autofinanciado. Estos mismos se realizaron con el objetivo de poder llevar a cabo la socialización con el Departamento de Planificación Urbana de la Alcaldía de Babahoyo y la comunidad de esta ciudadela, permitiendo crear un dialogo entre todos los grupos interesados en el proyecto.

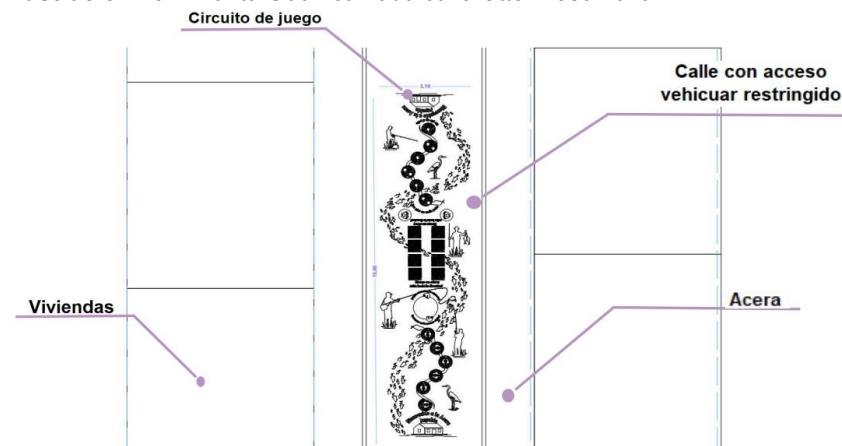
Ilustración 100. Propuesta preliminar.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Se realizo una planta geometrizada para asegurar la precisión en la representación del terreno y la estructura del proyecto. El mismo documento que posee forma y ubicación de todos los elementos que harán parte de este circuito de juego de piso.

Ilustración 101. Planta Geometrizada calle Otto Arosemena



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.3.3 Materiales y Presupuesto

Tabla 24: Materiales a utilizar en la implantación In Situ.

Materiales	
Aspectos	Detalles
Pinturas	Pinturas de tonos brillantes y llamativos que logren llamar la atención del transeúnte y residentes del sector.
Rodillos	Herramienta para cubrir areas extensas de manera uniforme.
Brochas y Pinceles	Herramienta para detalles pequeños y bordes.
Plantillas	Plantillas que serán implementadas una vez se haga la elección en conjunto con las personas interesadas.
Selladores de pinturas	Productos para porteger y prolongar la durabilidad del trabajo final.
Equipo de protección	Como guantes, mascarillas para evitar intoxicación con la pintura o selladores.

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

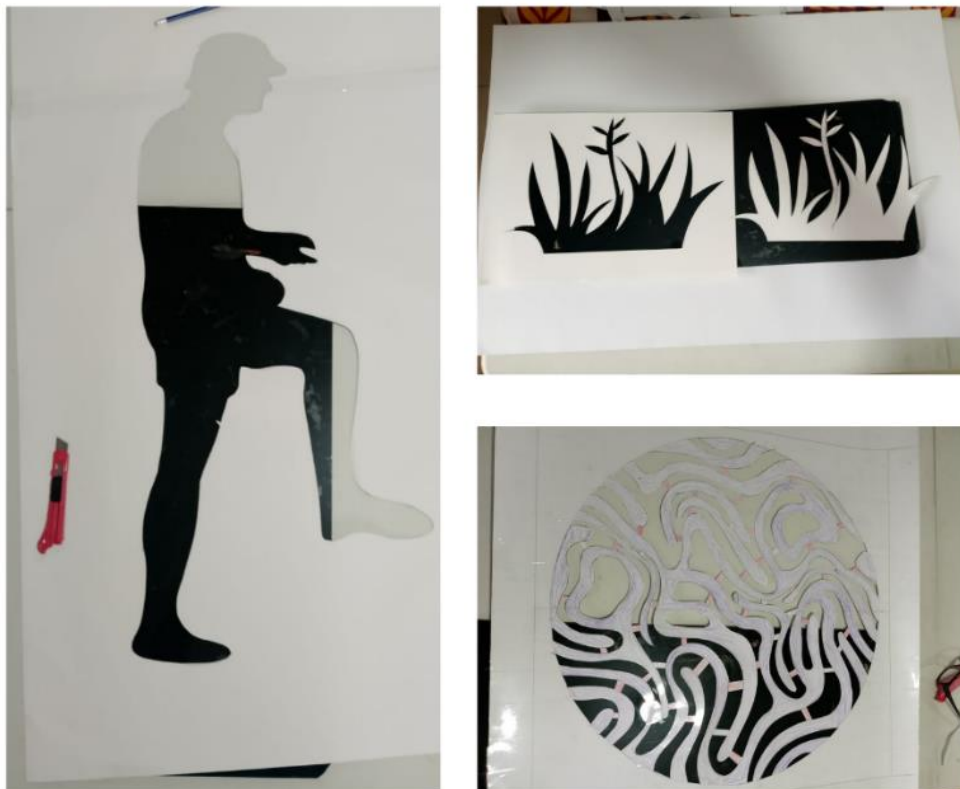
Es fundamental enfatizar que la herramienta principal para la intervención fueron las plantillas, estas fueron realizadas en dos proceso: el primero la impresión u ampliación de las formas y el segundo el calco y el corte en cartulinas en formato de 100 cm x 70 cm, estas fueron elaboradas por los autores de este proyecto, el uso de este metodo permite el estampado de las formas elegidas para el diseño, permitiendo una ejecución rapida y con un acabado de mayor calidad.

Ilustración 102. Plantillas



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 103. Plantillas



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 25. Presupuesto de materiales a utilizar en implantación In Situ

Proyecto						
Propuesta de reactivación del espacio público desde la aplicación de juegos urbanos peatonales en Babahoyo						
Hecho por		Alberto Danilo Muñoz; Jennifer Anahi Zambrano Arauz				
Ubicación		Los Ríos - Babahoyo				
Fecha		10/7/2024				
Ítems	Descripción	U	Cantidad	P. U	P. T	
1	Plantillas					
1,1	Cartulina blanca - 0,65 x 1,00	cm	50	0,3	15,00	
1,2	Cinta de embalaje	m	2	2	4,000	
2	Limpieza - Preparación para la superficie					
2,1	Brochas de 3"	U	10	0,98	9,80	
2,2	Brochas de 1"	U	5	0,50	2,50	
2,3	Esponjas	U	3	1,00	3,000	
2,4	Espátula de acero	U	3	2,00	6,000	
2,5	Papel Periódico	U	3	0,50	1,50	
2,6	Conos de tráfico	U	4	13,00	52,00	
2,7	Fundas de basura	U	1	0,50	0,50	
2,8	Escobas	U	4	2,00	8,00	
3	Pinturas					
3,1	Pintura de caucho - Blanco	gal	2	6,90	13,8	
3,2	Sellador blanco	gal	1	10,40	10,40	
3,3	Pintura de caucho - Lila	L	1	2,61	2,61	
3,4	Pintura de caucho - Fucsia	L	1	2,61	2,61	
3,5	Pintura de caucho - Naranja	L	1	2,61	2,61	
3,6	Pintura de caucho - Verde	L	1	2,61	2,61	
3,7	Pintura de caucho - Celeste	L	1	2,61	2,61	
TOTAL					139,58	




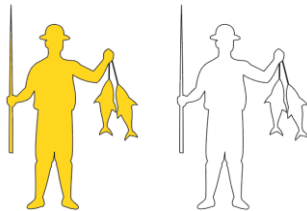

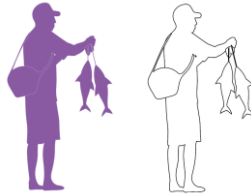
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Conforme a lo indicado en el presupuesto se destaca que esta intervención representa un bajo costo monetario, se plantea a la par una gestión minuciosa para optimizar los recursos disponibles sin que esto repercuta de manera negativa a la calidad del resultado final, también se han establecido estrategias como el uso de materiales accesibles y técnicas de manejo eficiente.

4.2.3.4 Dimensiones

Como base del proyecto se implementó un recuadro de medidas de cada elemento a pintar en la calle Otto Arosemena, esto con la intención de hacer más ágil el proceso de implantación In Situ y de tener un registro con las dimensiones oficiales de cada detalle de la propuesta de implementación.

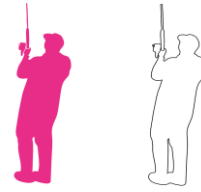
Tabla 26. Medidas de elementos de juego de piso a implantar

Elemento	Medida	Referencia
Perezoso	Alto: 0,35 m ² Ancho: 0,26 m ²	
Garza	Alto: 1,00 m ² Ancho: 0,60 m ²	
Ca sa Flotante	Alto: 1,20 m ² Ancho: 0,50 m ²	
Pescador 1	Alto: 1,00 m ² Ancho: 0,30 m ²	
Pescador 2	Alto: 1,00 m ² Ancho: 0,30 m ²	
Pescador 3	Alto: 1,00 m ² Ancho: 0,30 m ²	

Pescador 4

Alto: 1,00 m²

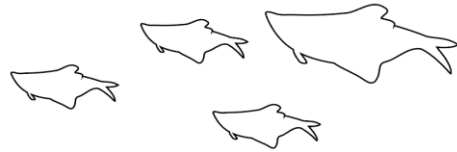
Ancho: 0,30 m²



Pescados

Alto: 0,20 m²

Ancho: 0,30 m²



Pato

Alto: 0,40 m²

Ancho: 0,20 m²



Césped

Alto: 0,35 m²

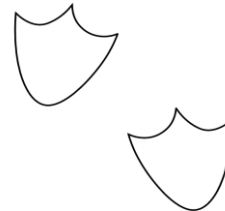
Ancho: 0,45 m²



Huellas 1

Alto: 0,40 m²

Ancho: 0,40 m²



Huellas 2

Alto: 0,35 m²




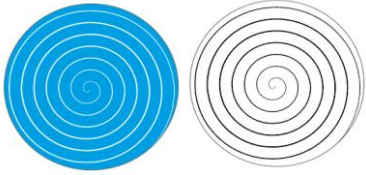
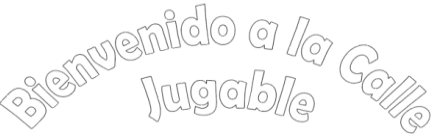
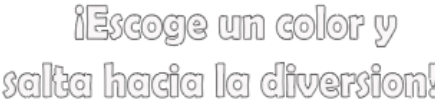


Ancho: 0,30 m²



Círculo 1

Diámetro: 0,60 m²



Circulo 2	Diámetro: 0,60 m ²	
Serpiente	Alto: 4,00 m ² Ancho: 0,20 m ²	
Cuadrados	Alto: 0,60 m ² Ancho: 0,60 m ²	
Circulo 3	Diámetro: 1,00 m ²	
Texto 1	Alto: 0,50 m ² Ancho: 1,80 m ²	
Texto 2	Alto: 0,30 m ² Ancho: 1,35 m ²	
Texto 3	Alto: 0,40 m ² Ancho: 1,20 m ²	
Texto 4	Alto: 0,40 m ² Ancho: 1,00 m ²	

Texto 5

Alto: 0,40 m²

Ancho: 1,00 m²

Dos pies en cada pata

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.3.5 Implementación in – situ

Para iniciar con el proceso de implementación In Situ se desarrolló un cronograma de actividades detallado por día, el mismo abarco todas las fases del proceso. Este incluía la planificación inicial que consistía en la preparación de la calle, ejecución de la propuesta y la actividad final que daría auge de reactivación en la zona, cada etapa se definió con plazos específicos y asignación de recursos.

Tabla 27. Cronograma de implementación In Situ

Fase	N°	Actividad	Inicio	Duración	Final	Hora
Preparación de la superficie	1	Limpieza del área	19/07/2024	1 día	19/07/2024	15:00 p.m
	1	Marcado del diseño en la vía	20/07/2024	1 día	20/07/2024	
Aplicación de pintura	2	Pintura base	20/07/2024	1 día	20/07/2024	8:00 a.m - 6:30 p.m
	3	Pintura de detalles y acabados	20/07/2024	1 día	20/07/2024	
	4	Aplicación de capa protectora	20/07/2024	1 día	20/07/2024	
Acabado final	1	Entrega del circuito a la comunidad	21/07/2024	1 día	21/07/2024	10:00 a.m

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

La primera actividad a realizar dentro del cronograma fue la limpieza de la calle destinada al proyecto. Esta tarea fue esencial para preparar el terreno, se eliminó cualquier tipo de escombros, vegetación y material no deseado existente en el sitio. Este paso fue realizado con ayuda de personas que habitaban cerca del lugar, además

se utilizó el material adecuado para la recolección de estos desechos. La limpieza permitió identificar y resolver posibles irregularidades en el sitio que podrían afectar la siguiente fase del proyecto.

Ilustración 104. Fase uno de implantación In Situ



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 105. Limpieza de calle



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Una vez finalizada la primera fase, se procedió a las actividades de demarcación del sitio, en donde se empezó a realizar un bosquejo de cada elemento, para los textos se usó directamente las plantillas laboradas con anterioridad, se procedió con el fondeo de cada figura utilizando una mezcla de pintura y sellador blanco, la cual permitió que los colores aplicados posteriormente tengan un mayor realce. Cabe recalcar que desde este momento se pudo observar el interés de ciertas personas del barrio las cuales comenzaron a interactuar más con la actividad, dando

a entender que la reactivación genere resultados desde el momento en que se empieza a intervenir en la vía pública. Generar curiosidad en los individuos y presentarse receptivos a sus dudas y ganas de entender los cambios en su entorno urbano permitió acercarse más a la comunidad.

Ilustración 106. *Fondeo de circuito de juego*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 107. *Fase dos de implantación In Situ*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Posteriormente se incorporó la pintura que daría color a cada parte del circuito. Se seleccionaron cuidadosamente los colores y con ayuda de un equipo de personas se llevó a cabo este proceso. El mismo ayudo a despertar el interés a los habitantes de la zona, haciéndoles una invitación a unirse a esta parte de esta operación, manifestando sus deseos con respecto a los colores del juego y preguntando

curiosamente de que se trataba cada parte de lo que se iba implantando. Esta fase no solo mejoro la apariencia de la zona, sino que también proporciono más interés sobre los habitantes y creo un sentimiento de pertenecía de lo que ellos ayudaron a realizar y de que sus opiniones hayan sido tomadas en cuenta al momento de implantar lo dicho anteriormente.

Ilustración 108. *Aplicación de pintura*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 109. *Pintura de detalles y acabados*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Finalmente, para apoyar la implementación del proyecto y fomentar la interacción con la comunidad se organizó una actividad gratuita en el sitio, como parte de la inauguración del juego. Este evento sirvió como un método efectivo de reactivación del área y promovió el sentido de pertenencia de todos los locales. La actividad fue llevada a cabo de forma entusiasta, lo que permitió a la comunidad

reunirse y disfrutar de un momento recreativo en un nuevo espacio. La interacción positiva y la colaboración comunitaria logro fortalecer aún más el vínculo entre el proyecto y los residentes. Niños, jóvenes y adultos tuvieron curiosidad de jugar y probar su intuición en base a lo implantado, asegurando un apoyo continuo y un uso activo del sitio revitalizado.

Ilustración 110. *Interacción entre los habitantes y el circuito*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Ilustración 111. *Entrega del juego a la comunidad*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)




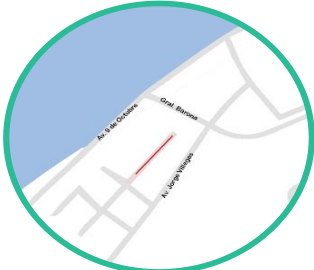
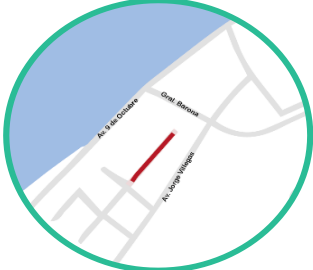






Ilustración 112. *Interacción de niños en el circuito*



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

4.2.3.6 Análisis de impacto por indicador

Tabla 28. Indicador de densidad peatonal

		CALLE OTTO AROSEMENA - BABAHOYO	
GESTION A LA MOVILIDAD		GESTION A LA MOVILIDAD	
DENSIDAD PEATONAL		DENSIDAD PEATONAL	
VIARIO PUBLICO		VIARIO PUBLICO	
Objetivo minimo	Criterio	>80% de espacio viario para el peatón	Objetivo minimo Criterio >80% de espacio viario para el peatón
Deseable	Criterio	>90% de espacio viario para el peatón	Deseable Criterio >90% de espacio viario para el peatón
ACTUALIDAD		PROPUESTA	
Formula = $\frac{\text{Numero de peatones}}{\text{Area total}} = \frac{100}{230,702m^2} = 0,43 \text{ personas}$ 		Formula = $\frac{\text{Numero de peatones}}{\text{Area total}} = \frac{205}{230,702m^2} = 0,86 \text{ personas}$ 	
DIAGNOSTICO		PROPUESTA	
			
Simbología:  Area de densidad peatonal.  No existe densidad peatonal.		Simbología:  Area de densidad peatonal.  No existe densidad peatonal.	
Problemática: En el lugar es una calle peatonal que ha sido utilizada como estacionamiento vehicular, lo que provoca la reduccion de el acceso peatonal a equipamientos terciarios existentes en la zona.		Criterios: Implementar actividades recreativas que disminuyan la utilizacion vehicular de la calle. Promover a la incorporacion de espacios que sean de interes peatonal.	
FOTO DE SITUACION ACTUAL		IMPLANTACIÓN IN SITU	
			

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 29. Diagnóstico de indicador de densidad peatonal



ANEXOS

DENSIDAD PEATONAL

DIAGNOSTICO

Simbología:

- Area de densidad peatonal.
- No existe densidad peatonal.



En algunos lugares de la calle y acera se logra observar la obstrucción de las mismas a causa de vehículos, privando a las personas de espacios peatonales.














Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 30. Propuesta de indicador de densidad peatonal



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 31. Indicador de espacio viario para el peatón

 LAB URB BABAHOYO BY MUÑOZ - ZAMBRANO		
CALLE OTTO AROSEMENA - BABAHOYO		
GESTION A LA MOVILIDAD		GESTION A LA MOVILIDAD
ESPACIO VIARIO PARA EL PEATÓN		ESPACIO VIARIO PARA EL PEATÓN
VIARIO PUBLICO		VIARIO PUBLICO
Objetivo minimo	Criterio	>80% de espacio viario para el peatón
Deseable	Criterio	>90% de espacio viario para el peatón
ACTUALIDAD		PROPUESTA
$\text{Formula} = \frac{\text{Longitud de vías adecuadas}}{\text{Longitud total de vías}} * 100 = \frac{60}{75} * 100 = 80\%$ 		$\text{Formula} = \frac{\text{Longitud de vías adecuadas}}{\text{Longitud total de vías}} * 100 = \frac{70}{75} * 100 = 93,33\%$ 
DIAGNOSTICO		PROPUESTA
		
Simbología:  Longitud total de vías.  Longitud de vías en mal estado.		Simbología:  Longitud total de vías.  Longitud de vías en mal estado.
Problemática: Se logra observar en la calle peatonal que ciertos espacios no se encuentran adecuados (basura, huecos) para que los transeuntes puedan transitar.		Criterios: Promover una minga barrial. Diseñar una mejora para la calle peatonal.
FOTO DE SITUACION ACTUAL		IMPLANTACIÓN IN SITU
		

Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 32. Diagnóstico de indicador de espacio viario para peatón



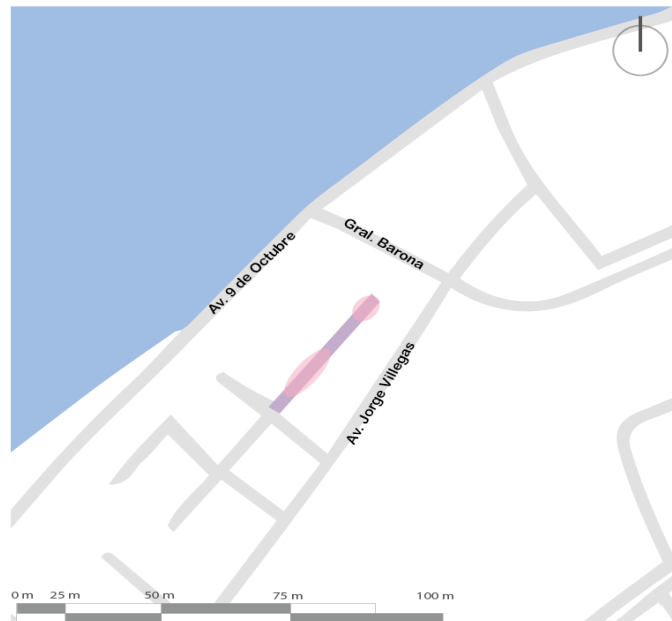
ANEXOS

ESPACIO VIARIO PARA PEATÓN

DIAGNOSTICO

Simbología:

- Longitud total de vías.
- Longitud de vías en mal estado.



Algunas aceras no poseían medidas adecuadas, en otras se observaba basura y desechos que no brindaban confort a los peatones.



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Tabla 33. Propuesta de indicador de espacio viario para peatón



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

CONCLUSIONES

El presente proyecto finaliza indicando que la aplicación de un circuito de juego implantado en una vía de acceso vehicular restringido es una excelente estrategia para la reactivación del espacio público, permitiendo el aumento de la cohesión social, apropiación positiva del medio urbano y la unión intergeneracional en la comunidad. Esto se atribuye al cumplimiento de los objetivos específicos establecidos al principio de esta investigación.

- Mediante el levantamiento de información sobre los puntos de mayor influencia urbana dentro del cantón Babahoyo se permitió reconocer el sitio que cumpliera las características adecuadas para implantar el proyecto de revitalización mediante juegos de piso.
- De la misma forma, se planteó un circuito de juegos urbanos, el mismo con ayuda de la comunidad para fortalecer las ideas de diseños, fomentando un sentido de pertenencia, reconocimientos históricos del cantón y cohesión que ayudarían a identificarlo como propio de la comunidad al momento de implementarse
- Finalmente, luego de obtener el diseño ideal y los permisos correspondientes se procedió a la aplicación In Situ, demostrando que mediante pequeños aportes urbanos se puede crear una gran reactivación del espacio público. Además, aparte de los impactos positivos en lo que corresponde a la interacción social, este proyecto brindó a la ciudadela un nuevo punto de encuentro comunitario atrayendo la atención de vecinos y residentes de las ciudadelas cercanas, esta influencia también se convirtió en una oportunidad para los comercios terciarios de la zona permitiendo que los emprendedores puedan activar sus actividades comerciales y que éstas sean apoyadas de manera positiva.

RECOMENDACIONES

Previo a la presentación de las recomendaciones del proyecto de titulación, es esencial reconocer los hitos con mayor relevancia dentro del desarrollo de la investigación. El estudio y la prueba in situ permitió identificar los retos de aplicar un proceso de reactivación dentro de una comunidad y las alternativas para solucionarlos. Fundamentado en los resultados expuestos, se detallan las recomendaciones que pueden ser usadas en los desafíos detectados.

- Establecer el dialogo respetuoso y saludable con la comunidad, permitiendo que esta sea capaz de integrarse en cada parte del proceso haciendo que esta se apropie del espacio público de manera positiva.
- Replicar estas intervenciones en ubicaciones estratégicas como en calles peatonales, plazas, parques, áreas cercanas a centros educativos, centros comunales.
- Diseñar circuito de juegos de acuerdo a la identidad de la comunidad en la que se va implantar para generar el apoyo y revitalizar la identidad de la localidad.
- Generar un plan de mantenimiento y voluntariado con las autoridades locales y la comunidad para prolongar la durabilidad de cada circuito implantado.
- Utilizar de manera estratégica los elementos existentes en el entorno urbano con el objetivo de aprovechar todos los recursos a disposición.
- Organizar eventos de duración momentánea alrededor de los circuitos de juego como talleres o presentaciones de índole cultural para que prevalezca el entusiasmo de la comunidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acón, N. M. (s.f de s.f de 2023). *Universidad de Valladolid Repositorio Documental*. Retrieved jul de 2024, from Juegos tradicionales, aprendizaje intergeneracional y colaboración con una asociación local: propuesta de intervención en un aula de Educación Infantil.: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/61990>
- Aguirre, J., Vanegas, S., Bustos, G., Rodas, M., Benalcazar, A., Tello, D., Flores, I., & Pineda, C. (s.f de ago de 2020). *ResearchGate*. Retrieved 18 de dic de 2023, from Coordinada 0: https://www.researchgate.net/publication/356267899_Coordenada_0_Una_experiencia_de_arquitectura_urbana_de_pequena_escalapa_el_fortalecimiento_del_tejido_social_barrial/link/61941f4561f0987720a5d22b/download?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY
- Alcaldía Ciudadana de Babahoyo. (31 de ene de 2022). *Noticias*. Retrieved 24 de jul de 2024, from Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial (B) 2022 - 2024: https://babahoyo.gob.ec/plan_desarrollo
- Alcaldía Ciudadana de Babahoyo. (11 de Oct de 2023). Retrieved 20 de Ene de 2024, from HISTÓRICO BABAHOYO: <https://babahoyo.gob.ec/historia>
- Amorós, N. (16 de Nov de 2020). *R3DSTUDIO*. Retrieved 22 de jul de 2024, from El uso correcto del color en la arquitectura y el diseño: <https://www.r3dstudio.com/es/el-uso-correcto-del-color-en-la-arquitectura-y-el-diseno/>
- APIVE. (25 de Jun de 2018). *APIVE*. Retrieved 15 de jul de 2024, from La función del color en la arquitectura: <https://apive.org/la-funcion-del-color-la-arquitectura/>
- Arjuna , A., Ghorpade, A., & Kumar , E. (2 de dic de 2021). *Van Leer Foundation*. Retrieved 20 de nov de 2023, from Tactical urbanism focused on children can help cities adapt to climate change: <https://earlychildhoodmatters.online/2021/tactical-urbanism-focused-on-children-can-help-cities-adapt-to-climate-change/?ecm2021>
- Arquiurbano Taller, IAA Studio. (16 de abr de 2021). *Calles Consciente y seguras*. Retrieved 16 de nov de 2023, from Intervención Calle Consciente, un jardín

de colores:

<https://storymaps.arcgis.com/stories/6c15de99f7f943a99df6c9d1e829dd22>

Asamblea Nacional Constituyente de Ecuador . (20 de Octubre de 2008).

Constitución de la República del Ecuador . Ministerio de Defensa Nacional del Ecuador : https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

Barragán, S. d. (26 de Feb de 2022). *AD*. Retrieved 15 de jul de 2024, from El color marrón es la tendencia que arrasa entre los interioristas ahora mismo:

<https://www.revistaad.es/decoracion/alerta-tendencia/articulos/el-marron-el-color-que-es-tendencia-entre-los-interioristas>

Bernal, V. (10 de Jun de 2022). *Despacio*. Retrieved 20 de dic de 2023, from Cómo Recuperar El Espacio Público Y Mejorar La Seguridad Vial Y Personal De Mujeres Peatonas Y Ciclistas Por Medio De Proyecto De Urbanismo Táctico Con Enfoque De Género En Barranquilla, Bucaramanga Y Pasto:

<https://despacio.org/2022/06/10/dkti-espacio-publico-seguridad-mujeres-peatonas-y-ciclistas-urbanismo-tactico-genero-barranquilla-bucaramanga-pasto/>

Blas, M. (s.f de s.f de 2021). *Universidad de Belgrano* . Retrieved 20 de jul de 2024, from Conceptos de introducción al urbanismo:

<https://repositorio.ub.edu.ar/bitstream/handle/123456789/9220/Conceptos%20de%20Introducci%C3%B3n%20al%20Urbanismodef%20%281%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Bonet, J. F. (30 de 01 de 2019). *Urbanismo lúdico: la necesidad del juego en el espacio público actual*. Repositorio de la Universitat Politècnica de València :

<https://riunet.upv.es/handle/10251/116233#>

Brayan, S., & Panqueva, A. (a.f de s.f de 2023). *Universidad La Gran Colombia*.

Retrieved 17 de nov de 2023, from Proyecto de revitalización urbana en el municipio de Chiquinquirá Boyacá a partir del desarrollo de estrategias desde la teoría de las 6 dimensiones del diseño urbano:

<https://repository.ugc.edu.co/handle/11396/7681>

Brito, A. (s.f de Feb de 2018). *RiUTPL - Repositorio Institucional UTPL*. Retrieved 18 de dic de 2023, from El espacio público como reactivador de la vida urbana en

- barrios de origen informal. Caso de estudio barrio Víctor Emilio Valdivieso de la ciudad de Loja: <https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/21899>
- Calvo, B. (18 de May de 2022). *UNCOMO MD*. Retrieved 16 de jul de 2024, from ¿Qué son los deportes individuales?: <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/deporte/articulo/que-son-los-deportes-individuales-52229.html>
- Camposano, O. C., Alvarado, D. D., Rodríguez, J. F., & Tomalá, Á. T. (2019). Descripción y propuesta de manejo agroecológico de la subcuenca del río Babahoyo, Ecuador. *Vol 3. Revista Killkana Técnica*, 1 - 2. https://doi.org/10.26871/killkana_tecnica.v3i3.577
- Cardoso, A. C., & Palo, A. (17 de jun de 2021). *UPCommons*. Retrieved 15 de nov de 2023, from LABTUR: una contribución metodológica a las prácticas de co-creación del espacio público: <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/348559>
- Carrión, F. M., & Dammert-Guardia, M. (2019). Derecho a la ciudad: una evocación de las transformaciones urbanas en América Latina. En F. C. Mena, & M. Dmmert-Guardia, *Derecho a la ciudad: una evocación de las transformaciones urbanas en América Latina* (pág. 405). Lima: CLACSO, Flacso - Ecuador, IFEA. Retrieved jul de 2024.
- Cerdia. (13 de Oct de 2021). *Artistas locales colaboran en el proyecto de urbanismo táctico junto al CEIP Bergantiños*. Retrieved 18 de dic de 2023, from NH Diario: <https://nhdiario.es/carballo-artistas-locales-colaboran-en-el-proyecto-de-urbanismo-tactico-en-la-zona-del-ceip-bergantinos/>
- Comunidad Educativa Montessori del Bosque. (02 de Mar de 2022). *Comunidad Educativa Montessori del Bosque*. Retrieved 16 de jul de 2024, from Caminar sobre la línea: <https://cudecu.com.ar/caminarenlalinea/#:~:text=Caminar%20en%20la%20L%C3%ADnea%20es,una%20extensiva%20preparaci%C3%B3n%20y%20pr%C3%A1ctica>
- Duran, J. E. (10 de Sep de 2021). *Issuu*. Retrieved 26 de jul de 2024, from Teoría del color - Aspectos cromáticos, técnicos y gráficos.: https://issuu.com/spirit_.07/docs/teor_a_del_color_aspectos_crom_ticos_t_cnicos_y_

Enciclopedia Significados. (09 de Mar de 2018). *Enciclopedia Significados*. Retrieved 16 de jul de 2024, from Rotación: <https://www.significados.com/rotacion/>

Gómez, I., Delclos, X., & Miralles, C. (s.f de abr de 2022). *ELSEVIER*. Retrieved 18 de dic de 2023, from Jane Jacobs reloaded: A contemporary operationalization of urban vitality: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S026427512200004X>

Gudiño Olvera, D., Magos Carrillo, M. E., Castruita Regalado, J. A., Sánchez Regalado, C. M., Ramos Peña, L. L., Jimenez Amador, A. C., Zamora Romero, V., & Salazar Anaya, J. N. (31 de ene de 2023). Urbanismo Táctico para Regenerar Zonas con Tendencia a Rupturas Sociales: El caso del Barrio de San Sebastián. *SketchIN*, 4(8), 64-77. Retrieved 15 de nov de 2023, from SketchIN: <https://revistas.uaq.mx/index.php/sketchin/article/view/1131>

Gutiérrez, M. (s.f de s.f de 2022). *Repositorio Institucional Universidad Catolica de Colombia - RIUCaC*. Retrieved 22 de jul de 2024, from Equipamiento deportivo Elemento de reactivación urbana del Parque Santa Águeda: <https://repository.ucatolica.edu.co/server/api/core/bitstreams/16a58946-207e-4e2e-8600-1c1197264a5a/content>

Guzmán, J. (s.f de s.f de 2019). *Ciudad Emergente 10 Años*. Retrieved 18 de dic de 2023, from ¿Cómo el urbanismo táctico puede apoyar un plan de movilidad? El caso de Comayagua, Honduras: <https://ciudademergente.org/noticias/2020/2/17/cmo-el-urbanismo-tctico-puede-apoyar-un-plan-de-movilidad-el-caso-de-comayagua>

Guzmán, J. (19 de Dic de 2022). *Piazze Aperte: la revolución del espacio público en Milán*. Retrieved 18 de nov de 2023, from Transecto: <https://transecto.com/2022/12/piazze-aperte/>

Haro, R. K. (s.f de s.f de 2021). *Universidad César Vallejo Repositorio Digital Institucional*. Retrieved 15 de nov de 2023, from Estrategias de Urbanismo Táctico para la Revitalización del parque Zela en el sector El Palmo: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/79616>

Herrera, S., & Ronquillo, R. (s.f de s.f de 2022). *Repositorio Digital Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil*. Retrieved 19 de dic de 2023, from Revitalización urbana del espacio público en el sector de la línea férrea en la 5ta etapa de la ciudadela El Recreo del cantón Durán, provincia Guayas: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5235>

- Hooper, M. F., Bamboa, M. M., & Ramírez, L. A. (Mayo de 2018). *Ibero Puebla*. Ausencia de espacios Jugables en la colonia Valle del Paraíso: <https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/3623>
- Infinity Art. (4 de Abr de 2021). *Infinity Art*. Retrieved jul de 2024, from Arte interactivo. Orígenes. Evolución: <https://infinityart.shopping/2021/04/04/arte-interactivo-origenes-evolucion/>
- Khan Academy. (s.f de s.f de 2021). *Khan Academy*. Retrieved 16 de jul de 2024, from Patrones geométricos: https://es.khanacademy.org/math/2-secundaria-lima/x408c82691a260295:resuelve-problemas-de-forma/x408c82691a260295:patrones-graficos-con-transformaciones/a/81111-articulo-patrones-graficos?qa_expand_key=ag5zfmoYW4tYWNhZGVteXJBCxIIVXNlckRhdGEiHmthaWRfMTA4NjE
- Landzberg, R. (17 de May de 2016). *Riverdalebabel*. Retrieved 16 de jul de 2024, from ¿Por qué existen los iconos culturales? ¿Qué funciones sirven en la cultura?: <https://riverdalebabel.wordpress.com/2016/05/17/por-que-existen-los-iconos-culturales-que-funciones-sirven-en-la-cultura/>
- Latino, F., & Tafuri, F. (2023). The importance of play in early learning experiences of the child. *Italian Journal of Health Education, Sports and inclusive Didactics*. Anno 7, V 2, 4-12.
- Laurie, A. (24 de jun de 2018). *Urbanismo.com*. Retrieved 18 de nov de 2023, from Contra la corriente: <https://www.urbanismo.com/arquitecturayurbanismo/contra-la-corriente-por-angus-laurie-el-comercio/>
- Luengas, P., Medina, G., & Gonzáles, S. (03 de Jun de 2021). *JWTARQ*. Retrieved 15 de jul de 2024, from Psicología del color en la arquitectura: <https://www.jwtarq.com/post/psicolog%C3%ADa-del-color-en-la-arquitectura>
- Madera, R. (5 de Jun de 2022). *BID*. Retrieved 18 de nov de 2023, from Reviviendo barrios mediante estrategias de Urbanismo Táctico: <https://blogs.iadb.org/ciudades-sostenibles/es/reviviendo-barrios-mediante-estrategias-de-urbanismo-tactico/>
- Mantilla, I. (22 de Agosto de 2022). *Nueva imagen urbana y seguridad vial se implementan en San Bartolo*. Quito Informa: La minga en el barrio de San Bartolo, como parte del proyecto de Urbanismo Táctico en Quito, ha

producido resultados notables en la transformación del espacio urbano y la promoción de la seguridad vial. Mediante la implementación de juegos infantiles en I

- Meteoblue. (s.f de s.f de 2023). *Meteoblue*. Retrieved jul de 2024, from Datos climáticos y meteorológicos históricos simulados para Babahoyo: https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/climatemodelled/babahoyo_ecuador_3660418
- Milne, C., & Pojani, D. (21 de Sep de 2022). *ResearchGate*. Retrieved 18 de jul de 2024, from Public art in cities: What makes it engaging and interactive?: https://www.researchgate.net/publication/363698037_Public_art_in_cities_What_makes_it_engaging_and_interactive
- Ministerio de Desarrollo Urbano y Vivienda. (Abril de 2019). *Ministerio de Desarrollo Urbano y Vivienda*. Norma Ecuatoriana de la Construcción - Accesibilidad Universal (AU): <https://www.habitatyvivienda.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/05/NEC-HS-AU-Accesibilidad-Universal.pdf>
- Moncada Milán, R. (s.f de s.f de 2023). *Universidad de Valladolid Repositorio*. Retrieved 16 de jul de 2024, from Juegos Cooperativos VS Juegos Competitivos: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62330/TFG-G6315.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Podemos%20definir%20el%20juego%20competitivo,un%20ganador%20y%20un%20perdedor.>
- Olalla, N. S. (s.f.). *COARINS*. El color en la arquitectura : <https://coarins.com/decoracion/el-color-en-la-arquitectura/>
- Palencia, E. M., & Zapata, A. F. (s.f de nov de 2019). *El Urbanismo Táctico como Instrumento para la Manifestación Social y Urbana de la Sociedad*. Retrieved 18 de nov de 2023, from Repositorio de EAFIT University: <https://repository.eafit.edu.co/server/api/core/bitstreams/83d42a92-6fa3-4c55-847d-531e092aee0d/content>
- Presidencia de la República del Ecuador . (26 de Diciembre de 2018). *Observatorio Regional de Planificación para el Desarrollo de América Latina y el Caribe*. Decreto Ejecutivo N° 622: <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/marcos-regulatorios/decreto-ejecutivo-622-de-ecuador>

- Prieto, J. (25 de Nov de 2021). *Universidad Piloto de Colombia Re-Pilo*. Retrieved 16 de nov de 2023, from Revitalización como método para reactivar espacios urbanos: <http://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/11280>
- Primero Oriente Noticias. (26 de May de 2022). *A TRAVÉS DE UNA ESTRATEGIA DE URBANISMO TÁCTICO BUSCAN PROTEGER LA VIDA DE LOS PEATONES EN MARINILLA*. Retrieved 17 de dic de 2023, from Primero Oriente: <https://primerooriente.com/a-traves-de-una-estrategia-de-urbanismo-tactico-buscan-protger-la-vida-de-los-peatonos-en-marinilla/>
- Ramirez, E., & Fernández, C. (2013 de Feb de 2013). *EFDeportes.com*. Retrieved 16 de jul de 2024, from Los saltos en la etapa infantil: https://www.efdeportes.com/efd177/los-saltos-en-la-etapa-infantil.htm#google_vignette
- Ríos, R. (15 de Dic de 2022). *Ciudad y Territorio Estudios Territoriales CyTET*. Retrieved 18 de dic de 2023, from Laboratorios Itinerantes de Urbanismo Táctico (LIUTS) en la “Lucha de los Pobres” en Quito, Ecuador: <https://recyt.fecyt.es/index.php/CyTET/article/view/95897>
- Rodriguez, M. J. (s.f de s.f de 2021). *Universidad César Vallejo Repositorio Digital Institucional*. Retrieved 15 de nov de 2023, from Urbanismo táctico y la configuración física de los espacios públicos de Nuevo Chimbote: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/56089>
- Roe, J., & Layla, M. (2021). *Restorative Cities*. Gran Bretaña: Spring Braccia-Beck.
- Roe, J., & McCay, L. (2021). *Ciudades Restaurativas: diseño urbano para la salud mental y bienestar*. Gran Bretaña: Bloonsbury.
- Sánchez, E. (20 de Feb de 2022). *Con urbanismo táctico se recuperó espacio público frente al Colegio Santander*. Retrieved dic de 2023, from Alcaldía de Bucaramanga: <https://www.bucaramanga.gov.co/noticias/con-urbanismo-tactico-se-recupero-espacio-publico-frente-al-colegio-santander/>
- Semillas*. (31 de may de 2015). Retrieved 20 de jul de 2024, from Arquitectura «in situ»: <http://www.semillasperu.com/es/semillas/arquitectura-in-situ/>
- TOSCANA. (19 de Oct de 2023). *TOSCANA*. Retrieved 15 de jul de 2024, from El color en la arquitectura: Creando emociones a través de la paleta: <https://toscanaarquitectos.com/el-color-en-la-arquitectura-creando-emociones-a-traves-de-la-paleta/>

- Utopía Urbana.city. (03 de nov de 2021). *Utopía Urbana.city*. Retrieved 18 de jul de 2024, from ¿Qué es un laboratorio urbano y cuál es su importancia?: <https://utopiaurbana.city/2021/11/03/que-es-un-laboratorio-urbano-y-cual-es-su-importancia/>
- Valsagna, A., Botteron, A., & Tejedor, M. (s.f de s.f de 2019). *UNL - Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo*. Retrieved 18 de dic de 2023, from Urbanismo Táctico en el Parque del Norte. Una experiencia de co-creación en el marco de la Estrategia de Resiliencia de la Ciudad de Santa Fe: <https://fadu.web12.unl.edu.ar/lidem/art%C3%ADculos/urbanismo-tactico-en-el-parque-del-norte/#!>
- Velasco, M. (s.f de s.f de 2022). *Repositorio Digital Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil*. Retrieved 19 de dic de 2023, from Intervención urbano-paisajístico de parterre central y aceras en los tramos de intersección de las calles secundarias 16 no y 17 no de la ciudadela Alborada, sexta etapa: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/handle/44000/5180>
- Villafuerte, J. P., Estrella, A. C., García, L. G., & Jácome, J. S. (11 de Ene de 2024). *Dominio de las Ciencias*. Retrieved 18 de jul de 2024, from Juegos tradicionales como influencia en la mejora del estilo de vida del adulto mayor: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/download/3696/7975/17470>
- Weather Spark. (24 de s.f de 2023). *Weather Spark*. Retrieved 22 de jul de 2024, from El clima y el tiempo promedio en todo el año en Babahoyo: <https://es.weatherspark.com/y/19364/Clima-promedio-en-Babahoyo-Ecuador-durante-todo-el-a%C3%B1o>
- Zeballos, C., Yory, C., Chui, E., & Zuluaga, L. (s.f de s.f de 2022). *Acupuntura urbana en bordes de ciudad: ejercicios en Arequipa y Bogotá*. Retrieved nov de 2023, from Estudios demográficos y urbanos: <https://estudiosdemograficosyurbanos.colmex.mx/index.php/edu/article/view/1990>

ANEXOS

Anexo 1. Encuestas a ciudadanos de Babahoyo



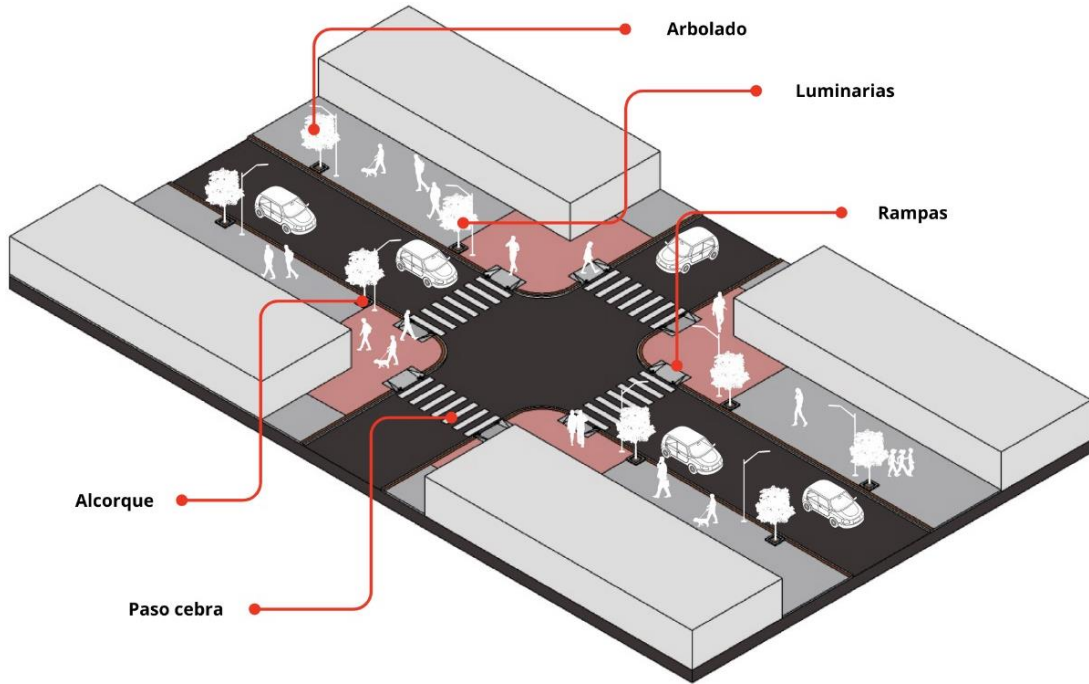
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 2. Toma de medidas - Calle. 10 de Agosto



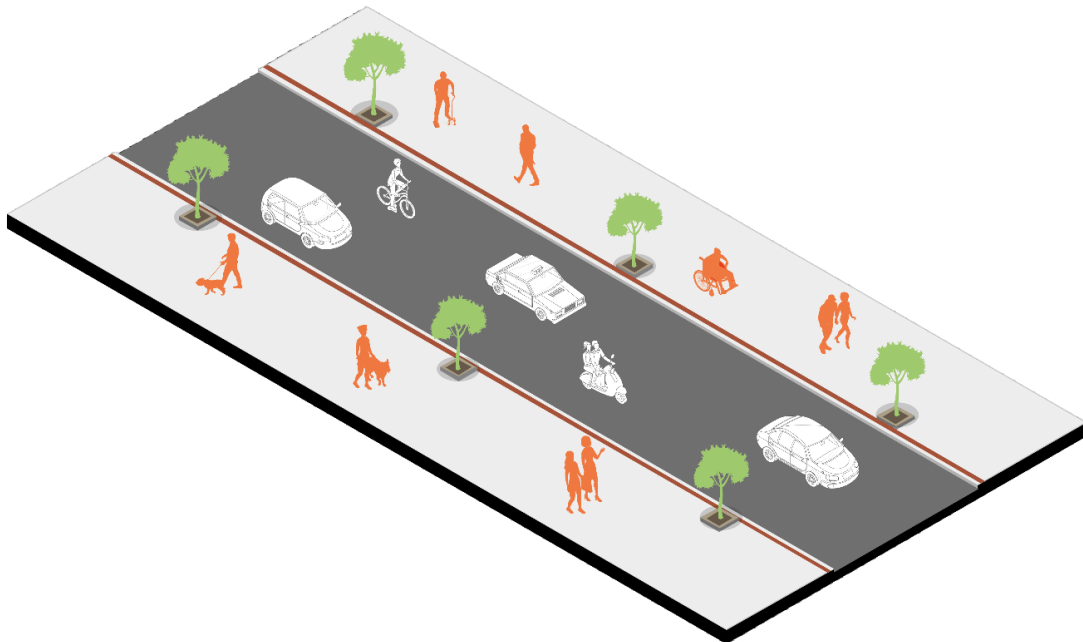
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 3. Isométricos del Plan Piloto



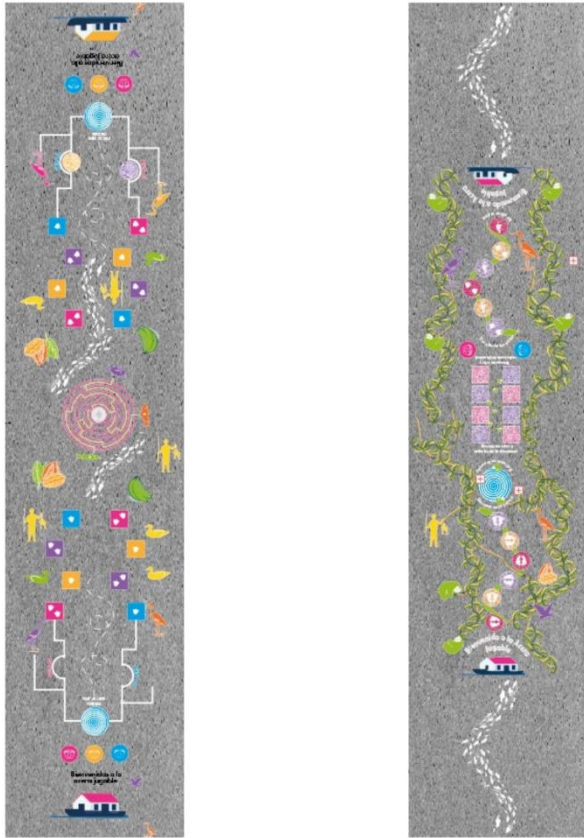
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 4. Isométrico - Tramo de vía a intervenir



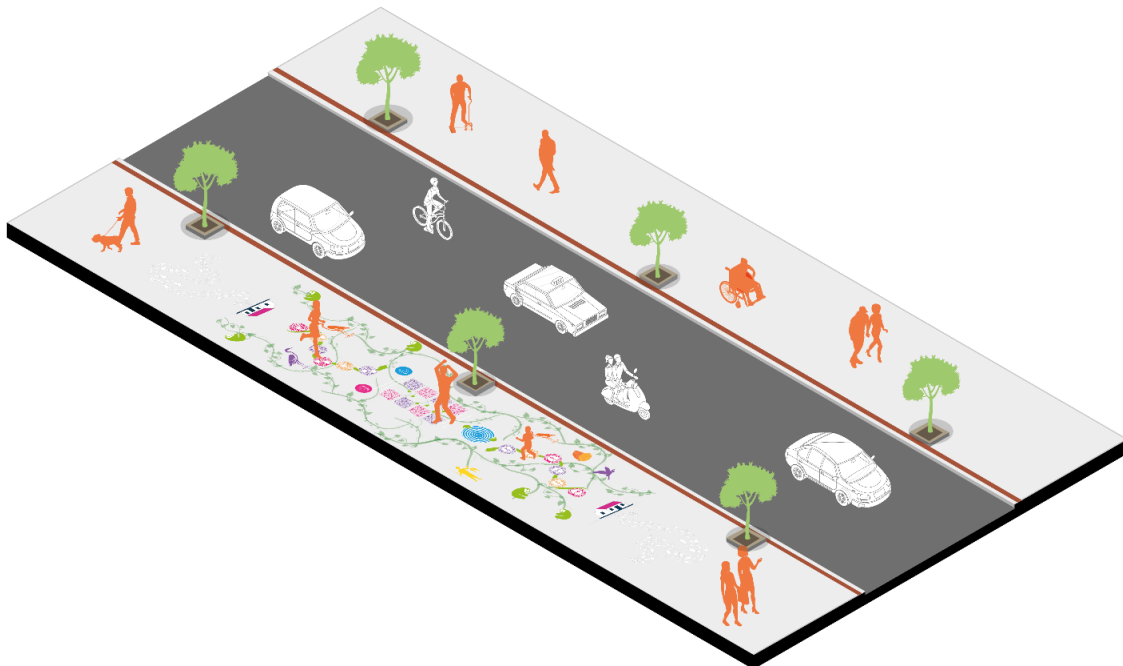
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 5. Propuestas para el Plan Piloto



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 6. Isométrico - Tramo de vía intervenido



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 7. Render 1 - Plan Piloto



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 8. Render 2 - Plan Piloto



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 9. Render 3 - Plan Piloto



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 10. Render 4 - Plan Piloto



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 11. Render 5 - Plan Piloto



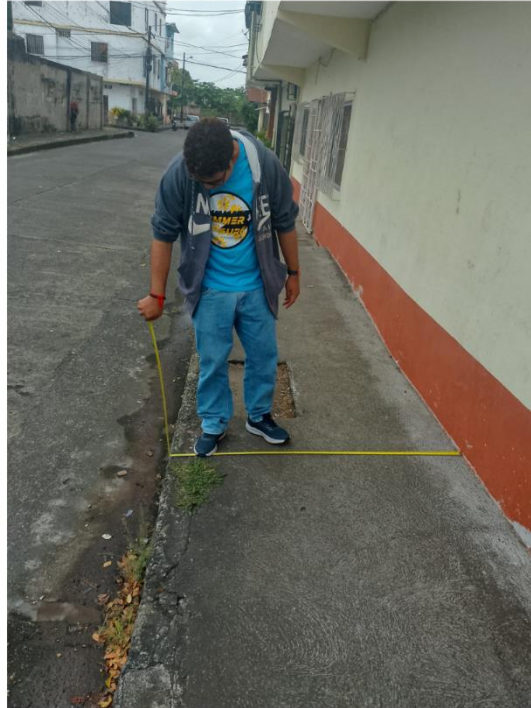
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 12. Render 6 - Plan Piloto



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 13. Toma de medidas - Calle. Pje. B / Manuel J. Castillo



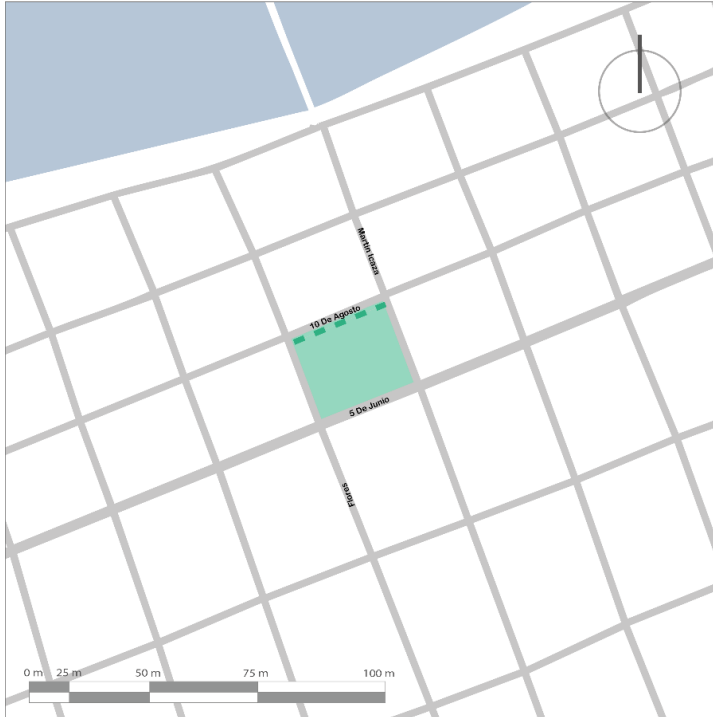
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)



Anexo 14. Toma de medidas - Cdla. Otto Arosemena



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

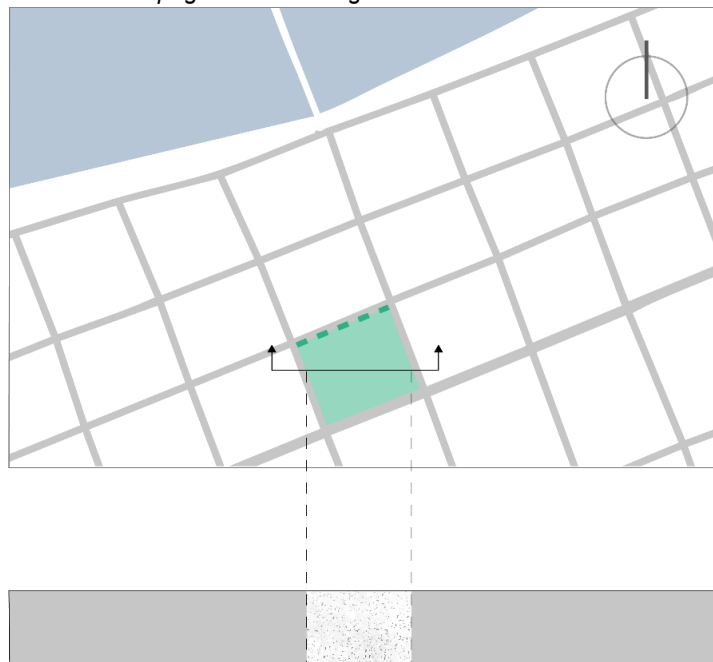
Anexo 15. Ubicación - 10 de Agosto





-  ZONA REFERENCIAL
-  ACERA A INTERVENIR

Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

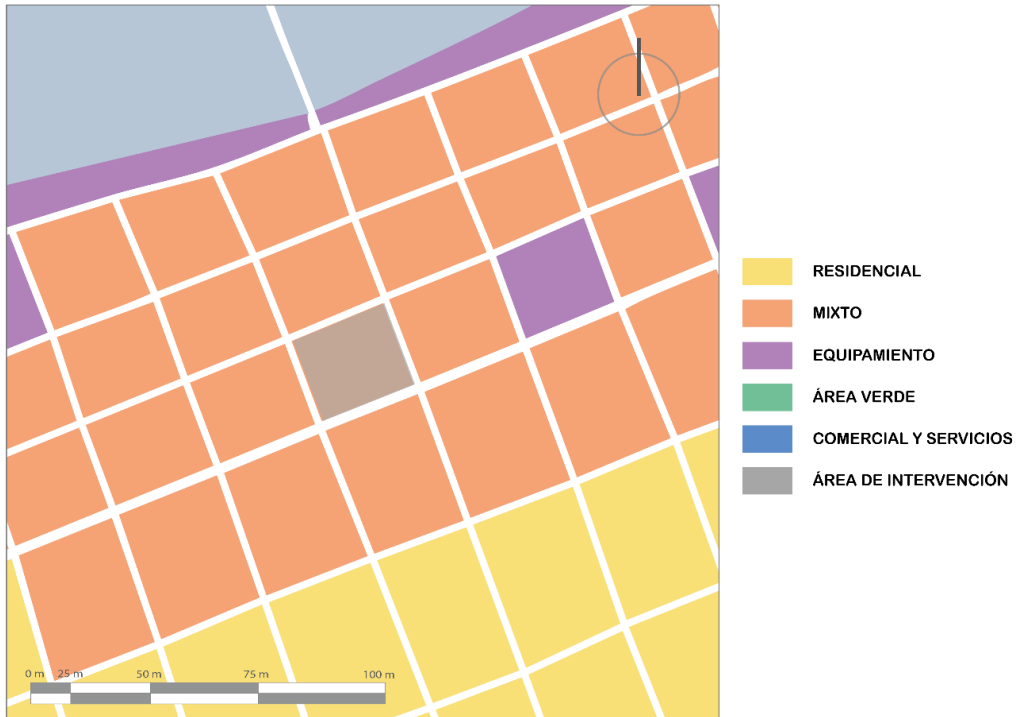
Anexo 16. Topografía - 10 de Agosto



-  ZONA REFERENCIAL
-  ACERA A INTERVENIR

Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 17. Uso de suelo - 10 de Agosto



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 18. Número de vías - 10 de Agosto



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 19. Accesibilidad peatonal y vehicular - 10 de Agosto



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

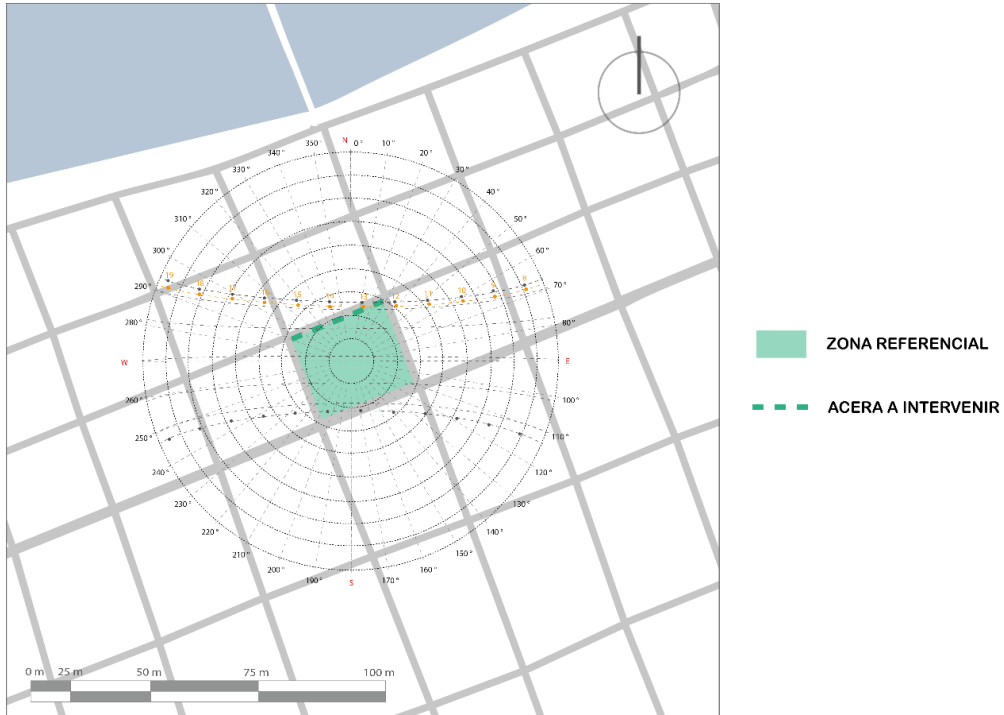
Anexo 20. Ubicación respecto al crecimiento de la ciudad - 10 de Agosto



Fuente: Google Maps (2024)

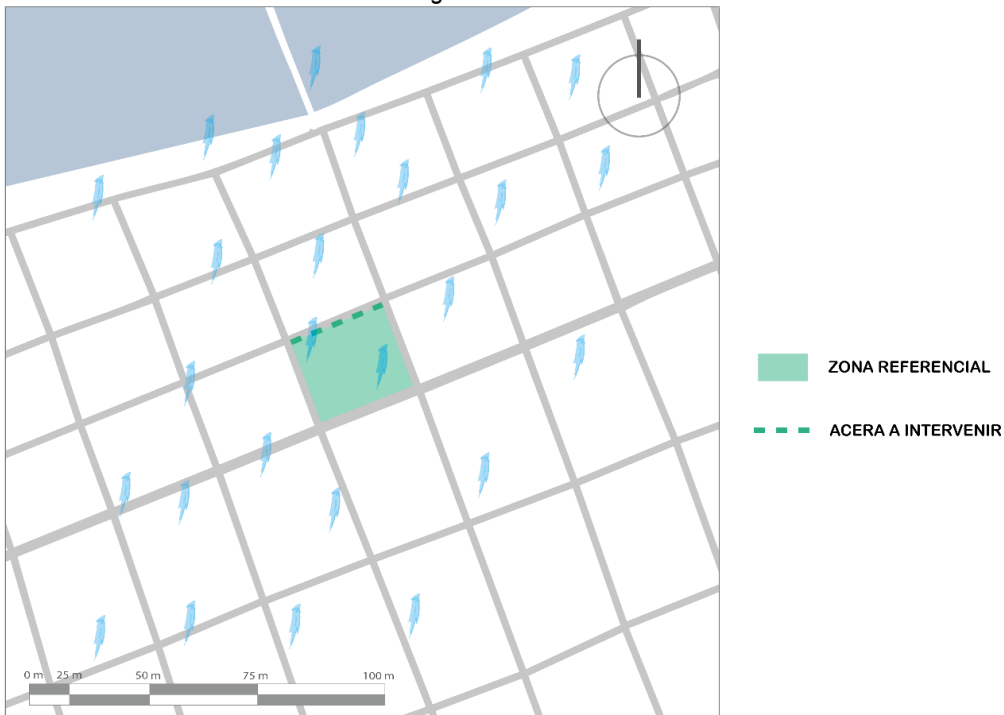
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 21. Análisis de asoleamiento - 10 de Agosto



Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 22. Análisis de vientos - 10 de Agosto



Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

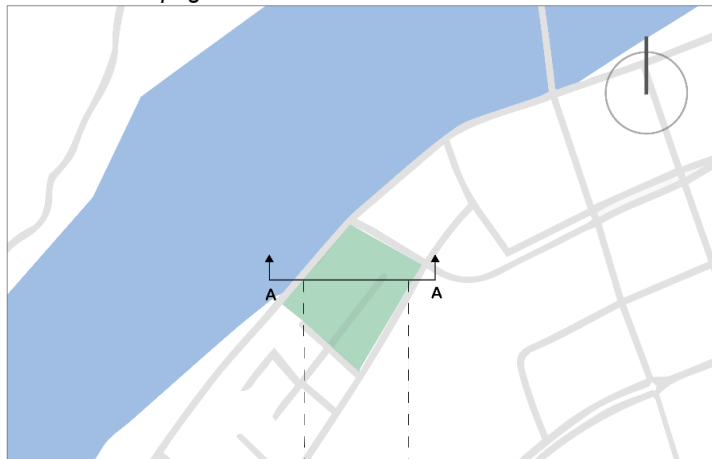
Anexo 23. Ubicación - Cdma. Otto Arosemena



- ZONA REFERENCIAL
- VIA CON ACCESO VEHICULAR RESTRINGIDO

Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 24. Topografía - Cdma. Otto Arosemena



- ZONA REFERENCIAL

Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

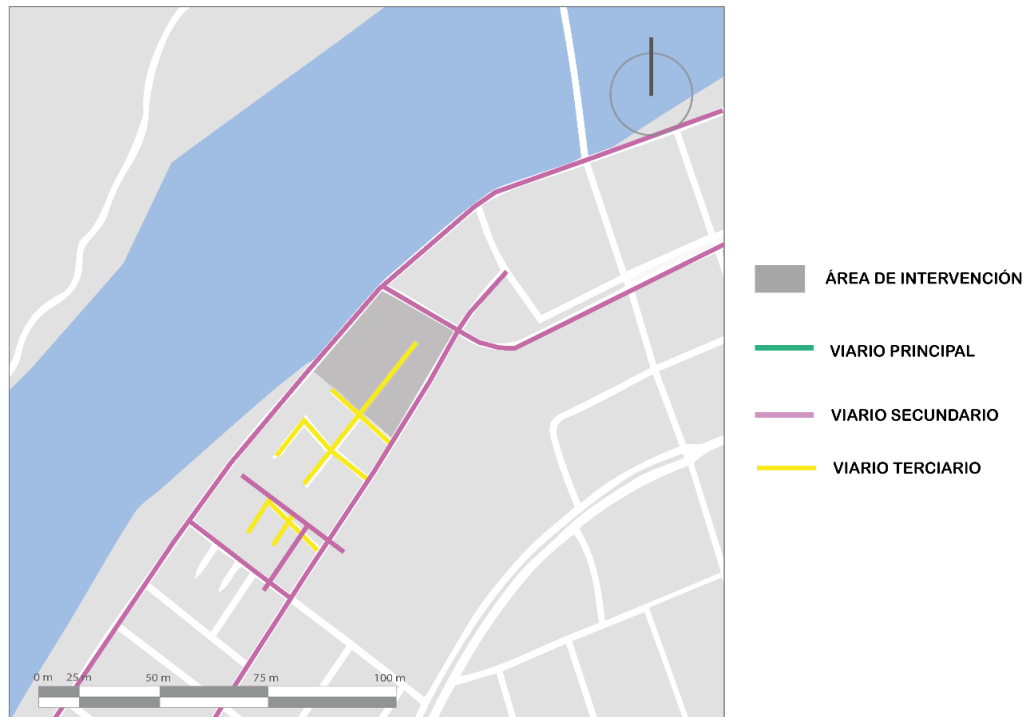
Anexo 25. Uso de suelo - Cdma. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

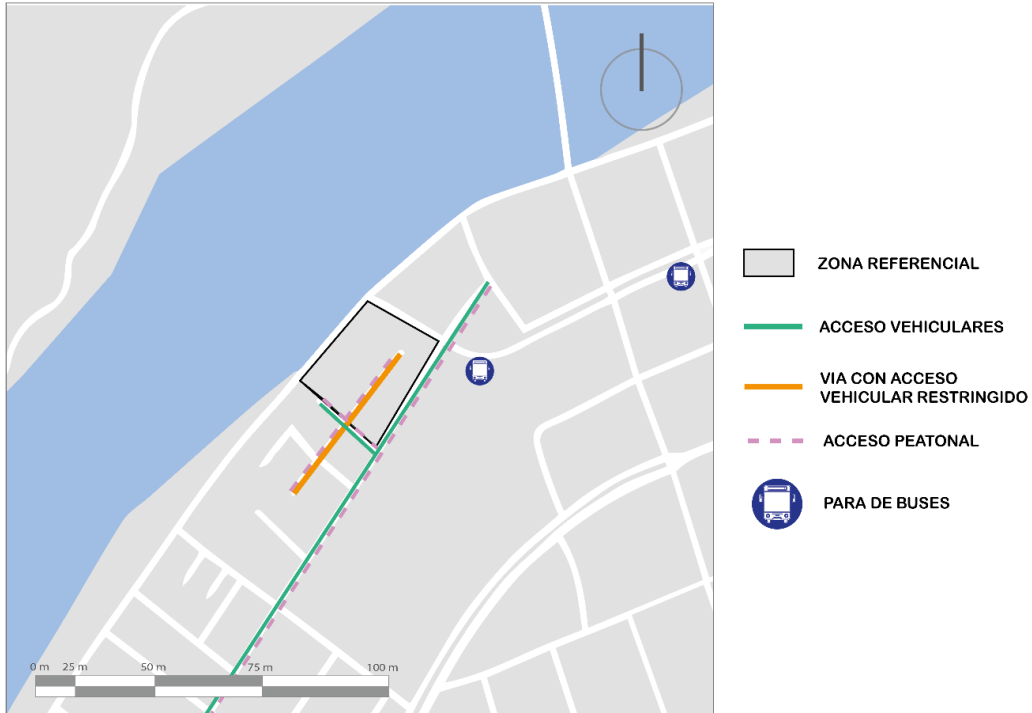
Anexo 26. Número de vías - Cdma. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 27. Movilidad vehicular y peatonal - Cda. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

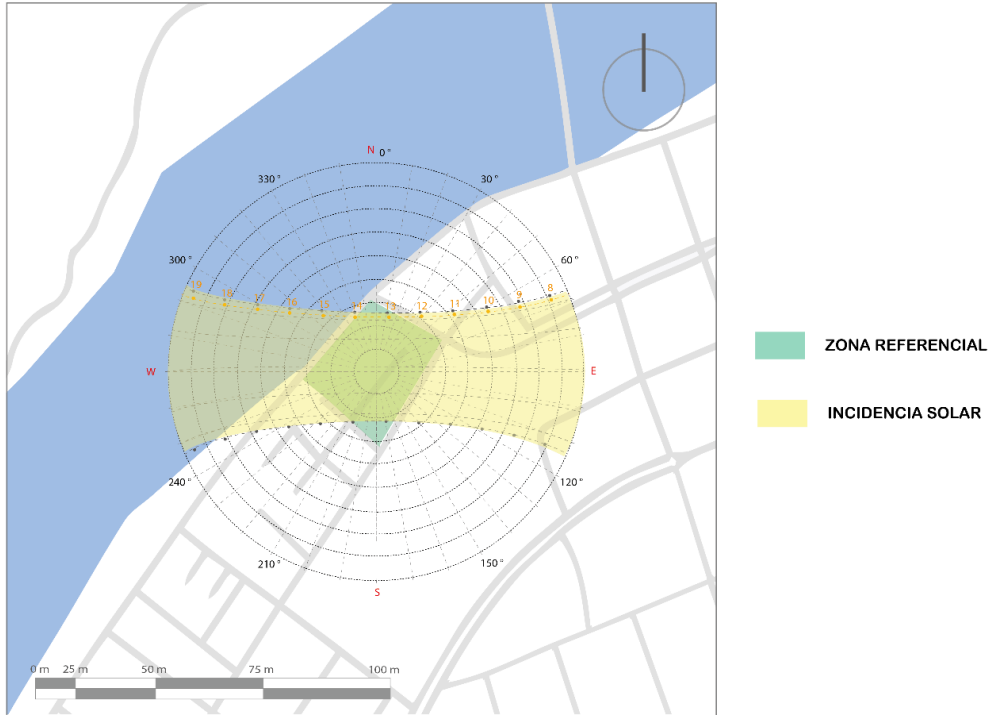
Anexo 28. Ubicación respecto al crecimiento de la ciudad - Cda. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

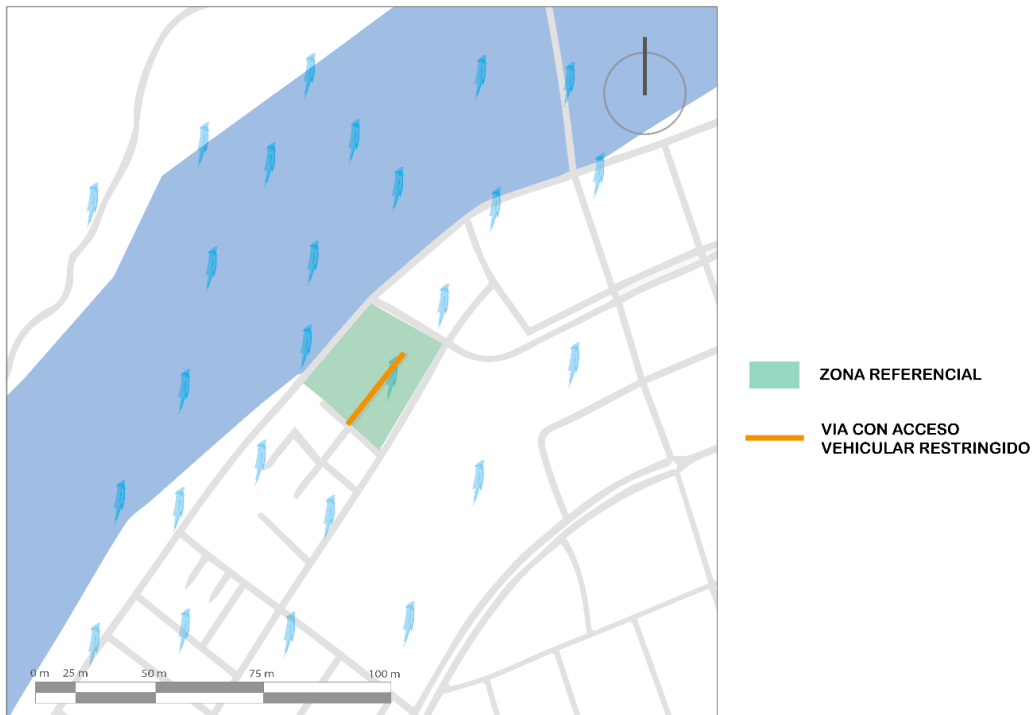
Anexo 29. Análisis de asoleamiento - Cda. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 30. Análisis de vientos - Cda. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 31: Equipamientos - Cda. Otto Arosemena



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

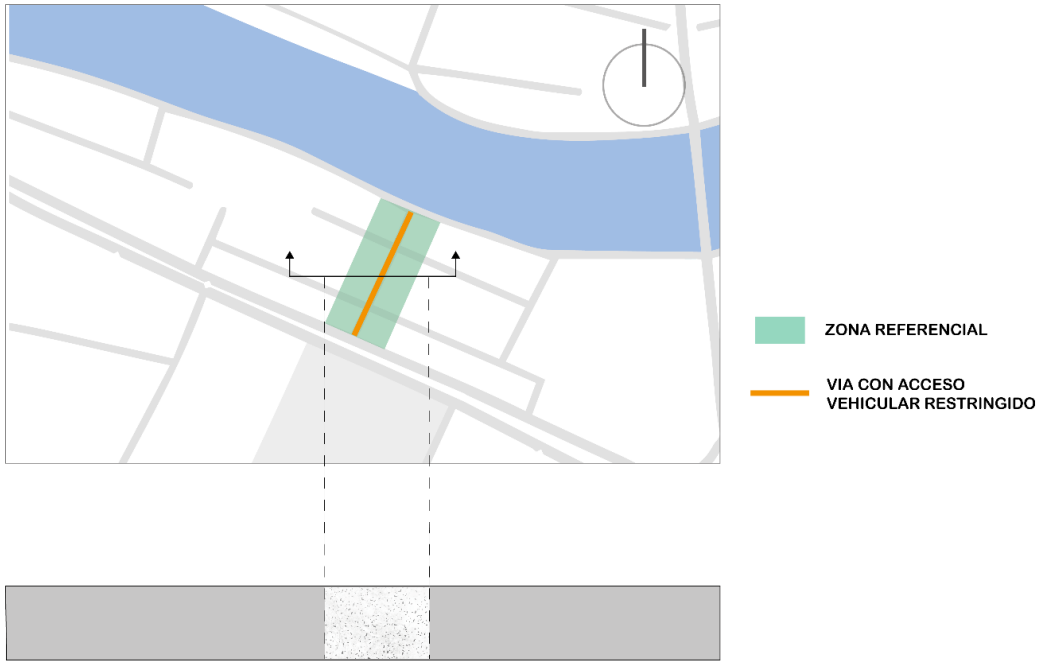
Anexo 32: Ubicación - Pje. B / Manuel J. Castillo



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 33: Topografía - Pje. B / Manuel J. Castillo



Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 34: Uso de suelo - Pje. B / Manuel J. Castillo



Fuente: Google Maps (2024)
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 35: Número de vía - Pje. B / Manuel J. Castillo



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

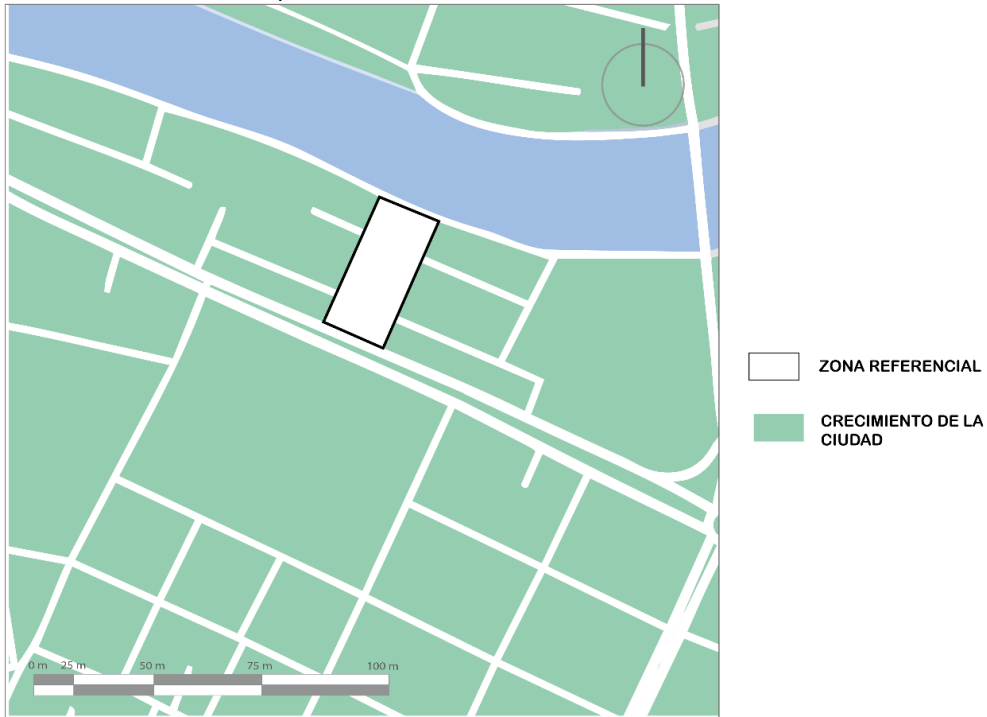
Anexo 36: Accesibilidad peatonal y vehicular - Pje. B / Manuel J. Castillo



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

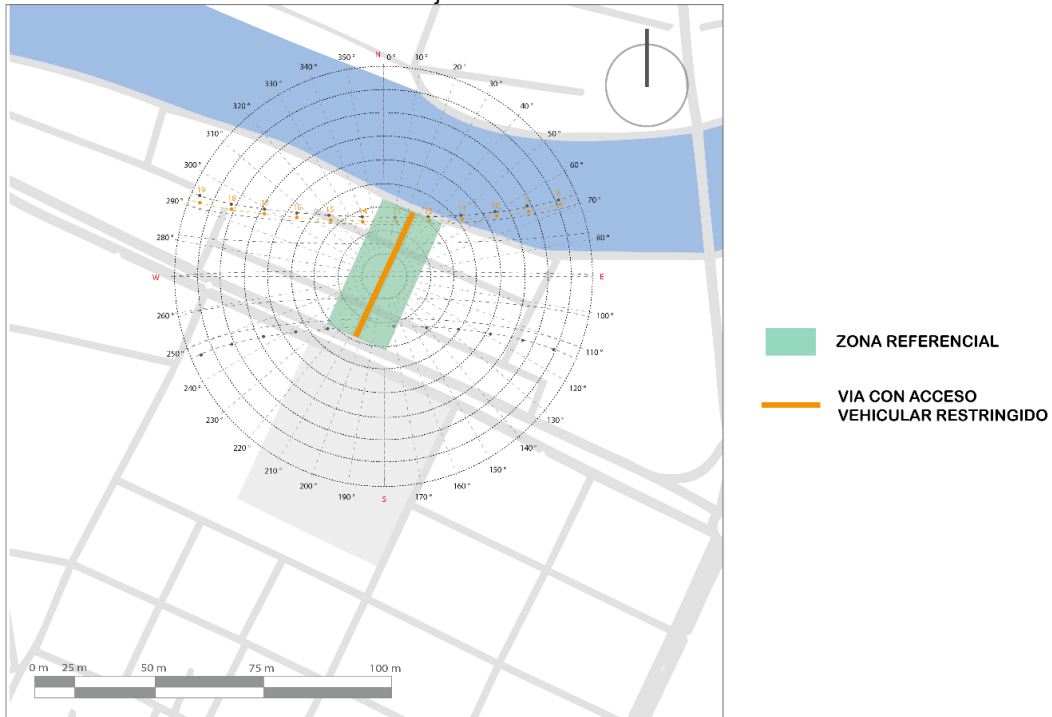
Anexo 37: Ubicación respecto al crecimiento de la ciudad - Manuel J. Castillo



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

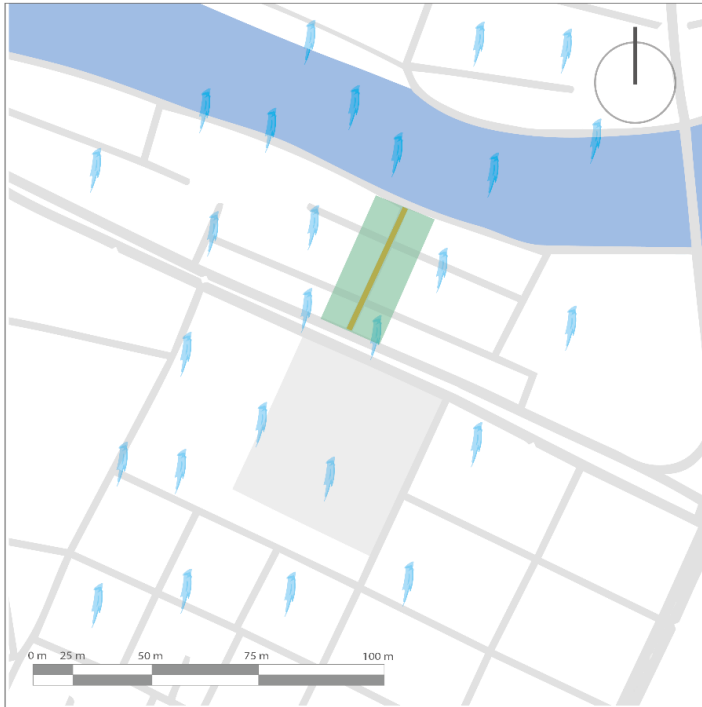
Anexo 38: Análisis de asoleamiento - Pje. B / Manuel J. Castillo



Fuente: Google Maps (2024)

Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 39: Análisis de vientos - Pje. B / Manuel J. Castillo

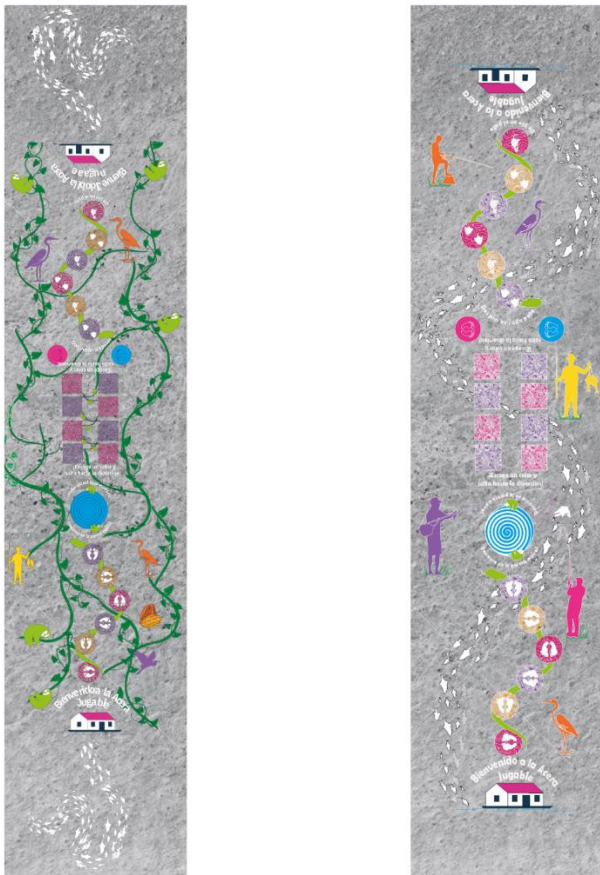


ZONA REFERENCIAL
VIA CON ACCESO VEHICULAR RESTRINGIDO

Fuente: Google Maps (2024)

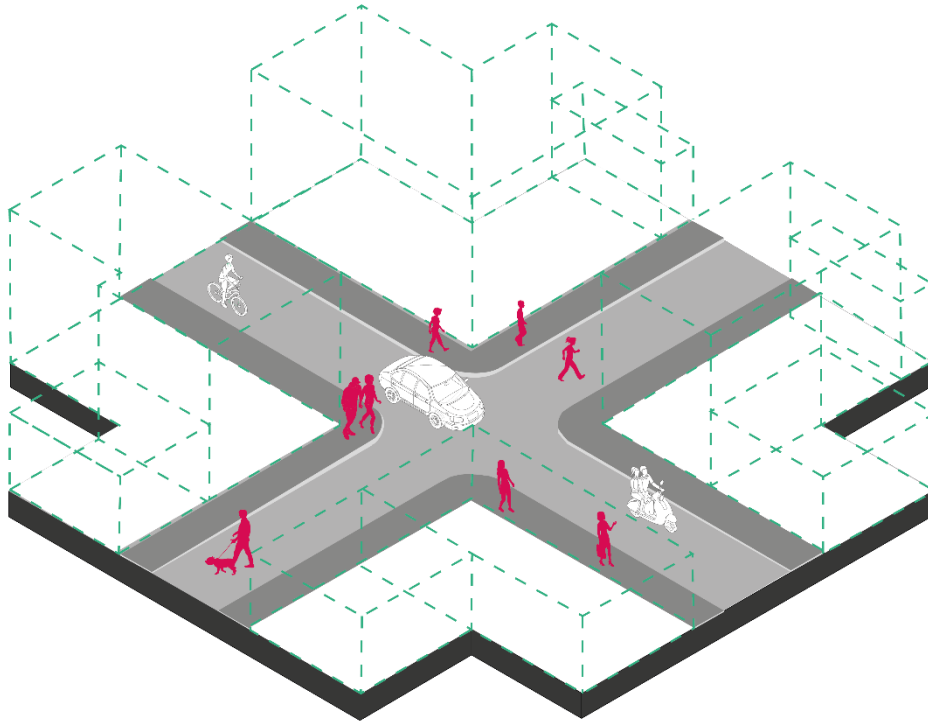
Modificado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 40: Propuestas de diseño preliminar



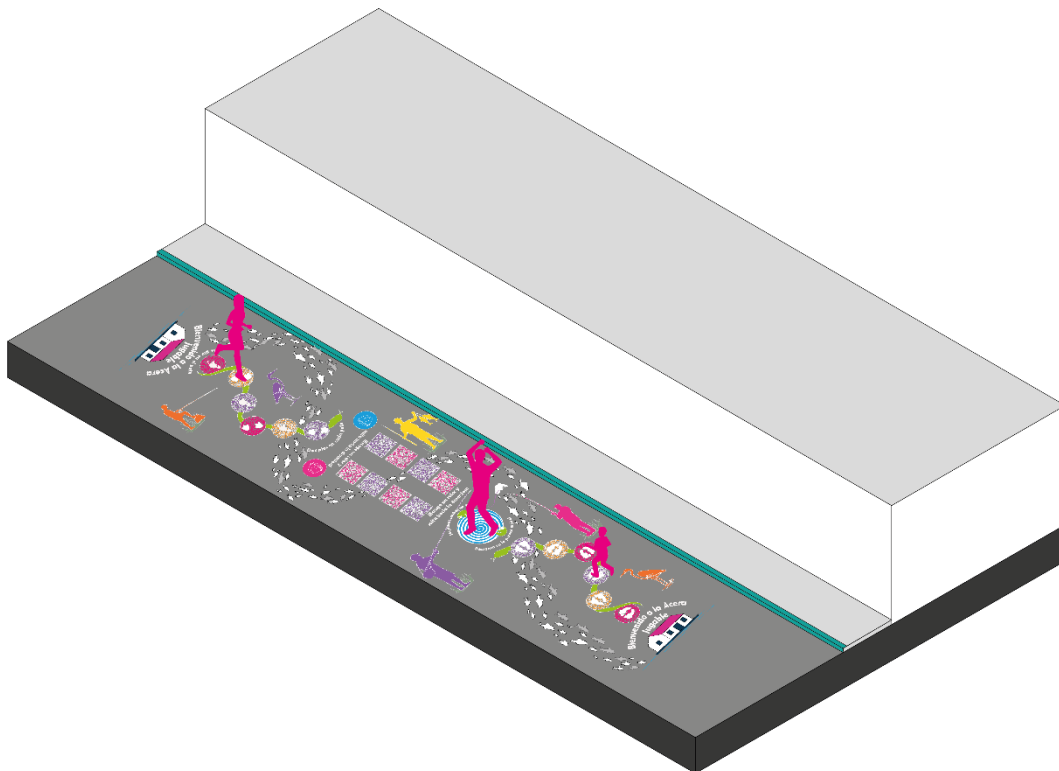
Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 41: Análisis de la vía Otto Arosemena



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 42: Circuito de juego preliminar implantado



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 43: Render 1 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 44: Render 2 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 45: Render 3 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 46: Render 4 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 47: Render 5 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 48: Render 6 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 49: Render 7 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 50: Render 8 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 51: Render 9 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 52: Render 10 - Propuesta Preliminar



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 53: Elaboración de Plantillas



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 54: Socialización con la comunidad



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 55: Etapa 1 - Limpieza



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 56: Etapa 2 - Aplicación de pintura en bordillo



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 57: Etapa 2 - Demarcación de figuras base



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 58: Fondeo de figuras



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 59: Resultado de base



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 60: Aplicación de color



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 61. Circuito de juego



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 62. Tramo de juegos terminados



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 63. Interacción intergeneracional 1



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 64. Interacción intergeneracional 2



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 65. Interacción intergeneracional 3



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)

Anexo 66. Interacción intergeneracional 4



Elaborado por: Muñoz y Zambrano (2024)



**FACULTAD DE INGENIERÍA, INDUSTRIA Y CONSTRUCCIÓN
CARRERA DE ARQUITECTURA**

**ARQT-CMR-010-2024
Guayaquil, 25 de junio de 2024**

**Señor alcalde de Babahoyo
Ing. Gustavo Barquet Marún.**

**Director del Departamento de Planeamiento Urbano
Arq. Airtón Alvarez Durán**

Municipio de Babahoyo

Estimados señores,

Por medio de la presente, nos dirigimos a ustedes con el propósito de solicitar la autorización para la aplicación de un circuito de juegos peatonales pintados en la acera en las calles 10 de Agosto y Martín Icaza, en el marco de un proyecto de titulación que estamos desarrollando como parte de nuestros estudios en la **Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil**.

El proyecto, denominado "**Propuesta de reactivación del espacio público desde la aplicación de juegos urbanos peatonales en el cantón Babahoyo**", tiene como objetivo principal fomentar la actividad física y la recreación intergeneracional entre peatones, mediante la implementación de un circuito de juegos pintados en la acera. Este circuito incluirá diversos juegos tradicionales y educativos que promueven la interacción social y el ejercicio al aire libre.

Agradecemos de antemano su colaboración y quedamos atentos a cualquier información adicional que se requiera para la aprobación de esta solicitud. Confiamos en que este proyecto contribuirá positivamente al bienestar de la comunidad de Babahoyo.

Apellidos y Nombres: Muñoz Sandoval Alberto Danilo
Cédula N.º: 120670647-3
Correo Electrónico Institucional: amunozsa@ulvr.edu.ec
Telf.: 0986958482

Página 1 | 2



Apellidos y Nombres: Zambrano Arauz Jennifer Anahi

Cédula N.º: 131642870-3

Correo Electrónico Institucional: jzambranoara@ulvr.edu.ec

Telf.: 0996913464

Cronograma de ejecución del proyecto

Fase	Nº	Actividad	Inicio	Duración	Final
Preparación de la superficie	1	Limpieza del área	05/07/2024	1 día	05/07/2024
	2	Aplicación de imprimación	05/07/2024	1 día	05/07/2024
Aplicación de pintura	1	Marcado del diseño en la acera	05/07/2024	1 día	05/07/2024
	2	Pintura base	06/07/2024	1 día	06/07/2024
	3	Pintura de detalles y acabados	06/07/2024	1 día	06/07/2024
Acabado final	1	Aplicación de capa protectora	06/07/2024	1 día	06/07/2024
	2	Entrega del circuito a la comunidad	07/07/2024	1 día	07/07/2024

Atentamente,

Mgtr. Carolina Morales Robalino
Tutora de Tesis
Carrera de Arquitectura

Anexo 68. Acta de Recepción

En la ciudad de BABAHOYO, al veintiuno del mes de Julio de 2024, siendo las 14:00 pm, se procede a la recepción del proyecto de tesis titulado **"PROPUESTA DE JUEGOS URBANOS PEATONALES PARA LA REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO, EN EL CANTÓN BABAHOYO"**, realizado por MUÑOZ SANDOVAL ALBERTO DANILO con cédula de identidad 120670647-3 y ZAMBRANO ARAUZ JENNIFER ANAHI con cédula de identidad 131642870-3, estudiantes de la carrera de ARQUITECTURA en la UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL, bajo la tutoría de la Mgtr. MORALES ROBALINO LISSETTE CAROLINA con cédula de identidad 200007193-2.

El proyecto de tesis se desarrolló en el barrio OTTO AROSEMENA, durante el período comprendido entre 19 de Julio del 2024 al 21 de Julio del 2024 con el objetivo de realizar un proceso de reactivación urbana implementando un circuito de juego peatonal.

El proyecto incluyó las siguientes actividades:

- Limpieza.
- Aplicación de pintura en bordillos.
- Instalación de banderines.
- Implementación de circuito de juego en la vía.
- Actividad recreativa con la comunidad.

En señal de conformidad, el presidente de la ciudadela, Lcdo. Garces Villegas Francisco Víctor firma la presente acta de recepción.

Firma:

Lcdo. Garces Villegas Francisco Víctor
Presidente de la Ciudadela Otto Arosemena
C.I. 120069154-9



Firma:

Muñoz Sandoval Alberto Danilo
C.I. 120670647-3

Firma:

Zambrano Arauz Jennifer Anahi
C.I. 131642870-3