



**DESARROLLO DE UNA ESTRUCTURA METODOLÓGICA DE DISEÑO  
PARTICIPATIVO A PARTIR DEL ANÁLISIS DE MÉTODOS PARTICIPATIVOS  
EJECUTADOS EN COLOMBIA**

**MARIO FERNANDO ERASO CHICAIZA  
JULIETH MORA MERA  
MARÍA NATHALIA MORENO PASTÁS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA  
SAN JUAN DE PASTO  
2018**

**DESARROLLO DE UNA ESTRUCTURA METODOLÓGICA DE DISEÑO  
PARTICIPATIVO A PARTIR DEL ANÁLISIS DE MÉTODOS PARTICIPATIVOS  
EJECUTADOS EN COLOMBIA**

**MARIO FERNANDO ERASO CHICAIZA  
JULIETH MORA MERA  
MARÍA NATHALIA MORENO PASTÁS**

**Informe final presentado como requisito para optar al título de Arquitectos**

**ASESOR  
ARQ. MG. SILVIO LEONARDO MESÍAS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA  
SAN JUAN DE PASTO  
2018**

## **NOTA DE RESPONSABILIDAD**

Las ideas y conclusiones aportadas en este Trabajo de Grado son  
Responsabilidad de los autores.

Artículo 1 del Acuerdo No 324 de octubre 11 de 1966, emanando por el Honorable  
Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.



Nota de Aceptación

---

---

---

---

---

---

Director

---

Jurado

---

Jurado

---

Jurado

San Juan de Pasto, 28 de agosto 2018

## **AGRADECIMIENTOS**

Este equipo de trabajo agradece profundamente a la Universidad de Nariño por las oportunidades brindadas a lo largo de este camino, al señor decano de la Facultad de Artes Gerardo Sánchez por su sabiduría y conocimientos brindados a lo largo de este proceso, al departamento de arquitectura encabezado por su director Arq. Pablo Londoño por creer en este proyecto y darnos la confianza de llevar a cabo esta investigación.

Así mismo, agradecemos a nuestro amigo y asesor de tesis el Arq. Leonardo Mesías, por la dedicación y apoyo brindado a este trabajo, por el respeto a nuestras sugerencias e ideas y por la dirección y rigor que ha facilitado la misma. Gracias por la confianza ofrecida.

Un trabajo de investigación es siempre fruto de proyectos y esfuerzos previos que corresponden a otras personas. En este caso nuestros más sinceros agradecimientos a la Fundación Social la cual abrió el camino ante el proceso de involucrar a la comunidad por un bien en común, gracias por compartir su forma de ver el mundo.

Agradecemos a la comunidad que se involucró en este proyecto de manera directa, a los miembros de la Junta de la Santa Cruz, los cuales nos brindaron su apoyo incondicional en todas las fases ejecutadas, gracias por permitirnos ser parte de esta comunidad; también a los estudiantes y docentes de la Institución Educativa San Fernando por brindarnos su tiempo y su calidez como personas, por dejarnos conocer cómo perciben su corregimiento, hacernos partícipes de sus vivencias y a la comunidad del corregimiento San Fernando en general, la cual nos brindó su interés en todo el proceso.

Una meta cumplida, es siempre un resultado que involucra otras personas, en este caso nuestros agradecimientos a todos los docentes que de alguna manera nos compartieron sus ideas, soluciones y críticas a lo largo de este proceso. Gracias a nuestros compañeros por su apoyo moral y humano, necesarios en los momentos difíciles de esta carrera.

Muchas gracias.

## **DEDICATORIA**

A Dios, por habernos permitido llegar a esta etapa, por darnos la sabiduría necesaria para perseverar y lograr nuestros objetivos, por su amor infinito y su guía en todo el proceso.

A nuestros padres, por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, gracias por sus consejos, sus valores y la motivación constante que nos han permitido formarnos como personas de bien, pero sobre todo por su apoyo incondicional en todo momento.

Y a nuestros familiares, amigos y a todos aquellos que participaron de una u otra forma en el desarrollo de esta investigación.

## **RESUMEN**

### **DESARROLLO DE UNA ESTRUCTURA METODOLÓGICA DE DISEÑO PARTICIPATIVO A PARTIR DEL ANÁLISIS DE MÉTODOS PARTICIPATIVOS EJECUTADOS EN COLOMBIA**

En este texto, se realiza un estudio de los métodos de Diseño Participativo consolidados, que permita analizar los procesos participativos ejecutados en Colombia, para finalmente proponer el desarrollo de una estructura metodológica para construir diferentes alternativas de aproximación al diseño que plantean soluciones arquitectónicas más afines a las problemáticas de los usuarios.

Partiendo de un análisis de proyectos participativos aplicados en Colombia, se desarrolla una estructura metodológica de diseño participativo, que aporte nuevas posibilidades al arquitecto dentro de diferentes contextos, además de involucrar a una sociedad que necesita participar en la toma de decisiones sobre el espacio que habita generando un proceso de diseño integral.

#### **Palabras Claves**

Métodos, diseño, participación, metodología, proyectos, sociedad, espacio, integral

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF A METHODOLOGICAL STRUCTURE OF PARTICIPATORY DESIGN FROM THE ANALYSIS OF PARTICIPATORY METHODS EXECUTED IN COLOMBIA**

In this text, a study of the consolidated Participatory Design methods is made, which allows to analyze the participative processes executed in Colombia, to finally propose the development of a methodological structure to construct different alternatives of approximation to the design that propose architectural solutions more related to the problems of the users.

Based on an analysis of participatory projects applied in Colombia, a participatory design methodological structure is developed, which brings new possibilities to the architect within different contexts, as well as involving a society that needs to participate in making decisions about the space it inhabits generating a comprehensive design process.

#### **Keywords**

Methods, design, participation, methodology, projects, society, space, integral

## CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
1. INTRODUCCIÓN .....	1
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
1.2 OBJETIVOS.....	3
1.2.1 OBJETIVO GENERAL. ....	3
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	3
1.4 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN .....	4
1.5 DEFINICIONES DE ESTUDIO.....	5
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1 BASE CONCEPTUAL DEL DISEÑO.....	7
2.2 ANTECEDENTES DISEÑO PARTICIPATIVO.....	14
2.3 MÉTODOS DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO .....	17
2.4 CONCLUSIONES PARCIALES DE MÉTODOS DE DISEÑO PARTICIPATIVO .....	38
3. ANÁLISIS DE CASOS DE APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS DE DISEÑO PARTICIPATIVO EN COLOMBIA.....	43
3.1 CONCLUSIONES DE CASOS DE APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS DE DISEÑO PARTICIPATIVO EN COLOMBIA .....	47
4. DESARROLLO DE METODOLOGÍA .....	51
4.1 METODOLOGÍA.....	52
4.2 APLICACIÓN DE METODOLOGÍA EN DISEÑO PAISAJÍSTICO LA CRUZ SAN FERNANDO .....	54
4.3 CONCLUSIONES DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA .....	96
5. CONCLUSIONES FINALES DE LA INVESTIGACIÓN .....	97
6. RECOMENDACIONES .....	98
7. BIBLIOGRAFÍA .....	99
8. ANEXOS.....	102

## LISTA DE CUADROS

	<b>Pág.</b>
Cuadro 1. Conteo de Variables	47
Cuadro 2. Estrategia # 1 – Observación	54
Cuadro 3. Estrategia # 2 – Diálogo	61
Cuadro 4. Identificación de Puntos Críticos y Potenciales	65
Cuadro 5. Taller de Conceptualización Abstracta- Elaboración de Maquetas	70
Cuadro 6. Estrategia # 3 – Diseño Participativo	71
Cuadro 7. Clasificación de Espacios	76
Cuadro 8. Conteo de Resultados	81

## LISTA DE FIGURAS

	<b>Pág.</b>
Figura 1. Escalera de participación	13
Figura 2. Lotes en Altura	20
Figura 3. Planta de Conjunto	21
Figura 4. Diferentes Tipos de Vivienda	22
Figura 5. Aplicación de Generación de Opciones	25
Figura 6. Células subculturales	29
Figura 7. Vías Locales Anilladas	29
Figura 8. Núcleos activos	30
Figura 9. Situación Original	35
Figura 10. Información de una de las Familias	36
Figura 11. Proyecto de cada Familia	37
Figura 12. Diagrama de Diseño de Soportes	38
Figura 13. Diagrama de Diseño por generación de opciones	39
Figura 14. Diagrama de Lenguaje de Patrones	40
Figura 15. Diagrama de Método Livingston	41
Figura 16. Caso N° 1 Barrio La Fragua	44
Figura 17. Caso N° 2 La Casa del Pueblo	45
Figura 18. Caso N° 21 Comedor de la Esperanza	46
Figura 19. Gráfica Diseño de Soportes	48
Figura 20. Gráfica Generación de Opciones	49
Figura 21. Gráfica Lenguaje de Patrones	49
Figura 22. Gráfica Método Livingston	50
Figura 23. Esquema Metodológico	51
Figura 24. Flujograma, Diagrama de Desarrollo Metodológico	53



## LISTA DE IMÁGENES

	Pág.
Imagen 1. Aproximación a la Comunidad	56
Imagen 2. Generación de Lazos de Confianza	
56 Imagen 3. Diagnóstico del Sendero de la Cruz de San Fernando	
58 Imagen 4. Identificación de debilidades del Sendero de la Cruz de San Fernando	58
Imagen 5. Identificación de Patrones de Comportamiento	59
Imagen 6. Panorámica del Lugar. Semana Santa	60
Imagen 7. Mapa del Pasado	62
Imagen 8. Mapa del Presente	63
Imagen 9. Mapa del Futuro	63
Imagen 10. Talleres Gráficos con Adultos	64
Imagen 11. Taller de Debilidades y Oportunidades, Esteban Narváez	66
Imagen 12. Taller de Debilidades y Oportunidades, Erika López	67
Imagen 13. Evidencia Taller de Debilidades y Oportunidades	68
Imagen 14. Taller de Conceptualización Abstracta- Acercamiento	69
Imagen 15. Interpretación de Talleres Gráficos con Adultos	72
Imagen 16. Visita al Sendero de la Cruz, en Semana Santa	73
Imagen 17. Estaciones existentes en el Sendero de la Cruz	74
Imagen 18. Interpretación. Taller de Debilidades y Oportunidades	75
Imagen 19. Espacios Residuales sin Aprovechamiento	77
Imagen 20. Puntos de Mayor Conflicto	78
Imagen 21. Interpretación Taller de Conceptualización Abstracta	79
Imagen 22. Proceso de Acercamiento con los Niños	80
Imagen 23. Abstracción de ideas conceptuales 01	82
Imagen 24. Abstracción de ideas conceptuales 02	83
Imagen 25. Abstracción de ideas conceptuales 03	84
Imagen 26. Abstracción de ideas conceptuales 04	85

Imagen 27. Proceso de Diseño del Grupo Técnico	87
Imagen 28. Proceso de maquetas por parte del Grupo Técnico	88
Imagen 29. Diseño y Bocetación del Grupo Técnico	89
Imagen 30. Resultado Diseño del Elemento envolvente	90
Imagen 31. Resultado Diseño de Espacios Residuales 01	91
Imagen 32. Resultado Diseño de Espacios Residuales 02	92
Imagen 33. Resultado de Diseño de la Cima de la Cruz	93
Imagen 34. Resultado del Diseño de Estaciones	94

## LISTA DE ANEXOS

	<b>Pág.</b>
Anexo 1. Caso # 3 La casa Chueca	102
Anexo 2. Caso # 4 Escaleras Eléctricas	103
Anexo.3. Caso # 5 Un Oasis en el Oasis	104
Anexo 4. Caso # 6 La Casa de la Cultura	105
Anexo 5. Caso # 7 La Casa de la Lluvia de Ideas	106
Anexo 6. Caso # 7 Colegio Yachaikury - ACT	107
Anexo 7. Caso # 9 Centro de desarrollo infantil El Guadual	108
Anexo 8. Caso #10 Proyecto PCK-6E - AE	109
Anexo 9. Caso # 11 El trébol Ciudad de Cali	110
Anexo 10. Caso # 12 Por la sombrita	111
Anexo 11. Caso # 13 A flote con el Amazonas	112
Anexo 12. Caso # 14 La Casa del Viento	113
Anexo 13. Caso #15 MDE15 Espacios D	114
Anexo 14. Caso # 16 Potocine Sala de Cine	115
Anexo 15. Caso # 17 Manos a la Carbonera	116
Anexo 16. Caso #18 Comedor Hormipaz	117
Anexo 17. Caso #19 Unidad de Vida Articulada	118
Anexo 18. Caso #20 Taller Arte Terapia	119
Anexo 19. Taller de Debilidades y Oportunidades, Shirley Ordoñez	120
Anexo 20. Taller de Debilidades y Oportunidades, Esteban Paz	121
Anexo 21. Taller de Debilidades y Oportunidades, Yarcely Chimborazo	122
Anexo 22. Taller de Debilidades y Oportunidades, Esperanza Pejendino	123
Anexo 23. Taller de Debilidades y Oportunidades, Doris López	124
Anexo 24. Taller de Debilidades y Oportunidades, Carolina López	125

Anexo 25. Taller de Debilidades y Oportunidades, Ángela Muñoz	126
Anexo 26. Taller de Debilidades y Oportunidades, Dayana Paz	127
Anexo 27. Taller de Debilidades y Oportunidades, Deisy López	128
Anexo 28. Taller de Conceptualización Abstracta, Alexander Castro	129
Anexo 29. Taller de Conceptualización Abstracta, Diana Museses	129
Anexo 30. Taller de Conceptualización Abstracta, Sebastián Piandoy	130
Anexo 31. Taller de Conceptualización Abstracta, July Josa	130
Anexo 32. Taller de Conceptualización Abstracta, Luis Pejendino	131
Anexo 33. Taller de Conceptualización Abstracta, Andrea Potosi	131
Anexo 34. Taller de Conceptualización Abstracta, Nicol Dayana	132
Anexo 35. Taller de Conceptualización Abstracta, Yeiner Lopez	132
Anexo 36. Taller de Conceptualización Abstracta, Yuly Lopez	133
Anexo 37. Taller de Conceptualización Abstracta, Ana Pejendino	133
Anexo 38. Taller de Conceptualización Abstracta, Julieth López	134
Anexo 39. Taller de Conceptualización Abstracta, Erly López	134
Anexo 40. Taller de Conceptualización Abstracta, Juan Jojoa	135
Anexo 41. Taller de Conceptualización Abstracta, July Jojoa	135
Anexo 42. Taller de Conceptualización Abstracta, Cristian Pejendino	136
Anexo 43. Taller de Conceptualización Abstracta, Carlos López	136
Anexo 44. Taller de Conceptualización Abstracta, Angel Jojoa	137
Anexo 45. Taller de Conceptualización Abstracta, Leidy Pejendino	137
Anexo 46. Taller de Conceptualización Abstracta, Selena R	138
Anexo 47. Taller de Conceptualización Abstracta, Alvaro Figueroa	138
Anexo 48. Taller de Conceptualización Abstracta, Julio Botina	139
Anexo 49. Taller de Conceptualización Abstracta, Santiago Burbano	139
Anexo 50. Taller de Conceptualización Abstracta, Harold Botina	140

Anexo 51. Taller de Conceptualización Abstracta, Juan Cano	140
Anexo 52. Taller de Conceptualización Abstracta, Jeison Criollo	141
Anexo 53. Taller de Conceptualización Abstracta, Paola Jojoa	141

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación pretende generar una estructura metodológica de diseño participativo de arquitectura, a partir de un análisis de los métodos de diseño participativo arquitectónico consolidados, basados en este primer análisis se hace un estudio de los proyectos que se han ejecutado en Colombia para finalmente, desarrollar una metodología que será implementada en un proyecto perteneciente a la Universidad de Nariño denominado Esquema Básico del Sendero Paisajístico la Cruz de San Fernando.

Para el primer análisis en el cual se estudian los métodos, se hace una recopilación teórica de los métodos usados mundialmente en Diseño Participativo en la arquitectura, estos métodos serán estudiados para conocer las diferencias y semejanzas entre ellos; este proceso teórico nos dará pie a realizar un análisis de todos los procesos participativos que están ejecutados en Colombia, permitiendo conocer en cada proyecto cual método o cual fase de los métodos se llevaron a cabo, y así ,conocer la incidencia de dichos métodos en la arquitectura participativa de Colombia.

Se hace un análisis cuantitativo de las fases y los métodos implementados en Colombia, para con ello realizar la nueva estructura metodológica basada en las variables con más uso.

La investigación se realizó por el interés de conocer otra alternativa de Diseño, un modelo diferente a los cuales son abordados desde la academia; procesos en los cuales los usuarios se ven directamente relacionados, generando lazos de confianza con el grupo técnico y lazos de arraigo con el proyecto; permitiendo que los procesos de diseño sean elementos articuladores entre los involucrados en el mismo.

La distribución de la investigación se da en tres fases la primera el estudio teórico el cual genera bases conceptuales del Diseño Participativo en las cuales se verá fundamentada la investigación; la segunda es la creación metodológica a partir del estudio de métodos y finalmente la aplicación de dicha estructura metodológica en el diseño del Esquema Básico del Sendero la Cruz de San Fernando.

# 1. ASPECTOS GENERALES

## 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La arquitectura plantea una relación determinada entre el hombre y el espacio; por esto, lo que impulsó el desarrollo de esta investigación consiste en promover esta relación, con el fin de planificar espacios idóneos, de acuerdo a cada contexto intervenido. De manera que, cuando hay una relación coherente e íntegra entre habitante y espacio, estos dos se desarrollan armónicamente.

Se debe tener en cuenta que las identidades que definen una cultura, individual o colectiva, siempre están en constante construcción, en un tiempo y circunstancias determinadas. Por ello debemos estar atentos a identificar y analizar esta relación, ya que, si se fragmenta la conexión entre el hombre - espacio, se pierde el fin de la arquitectura, dando paso a relaciones superficiales.

La arquitectura ha intentado interpretar esta complejidad a través del método tradicional de diseño, que generaliza y simplifica, empoderando así al arquitecto para ejecutar programas arquitectónicos establecidos, más no para comprender y generar conceptos espaciales adaptables a cada contexto, que identifiquen la relación de los seres humanos con el espacio. De tal manera que al no tener en cuenta los lenguajes culturales de una sociedad, sólo le queda al arquitecto imponer su técnica aprendida, perdiendo la esencia de la relación entre el componente humano que le da sentido a la experiencia arquitectónica y el espacio, por esto los objetos arquitectónicos, resultan extraños a su habitante y lejanos a la cotidianidad cultural.

Por lo anterior el Arquitecto Carlos Mijares señala esta analogía: “Por interesantes y estimulantes que parezcan, cuando las ideas se convierten en fórmulas que pretenden garantizar un resultado, cuando se ponen como objetivos o metas a lograr, conducen sin remedio a la vana repetición académica”<sup>1</sup>.

Se sabe que la arquitectura es interpretada como un contenedor de actividades, en este sentido el inconveniente que se presenta es que se ha olvidado al usuario para el cual se diseña; seres humanos reales, con miedos, con gustos, con anhelos, con hábitos, debido a la posición rígida del arquitecto que vuelve el proceso de diseño tan mecánico perdiendo la capacidad de asombro ante la diversidad cultural, el entorno y la importancia del trabajo colectivo, por ello, es necesario a través de este estudio acerca de la manera en la que se está interviniendo el espacio.

---

<sup>1</sup> MIJARES Carlos. Tránsitos y Demoras – Chihuahua 2002. pág. 130  
<https://es.scribd.com/document/332609398/Transitos-y-Demoras-Carlos-Mijares> (06/08/12)

## 1.2 OBJETIVOS

**1.2.1 OBJETIVO GENERAL.** Desarrollar una estructura metodológica de diseño participativo, a partir de proyectos ejecutados en Colombia, para la aplicación de dicha metodología en el diseño del sendero paisajístico La Cruz – San Fernando (Nariño) - Universidad de Nariño.

### 1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar una base teórica sobre Métodos de Diseño Participativo consolidados, que permita realizar un análisis metodológico de los procesos participativos de la arquitectura en Colombia.
2. Plantear una estructura teórico metodológico a partir del análisis de los métodos participativos ejecutados en Colombia.
3. Aplicar la estructura metodológica obtenida, en el diseño del esquema básico del sendero paisajístico La Cruz – San Fernando (Nariño), Universidad de Nariño.

## 1.3 JUSTIFICACIÓN

Tal como se refiere caballero, “la arquitectura participativa es una forma de aproximación arquitectónica basada no en lo que el arquitecto puede hacer, sino en lo que el arquitecto puede escuchar. El saber escuchar y el saber comunicar son los puntos a través de los cuales la participación se desenvuelve. Este proceso de participación va más allá de las técnicas y los marcos económicos, pues trabaja también en el marco social”.<sup>2</sup>

El enfoque de este estudio radica en el deseo de romper el abismo que existe entre la comunidad y el profesional, disminuir poco a poco esa barrera para generar proyectos que nazcan desde y con la comunidad; se quiere cambiar o modificar el paradigma del diseño desde el escritorio del profesional por el diseño que surge del comportamiento diario de los habitantes de un lugar.

Como dice Sanoff, el propósito de la arquitectura participativa radica en la creación de espacios donde se albergue y refleje las formas de lo esencial, su gente, el

---

<sup>2</sup> CABALLERO Antony. Participación y arquitectura, 2009 pág. 27  
[https://issuu.com/antonycaballero/docs/participaci\\_n\\_y\\_arquitectura](https://issuu.com/antonycaballero/docs/participaci_n_y_arquitectura) (06/08/2018)



pensamiento de la comunidad y que manifieste su cultura espiritual y material plasmando todo esto a través de la arquitectura<sup>3</sup>.

El diseño participativo busca el desarrollo de las comunidades de una manera autónoma, es esencial tener en cuenta a los habitantes en la toma de decisiones del espacio que habita, reconociendo como parte vital el escuchar para conocer las necesidades, anhelos, oportunidades y el lenguaje cultural de la comunidad.

El propósito es desarrollar una estructura metodológica fácil de aplicar en cualquier contexto, que enfoque al usuario como eje central del diseño y logre una participación activa de la comunidad para enriquecer el proyecto, gracias a la diversidad de respuestas (entre la comunidad y el equipo técnico), la creatividad y la colaboración activa de la comunidad.

El fin de esta investigación es la puesta en práctica de dicha metodología, para lo cual se toma un proyecto de diseño urbano-paisajístico perteneciente a la Universidad de Nariño, denominado sendero paisajístico La Cruz – San Fernando (Nariño) en el cual se implementa las técnicas estudiadas para poder comprobar la eficacia de estas estrategias planteadas, que nacen del análisis de casos Colombianos de Diseño participativo.

#### **1.4 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

Cuando se trabaja con varios actores esto conlleva a crear una metodología que permita llegar a las necesidades y búsqueda de soluciones colectivas, a través de una mezcla de estrategias, reuniones y talleres; en cualquier caso, es esencial que los arquitectos planifiquen y asuman a conciencia este ejercicio, teniendo en cuenta que proyectar para colectivos requiere más tiempo que para clientes individuales. Además, se propone una búsqueda respuestas nuevas, creativas, propias del lugar y la colaboración activa de la comunidad, mediante las distintas fases adoptadas de los métodos consolidados para desarrollar la metodología.

La metodología que se plantea para este estudio es de tipo exploratorio, se desarrolla con una base teórica-práctica de carácter documental, descriptiva y analítica, siguiendo primeramente los métodos establecidos por arquitectos de enfoque Internacional acerca del Diseño Participativo en el mundo, luego se analiza los casos de estudio más significativos de proyectos de Diseño Participativo ejecutados en Colombia y finalmente se desarrolla una metodología que pueda ser aplicada a un proyecto de diseño urbano-paisajístico en la ciudad de Pasto.

---

<sup>3</sup> SANOFF Henry, Programación y participación en el diseño arquitectónico. 2006  
[https://books.google.com.co/books?id=dmYfjQaK-XYC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=dmYfjQaK-XYC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) (06/08/18)

Para llevar a cabo la metodología de la investigación se desarrollan las siguientes fases:

- Una fase preliminar de tipo descriptivo, donde se revisa la información pertinente, utilizando como instrumentos los métodos de Diseño participativo consolidados, planteados por arquitectos de renombre en el campo de la participación.
- Una segunda fase analítica, con la intención de analizar los procesos y conceptos sobre los métodos planteados en el estudio descriptivo, de tal manera que permita analizar los proyectos de Diseño participativo en Colombia.
- Una fase final para el desarrollo de la metodología, a partir de la construcción teórica, se realiza una propuesta que implica la proyección de una estructura metodológica, en la cual se vincula procesos investigativos y de ejecución en el Diseño Participativo.

## **1.5 DEFINICIONES DE ESTUDIO**

Las palabras claves que se van a utilizar para abordar esta investigación son: Etapa, Fase, Método y Metodología, las cuales van a ayudar a definir los parámetros de este estudio. Se busca dar forma a un conjunto de estrategias más eficientes para desarrollar el Diseño Participativo, de manera teórica y su posterior aplicación en un caso de estudio en específico.

### **Etapa**

Periodo o parte en que se divide en el desarrollo de una acción o un proceso.

### **Fase**

Cada uno de los distintos procesos sucesivos de un fenómeno científico, natural, histórico, doctrinal, negocio, etc.

### **Método**

Modo de obrar o proceder con orden, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa.

### **Metodología**

Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, estudio o elección de métodos pertinentes o adecuadamente aplicables a determinado objetivo; se constituye en una guía para ordenar el proceso.

## 2. MARCO TEÓRICO

“El diseño participativo se trata de construir confianza y relaciones que puedan resultar en una colaboración fructífera, y no puede haber un montón de recomendaciones para seguir paso a paso. De todas maneras, es importante tener un plan para mantener las actividades en foco”.<sup>4</sup>

Se inicia con un análisis conceptual del diseño partir de diferentes enfoques donde se buscará reconocer el diseño como fenómeno de evolución constante.

En los procesos de diseño arquitectónico, la participación se ha dado como opción a los métodos tradiciones donde se genera un lazo entre arquitectos y la comunidad. Como contraposición al sesgo que la academia genera se han establecido métodos con los cuales los equipos técnicos de trabajo puedan incorporarse a los sectores de población a los cuales generalmente los profesionales se encuentran desligados.

Desde finales de la década de los sesenta, se han enfocado metodologías con contenidos participativos que se proponen como una solución al rompimiento dogmático entre arquitectos y comunidad. Pero dado al auge que se da en los tiempos de “moda” de colocar a muchos elementos de diseño, el pseudo nombre de diseño participativo sin llegar a ratificarse como tal.

Es así que el arquitecto puede conducir a la comunidad por donde él quiera, es ahí que se pueden dar diferentes maneras de participación pasiva en donde las comunidades tienen la sensación de estar siendo parte del proceso participativo, pero en realidad no tienen ninguna incidencia dentro del diseño.

Algunos arquitectos han comprendido que los procesos participativos que se van a ver reflejados en un diseño, deben ir más allá de proporcionar a la comunidad la posibilidad de solo admitir o rechazar dicho diseño según los intereses. Así se reconoce que los elementos determinantes dentro tanto del diseño como de la participación, es que ellos tengan el poder de influir directamente en la concepción, en las decisiones importantes y que se sientan empoderados,

---

<sup>4</sup> CEDERMAN-HAYSON Thimoty & BRERETON. A Participatory Design Approach In The Engineering Of Ubiquitous Computing Systems. 2009. P.65 <http://www.cederman.com/thesis.pdf> (07/08/18)

pasando de un punto de espectadores a ser elementos primordiales dentro de las dinámicas creativas que conlleva el proyecto.

Existe la importancia de generar enfoques encaminados a la formulación de una práctica arquitectónica que sea comprendida desde los enfoques sociales, hacer que la práctica profesional tenga un enfoque de diseño sustentado mediante la participación activa y continua de una comunidad que enriquezca los proyectos.

## 2.1 BASE CONCEPTUAL DEL DISEÑO

- Comunidad

Las definiciones de comunidad hacen énfasis en dos elementos claves: los estructurales y los funcionales. Se entiende que los elementos estructurales son los que localizan una comunidad como un grupo localizado geográficamente que se rigen por instituciones.

“[...] algo que va más allá de una localización geográfica, es un conglomerado humano con un cierto sentido de pertenencia. Es, pues, historia común, intereses compartidos, realidad espiritual y física, costumbres, hábitos, normas, símbolos, códigos”.<sup>5</sup>

Los elementos funcionales se dan cuando en la población se encuentran necesidades, intereses o aspectos en común los cuales hacen que una comunidad posea relaciones entre sí. Se toma la definición de Hector Arias la cual hace mención de Violich, según la cual la comunidad es un grupo de personas que viven en un área geográficamente específica y cuyos miembros comparten actividades e intereses comunes, donde pueden o no cooperar formal e informalmente para la solución de los problemas colectivos.<sup>6</sup>

- Participación

“La participación es la capacidad para expresar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y/o a la vida de la comunidad en la que uno vive”.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> SOCARRÁS, Elena. “Participación, cultura y comunidad”, en Linares Fleites, Cecilia, Pedro Emilio Moras Puig y Bisel Rivero Baxter (compiladores): La participación. Diálogo y debate en el contexto cubano. La Habana. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello, 2004. p. 173 – 180.

<sup>6</sup> ARIAS, Héctor: “Estudio de las comunidades”, en Rayza Portal y Milena Recio (comp.) (2003): Comunicación y comunidad. La Habana, Editorial Félix Varela. 2003.

<sup>7</sup> HART, Roger A. La participación de los niños: de una participación simbólica a una participación auténtica, en Ensayos Innocenti nº4. UNICEF. 1993

Es por ello que la participación se entiende como una negociación donde se toman decisiones conjuntas, las cuales requieren tiempo y en el caso de los procesos de diseños, implica que los arquitectos se conviertan en mediadores y orientadores; la participación definida como colaboración, es un proceso democrático (Romero y Mesías, 2004).<sup>8</sup>

La participación es la colaboración de personas que persiguen los objetivos definidos por ellos.<sup>9</sup>

Se comprende que la participación se da cuando se encuentra comunidades con objetivos en común que buscan soluciones, todo esto es dado a partir de las vivencias de los individuos.

La participación es una manera de integrar la realidad de las personas, y es ahí donde los participantes cambian de ser personas exentas que solo hablan de sus problemáticas y empiezan a ser parte de las soluciones, generando opciones para llevarlas a cabo. En el diseño se reconoce que hay muchas variaciones para darle solución a cada problema y ante esos problemas el indicado para reconocerlos es la persona que habita el espacio.

- Colaboración

Se entiende la colaboración como un concepto que conlleva la participación, ya que son elementos que se ven relacionados directamente.

“Las actividades de la arquitectura participativa se basan en el siguiente principio: el entorno funciona mejor si las personas afectadas por sus cambios están activamente involucradas en su creación y gestión, en vez de ser tratados como consumidores pasivos”.<sup>10</sup>

En un proceso colaborativo las personas no solo generan opiniones dentro del diseño si no que se involucran en los procesos de diseño y de construcción; es así que se convierten en comunidades activas de los procesos de comunicación y ven implementadas sus ideas en los resultados.

La colaboración, se da cuando la fase participativa se da en un buen término generando lazos entre los entes involucrados y eso solo se da cuando el

---

<sup>8</sup> ROMERO, G. y MESÍAS, R. La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat. Edit. CYTED. México., 2004

<sup>9</sup> SANOFF, Henry. Programación y participación en el diseño arquitectónico. Ediciones UPC Barcelona. 2006

<sup>10</sup> Ibid.. 48

compromiso mutuo sobre los recursos, se fragua en la mirada puesta en un futuro compartido.<sup>11</sup>

En los procesos de colaboración cada parte aporta recursos suficientes y diferentes para lograr un objetivo común. La colaboración tiene además muchos más ítems a tener en cuenta como la confianza, el compromiso hacia los objetivos.

- **Apropiación**

Sobre el concepto de apropiación se toma la referencia lefebvriana a la apropiación (del espacio). Se parte del argumento sobre la construcción del hombre:

"Los urbanistas parecen ignorar o desconocer que ellos mismos forman parte de las relaciones de producción. Creen dominar el espacio y únicamente ejecutan. (...) Disimulan sus rasgos fundamentales, su sentido, su finalidad. Bajo una apariencia positiva, humanista, tecnológica, esconden la estrategia capitalista: el dominio del espacio, la lucha contra la disminución progresiva de los beneficios, etc."<sup>12</sup>

En la línea lefebvriana se da un conflicto entre dos conceptos, la dominación y la apropiación, es así, que se entiende dominación como estar en un lugar e implantarse, tener control sobre un espacio, en términos estatales donde se da a una comunidad o a una persona un elemento para que ejerza dominio sobre el generando fragmentación de dominios.

Es así que se mira el dominio como un urbanismo de función; pero en la dominancia de un espacio, no se obtiene como las personas se expresan día a día, donde se manifiestan las personas en emociones, en vivencias, en sentimientos e historias, sin estos elementos se obtiene que las personas dominan un lugar, pensar solo en que las comunidades dominan lugares da un sinnúmero de problemas donde se genera una desvinculación del vivir y estar; por el contrario, la apropiación da lugar a la articulación del hábitat, la apropiación del espacio generada por los usuarios hace un espacio diferencial; donde se observan las diferencias los pensamientos soluciones y ambigüedades de cada persona o comunidad.

Así pues: "...habitar, para el individuo o para el grupo es apropiarse de algo. Apropiarse no es tener en propiedad, sino hacer su obra, modelarla, formarla, poner el sello propio. Esto es cierto tanto para pequeños grupos, por ejemplo, la

---

<sup>11</sup> GANZ, Marshal. Liderar la transformación: Estrategias de Movilización Social. Capítulo 9 del libro El coraje de Liderar. 2014

<sup>12</sup> LEFEBVRE, H. La vida cotidiana en el mundo moderno Editorial Alianza. Madrid. 1984)

familia, como para grandes grupos sociales, por ejemplo, quienes habitan una ciudad o una región. Habitar es apropiarse de un espacio; es también hacer frente a los constreñimientos, es decir, es el lugar del conflicto, a menudo agudo entre los constreñimientos y las fuerzas de apropiación... Cuando el constreñimiento impide cualquier apropiación, el conflicto desaparece o casi desaparece. Cuando la apropiación es más fuerte que el constreñimiento, el conflicto desaparece o tiende a desaparecer en un sentido. En otro sentido estos casos de superación de los conflictos son casos límites y casi imposibles de alcanzar; el conflicto (...) lo resuelven en otro plano, el de la imaginación, el de lo imaginado. Cualquier ciudad, cualquier aglomeración, ha tenido y tiene una realidad o una dimensión imaginaria.<sup>13</sup>

- **Diseño Arquitectónico**

El diseño surge cuando se encuentra la necesidad de algo, es ahí cuando el hombre se imagina como puede ser resuelta dicha necesidad llegando a diferentes resultados, dependiendo de cómo el individuo afronto dicha necesidad. De ahí parte la idea de diseñar, de imaginar e inventar, en un ámbito general; en el diseño arquitectónico se tiene la función prefigurada de generar espacios habitables; todo esto teniendo un proceso minucioso donde se dan solución a diferentes factores que se tienen en cuenta para llevar a cabo resultados en un proceso de diseño, sin embargo, no es un proceso que asegura un resultado correcto.

Es así que el diseño arquitectónico nos permite generar una imagen prefigurada. Si bien el diseño le da soluciones a individuos o comunidades se puede abordar desde distintas maneras: la artística y la técnica; la primera se basa en la exploración de creatividad, la percepción y las emociones, la segunda se basa en dar soluciones por medio de los conocimientos técnicos adquiridos. Ambas maneras tal como han señalado Weber y Pyatock<sup>14</sup>, son las dos caras de una misma moneda, ya que representan un enfoque positivista de cómo pensar y concebir el diseño arquitectónico.

Uno de los momentos que cambiaron la forma de ver los procesos del diseño arquitectónico se dio durante mitad del siglo XX, con el llamado Movimiento Moderno, en este momento se empezó a mirar diferente este proceso donde se configuraron ideas diversas de cómo afrontar las viviendas, llegando a configurar zonas urbanas y ciudades. Se empezó a pensar en soluciones de carácter genérico, donde se daba solución en números, pensando en resultados genéricos.

---

<sup>13</sup> LEFEBVRE, H. El derecho a la ciudad. Editorial: Península, Barcelona. 1975

<sup>14</sup> UNIVERSIDAD autónoma de México. Revista de arquitectura.  
[http://fa.unam.mx/repentina/wordpress/wp-content/Newsletter/raices/RD04/revista\\_arquitectura/revista\\_01.pdf](http://fa.unam.mx/repentina/wordpress/wp-content/Newsletter/raices/RD04/revista_arquitectura/revista_01.pdf) (08/08/18)

Como la historia dio estas soluciones, también demostró que las concepciones de ideas en masa que no fueron pensados en soluciones a individuos, se daba en una concepción de igualdad en todos los sentidos; y esto no es más alejado de la realidad donde las diferencias sociales, físicas y demás condiciones que hacen de cada proyecto un elemento de abordar de forma diferente, así fue que se generó en gran medida la brecha entre usuarios y arquitectos en los proyectos.

- **Del Diseño Convencional al Diseño Participativo**

Es entonces en la interactividad entre el lugar-arquitectura-hombre desde la arquitectura como ciencia que instrumentaliza el diseño participativo. El diseño o arquitectura participativa parte de la necesidad de generar alternativas de hábitat sustentadas en una democratización de los procesos de diseño.<sup>15</sup>

...La arquitectura participativa es una forma de aproximación arquitectónica basada no en lo que el arquitecto puede hacer, sino en lo que el arquitecto puede escuchar. El saber escuchar y el saber comunicar son los puntos a través de los cuales la participación se desenvuelve. Este proceso de participación va más allá de las técnicas y los marcos económicos, pues trabaja también en el marco social.<sup>16</sup>

Desde este enfoque teórico se estudiará la práctica actual de la arquitectura, teniendo en cuenta los resultados obtenidos en términos de habitabilidad, por lo que es necesario re-pensar el ejercicio de arquitectura ya que la inclusión de la participación en el proceso de diseño requiere nuevas competencias, habilidades y conocimientos como promotor, consejero técnico, trabajador social o negociador, las cuales le permitirán una mayor capacidad para interpretar las necesidades del usuario para moldear el futuro.<sup>17</sup>

Se enfatizará en el Diseño urbano donde las representaciones físicas y simbólicas de la habitabilidad tienen su máxima expresión, ya que es el espacio público el lugar de encuentro con la ciudad. (Estinou, 1997). Partiendo de la idea de espacio público como escenario del desarrollo de acciones colectivas, interacción social, y construcción de identidad social.<sup>18</sup>

Con la participación en el proceso de diseño del espacio público, se busca una mayor integración e inclusión desde la producción social del espacio, donde es

---

<sup>15</sup> SANOFF Henry. Programación y participación en el diseño arquitectónico 2006.

<sup>16</sup> CABALLERO, A. Entrevista con pobladores de la Balanza: después de CITI. Grabación en audio. 2009

<sup>17</sup> ENET, M. ¿Qué significa el diseño participativo desde el enfoque de la Producción Social del Hábitat? Ponencia presentada al Seminario Taller Internacional de Producción Social del Hábitat. Fundación Promotora de Vivienda (Fuprovi), San José de Costa Rica. 2007.://skydrive.live.com/?cid=68cb0334c138453c&id=68CB0334C138453C%21395#!/view.aspx?cid=68CB0334C138453C&resid=68CB0334C138453C%21395&app=Word)

<sup>18</sup> BORJA Jordi. La ciudad conquistada.: Alianza Editorial. Madrid, 2003



posible lograr una mayor apropiación y una mejor habitabilidad del espacio urbano. (Ballem 2007)

- **Diseño Participativo**

“Es un ejercicio complejo de negociación y de toma de decisiones conjuntas que requiere tiempo y, en el caso de la construcción del hábitat, implica que los diseñadores se conviertan en orientadores y mediadores.” (Romero y Mesías, 2004).

Es una concepción diferente de afrontar las soluciones dadas por una visión alternativa de la actividad a diseñar. Se entiende que los procesos de construcción de ideas sobre cómo tomar decisiones parten de un proceso social, en la cual la toma de decisiones no solo se da por un ente técnico, si no que se dan sobre los mismos sujetos que habitan los espacios; esto generado sobre toma de decisiones individuales y colectivas, es así como estas manifestaciones dieron pie a diversas manifestaciones que han sido catalogadas genéricamente como “Diseño Participativo”.

La lucha social de las comunidades trajo la inclusión de la participación en diferentes ámbitos, se esperó tener manifestaciones importantes en la toma de decisiones que los involucran. No es extraño que el diseño se involucre en estas demandas y el cual cada vez más quiere hacer parte de los procesos participativos sobre los aspectos que directa o indirectamente los afectan.

Desde la producción social del hábitat, se plantea que las soluciones arquitectónicas tienen que tener concordancia desde la repercusión formal y social, definida sobre las bases de participación de sus habitantes, esto con el objetivo de aprovechar los esfuerzos y las vivencias que ellos mismos pueden dar para realizar los diferentes aspectos de las soluciones. Esta forma de aproximarse al diseño supone que se afronten todos los factores entre sí, generando soluciones que involucran relaciones físico sociales y ambientales, así es que el diseño participativo trata de abordar los elementos de formas imparciales generadas a partir del dialogo.

“La participación significa colaboración de personas que persiguen los objetivos definidos por ellos”.<sup>19</sup>

- **Escalera de la Participación**

Los procesos que se llevan a cabo con un enfoque colaborativo, son más favorables para la aceptación del resultado, el empoderamiento y los lazos con la

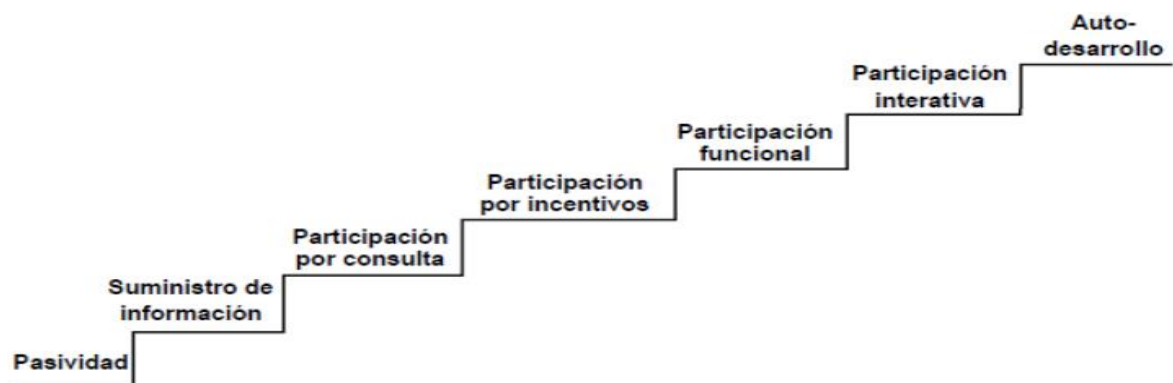
---

<sup>19</sup> SANOFF Henry. Programación y participación en el diseño arquitectónico 2006

comunidad; esta herramienta permite examinar diferentes metodologías, que pueden ser adaptadas al contexto, para mostrar la manera como una comunidad puede aumentar su participación, desde un nivel muy bajo hasta el punto máximo y que sean ellos quienes realmente tengan el control del proceso.

La participación no es un estado fijo, sino que puede alcanzarse durante el desarrollo, pero requiere de un proceso de empoderamiento, un grado significativo de organización de la comunidad, las actitudes y compromiso de ambos actores; porque no solo la comunidad debe estar receptiva a estos procesos, sino que la organización que los lleva a cabo, debe ser lo suficientemente flexible para adaptarse a la comunidad. (Geilfus, 2002) (Ver Figura 1)

Figura 1. Escalera de participación



Fuente: Geilfus, F., 1997. 80 herramientas para el desarrollo participativo: diagnóstico planificación, monitoreo, evaluación. IICA-GTZ, San Salvador, El Salvador. 208 p.

Esta escalera logra medir los niveles de incidencia de la comunidad, permite observar el grado de participación que tuvo la comunidad en cada evento, además de ubicar el nivel de empoderamiento que la población tiene. Es importante recordar que la participación no es un estado fijo y que su nivel puede aumentar, a medida que se va generando una concientización.

- Pasividad: Es cuando se les informa a las personas; pero no tienen ninguna incidencia en las decisiones y la implementación del proyecto.
- Suministro de información: Las personas participan respondiendo a encuestas; no tiene posibilidad de influir ni siquiera en el uso de que se va a dar a la información.
- Participación por Consulta: Es cuando las personas son consultadas por agentes externos que escuchan su punto de vista; esto sin tener incidencia sobre las decisiones que se tomarán a raíz de dichas consultas.
- Participación por Incentivos: Las personas participan proveyendo principalmente trabajo u otros recursos (tierra para ensayos) a cambio de

ciertos incentivos (herramientas, alimentos, etc.); el proyecto requiere su participación, sin embargo, las personas no tienen incidencia directa en las decisiones.

- Participación Funcional: Las personas participan formando grupos de trabajo para responder a objetivos predeterminados por el proyecto. No tienen incidencia sobre la formulación, pero se los toma en cuenta en el monitoreo y el ajuste de actividades.
- Participación Interactiva: Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto; esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.
- Auto-desarrollo: Los grupos locales organizados toman iniciativas sin esperar intervenciones externas; las intervenciones se hacen en forma de asesoría y como socios.

## **2.2 ANTECEDENTES DISEÑO PARTICIPATIVO.**

La participación en la arquitectura y el urbanismo nace por las ideas y escritos del Arquitecto Henry Sanoff, de Estados Unidos, quien es considerado el padre de la arquitectura participativa. Con experiencias entre escuelas y oficinas. El arquitecto ha logrado forjar un proceso muy integral sobre la participación, ya que aplica diferentes técnicas y procesos, el planteamiento de Sanoff indica que hace falta romper el esquema de la práctica tradicional de la arquitectura, dando cabida al desarrollo de nuevas habilidades y conocimientos, para obtener una mejor capacidad de desarrollar un futuro enfocado en la eficacia de la función de los espacios a partir de y para los usuarios.

El arquitecto Peter Blundell Jones, contribuye con la visión de la participación que se convierte en una parte organizada y potencialmente manipulada de cualquier proyecto, en el que se pretende dar voz a los usuarios que se involucren a este, la planificación es empírica, inspirada, intuitiva e improvisada.

Así también, encontramos los estudios realizados por Giancarlo de Carlo, los cuales hacen referencia a que todo proceso de diseño tiene un sujeto específico hacia el que se dirige, el cual marca las pautas del desarrollo. Este sujeto eran sus futuros usuarios. Esta concepción le lleva a introducir a dichos usuarios en el desarrollo de sus proyectos, así como a preocuparse por aspectos como su mantenimiento y su evolución una vez habitados. En un marco actual, en el que se busca reducir la distancia entre sociedad y arquitectura, retomar y estudiar estas aproximaciones pueden mostrar otras maneras de abordar el proceso de diseño que podrían ayudar a esta labor, guiándola por medio de las necesidades previamente consultadas y estudiadas.

En Latinoamérica encontramos trabajos pioneros de los Arquitectos:

Rodolfo Livingston, el cual trabaja arquitectura participativa agregando una inmersión a nivel psicológico con el usuario, estudiando más a fondo sus necesidades para plantear la solución más conveniente a ellas. En sus libros publicados, entre ellos *Arquitectos de Familia - El Método* (Livingston, R. 2002) y *Cirugía de casas* (Livingston, R. 1990), trata la dinámica empleada a lo largo de sus años ejercidos sobre el sistema de viviendas de bajo costo. Su objetivo no se centra en el solo hecho de construir, sino en la forma en la que el concepto se transforma y su adaptación al medio, teniendo un proceso cercano a la propuesta y ejecución del espacio público con la comunidad.

Christopher Alexander, urbanista que postula la participación social en el diseño de los espacios comunes, enmarca planteamientos que ubican a los habitantes de forma en que se convierten en el reflejo del contexto y su ambiente social directo. Con esto, se llegan a conclusiones por medio de sus inquietudes y necesidades de sus lugares de interacción.

Existen títulos principales de Alexander que comparten interés sobre este tema, entre ellos: «Urbanismo y participación» donde son establecidas las bases de un proceso dinámico entre usuarios y técnicos. Se hace referencia también a «El caso de la universidad de Oregón», contexto urbano en donde el proceso de diseño y organización de espacios se hicieron con la participación del cuerpo estudiantil y los representantes directos trabajando cooperativamente, a raíz de esto fue posible llegar a un resultado satisfactorio para todos los involucrados.

William García Ramírez, expone que la arquitectura participativa parte de la necesidad de dar alternativas de hábitat sustentadas en una democratización de los procesos de diseño, hace referentes a la antropología, a la sociología y el estado de la arquitectura participativa en Latinoamérica, resaltando metodologías, procesos y tipos de relaciones que existen entre los arquitectos y la comunidad, dejando más claro el objetivo a seguir de las investigaciones para luego dar el resultado de estas.

La participación de distintos grupos de población en las dinámicas de la sociedad, ha empezado a ser valorada en distintos países. Se hará una primera aproximación valorativa y cualitativa a la caracterización de tipologías de participación en función del desarrollo; tal aproximación se realiza teniendo como referente el enfoque de desarrollo que ha sido definido como una 'construcción sociocultural múltiple, histórica y territorialmente determinada'. El recorrido metodológico hacia la identificación y configuración de las cinco tipologías de participación para el desarrollo, es en un resultado parcial y actualizado derivado de un proceso de investigación de larga duración iniciado a mediados de la década del 80, el cual, en su lógica básica, responde a parámetros que han sido identificados por varios autores, como los ejes estructurantes de la teoría fundada o fundamentada.

En Colombia los procesos participativos se generan a partir de la visión de German Samper el cual fue pionero en la implementación procesos participativos en proyectos de vivienda en Colombia, es un proyecto de vivienda popular de autoconstrucción dirigida, localizado en Bogotá, el cual se constituyó como el Barrio La Fragua, consta de 100 unidades de vivienda; su objetivo consistía en construir una comunidad de viviendas accesibles a familias de bajos ingresos.

Gilma Mosquera Torres y Jacques Aprile-Gnisset las cuales adelantaron procesos teóricos participativos para identificar los hábitats rurales y urbanos del Pacífico, realizado durante más de 30 años en la Universidad del Valle por ellas, numerosas publicaciones y distintos reconocimientos académicos dan cuenta de los aportes que estas investigadoras han hecho al conocimiento de las sociedades del Pacífico colombiano, particularmente en lo concerniente a los procesos de poblamiento, la organización del territorio y la tipología de la vivienda; aplicaron los conocimientos adquiridos en el diseño y ejecución de varios proyectos de vivienda y equipamiento comunal que buscaban elevar la calidad de vida material en las veredas, centros poblados y cabeceras urbanas. Las obras resultantes se llevaron a cabo en los ríos Atrato y San Juan, la bahía de Solano y el municipio de Buenaventura. Son variados y numerosos los productos de este trabajo constante que integra indagaciones y acciones directas sobre los hábitats del Pacífico.

Simón Hosie Samper y su revolución metodológica; es llamada “metodoilogicología”, a la que define sencillamente como la metodología para asumir lo ilógico, característica que es una constante en el trabajo de investigación.

Estuvo en Amazonas y Cauca, convivió con los indígenas y a partir de esa experiencia concibió su proyecto de grado. Con la ayuda de los paeces de Yaquiba en Inzá, Cauca, construyó la ‘Casa del Pueblo’, así mismo durante un año trabajó en El Salado (Sur de Bolívar), en la recuperación de casas, calles, recuerdos y esperanzas de la gente.

En todos los proyectos deja su huella personal y lo evidencia en conceptos que él mismo aplica a la realidad.

La arquitecta María Cecilia Muñera López la cual plantea dinámicas de participación en la sociedad que satisfacen las expectativas de la población que se involucra en ellas y, con frecuencia, los parámetros para su valoración son diferentes, según los actores o grupos interesados en los procesos.

Todos los procesos de participación se dieron como elementos de transformación a través del tiempo, si se quisieran ser implementados nuevamente tendrían que ser modificados según el entorno y comunidad. Es así que el compromiso de la arquitectura es permanecer en la búsqueda insaciable de oportunidades y medios, para abarcar todas las posibilidades que se pueden llegar a encontrar en los

casos, y generar en los usuarios un cambio de la pasividad forzada para generar una igualdad creativa, obteniendo impactos diferentes en ellos y en el proyecto a desarrollar.

### **2.3 MÉTODOS DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO.**

El diseño participativo arquitectónico nace de la necesidad de generar alternativas para crear espacios en cualquier hábitat, sustentados en una correlación verdadera entre los planes y métodos que determinan los arquitectos con los conceptos de la población.

Estos métodos sirven para ser implementados en las estructuras convencionales para diseñar y así poder llegar a la sensibilidad y colaboración de comunidades donde no se desarrollan, ya que generalmente lo que se proporciona a los usuarios es la sensación de estar participando sin permitirles una influencia real en el resultado de un diseño.

Es así, como la participación en arquitectura nos lleva a crear un enfoque de diseño compartido, a través de la intervención activa y continua de la comunidad en cualquier proyecto. Estos procesos participativos involucran no solamente al arquitecto, urbanista, planeador o técnico, sino por encima de estos a la comunidad, siendo esta la que dará las respuestas claves y la participación necesaria para llevar a cabo cualquier estructura, que permita intervenir en el diseño de un espacio arquitectónico o urbano.

Los siguientes métodos de diseño participativo han sido desarrollados alrededor de todo el mundo por algunos de los arquitectos más reconocidos en el campo de la participación, donde se pretende en cada caso la interacción real, teniendo en cuenta la diversidad social-cultural de la sociedad y la vida humana de cualquier hábitat.

- **Diseño de Soportes y Aportes**

Soportes: una alternativa al alojamiento de masas (1962) - El diseño de soportes (1974)

Este método dirigido por el arquitecto Nicholas Habraken, es creado especialmente para generar nuevas opciones en la construcción de vivienda colectiva, ya que convencionalmente se excluye al usuario en la forma de decisiones sobre su vivienda. Este método quiere llevar al usuario a ser capaz de tomar decisiones sobre su propia vivienda, por eso consiste en aprender colectivamente a diferenciar cada elemento constructivo de una vivienda (estructura, patios y escaleras, posición de baños y cocinas, etc.) a todos estos elementos según el arquitecto se denominan Soportes ya que son fijos y se pueden diseñar de forma colectiva, en cambio los elementos que dependen de las decisiones individuales de cada usuario, como las particiones y distribución interior

(armarios y mobiliario), son los que se denominan como Aportes o Unidades separables.

“El concepto de soporte implica que la vivienda no sea un producto que pueda ser diseñado por cualquiera como cualquier otra comodidad, sino como el resultado de un proceso en el que el usuario puede tomar decisiones dentro de un marco común de servicios e infraestructura”<sup>20</sup>.

Se entiende como soporte a cualquier edificación que está hecha para contener varias unidades de vivienda, estas unidades pueden ser adaptadas a las necesidades y a los deseos de los usuarios en el transcurso del tiempo, en cualquier contexto donde una gran cantidad de personas deben compartir un espacio limitado. Y una unidad separable es aquella producida industrialmente, son las que ofrecen al usuario la posibilidad de cambiar la distribución, la dimensión y la apariencia de los espacios de su vivienda. El mejor soporte no es aquel que ofrece más posibilidades de distribución, sino aquel que mejor se adapta a las necesidades de una población específica.

Esta técnica se define gracias a la relación que existe entre oportunidades y parámetros que se tienen al proyectar una vivienda en cualquier contexto. Esto permite que cada usuario pueda determinar el diseño y configuración interna de su vivienda, pero debe tener en cuenta las decisiones generales que han sido tomadas con anticipación.

El método se constituye como un conjunto de dos elementos básicos, que permiten realizar una caracterización de espacios así:

- Soporte: delimitante de acciones
- Unidad habitable: definidora de acciones

Un soporte no solamente es concebido como un armazón estructural, ni las unidades habitables son lo que rellena el espacio, sino que pueden ser conceptos generales que deben ser seguidos, por ejemplo, la fachada de una casa, los usos del espacio, entre otros. El diseño de estos, es determinado por el campo de decisión que se tenga, que varía según el contexto.

“Un soporte implica aquellas decisiones sobre las que la comunidad tiene el control. Una unidad separable es aquella área sobre la que el individual decide”<sup>21</sup>.

En comunidad las decisiones sobre los soportes significan una expresión comunitaria y las unidades separables o aportes dependen del control individual, esta técnica permite construir edificios de viviendas con un margen de

---

<sup>20</sup> HABRAKEN, El diseño de soportes, 1979. P10

<sup>21</sup> HABRAKEN, El diseño de soportes, 1979. pág. 10,

adaptabilidad a los requerimientos de cada usuario y cada momento de la evolución familiar. El proceso de diseño permite la participación activa de los usuarios en distintos niveles, desde la decisión sobre que partes de la vivienda deben ser consideradas dentro del soporte, hasta la configuración de los espacios interiores de la cada vivienda. En este caso se divide en dos niveles los grados de acción y participación de la comunidad:

- Global: Este se establece en la planificación colectiva de cualquier proyecto.
- Particular: Se determina según las acciones posibles con referencia al primero.

Sin embargo, estos dos procedimientos no están articulados entre sí, ya que el proceso de diseño de este método se plantea para ser desarrollado por separado, se determina primero un elemento (el soporte) y por consiguiente el segundo (unidad separable) deberá adaptarse a las condiciones previas establecidas, considerando así dos procesos separados para los elementos.

“El concepto básico de soporte presupone que al menos dos participantes están tomando decisiones, independientemente el uno del otro, y de forma secuencial. En primer lugar, está el diseñador del soporte que prevé una infraestructura en la que, posteriormente, el residente creará una vivienda usando un proceso de decisión independiente”.<sup>22</sup>

Todo soporte tiene que ser diseñado sin conocimiento previo de la particular unidad separable que será requerida para construir la vivienda y, viceversa; el diseño de unidades separables tendrá lugar antes de conocer con que soporte particular será acoplada. Esto constituye un problema técnico de correlación que requiere una aproximación sistemática.

El alcance participativo que el habitante posee en la respuesta de su hábitat será bajo, ya que su participación se ejecutará a través de un conjunto de prácticas que le serán posibles realizar o no, y que le servirán como mapa guía en la configuración de su hábitat.

La principal reflexión es diseñar un conjunto de reglas, que gobiernen las posibles variaciones y que sean lo suficientemente simples como para permitir al usuario visualizar todas las opciones posibles de cambio abiertas a él”.<sup>23</sup>

Aplicación: El método de Diseño de Soportes y Aportes o Unidades habitables ha sido utilizado en diferentes lugares del mundo, uno de ellos fue en México para realizar proyectos de vivienda en barrios del centro de la ciudad:

---

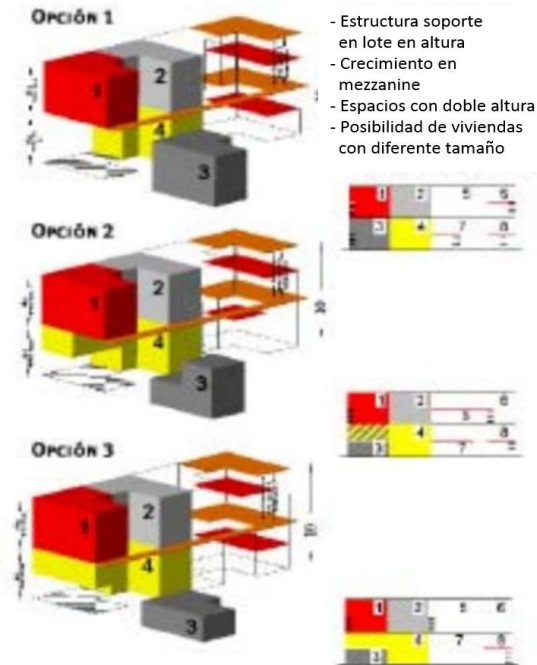
<sup>22</sup> Ibíd., pág. 20

<sup>23</sup> HABRAKEN, El diseño de soportes, 1979. pág. 20,



- El primero de ellos fue en la colonia Guerrero entre el año 1975 y 1978; se tomó como base el planteamiento de “lotes en altura” que permite desarrollar soportes en dos niveles, con posibilidades de crecimiento interno por subdivisión de la altura del espacio interior con ayuda de la comunidad. (Ver Figura 2)

Figura 2. Lotes en altura



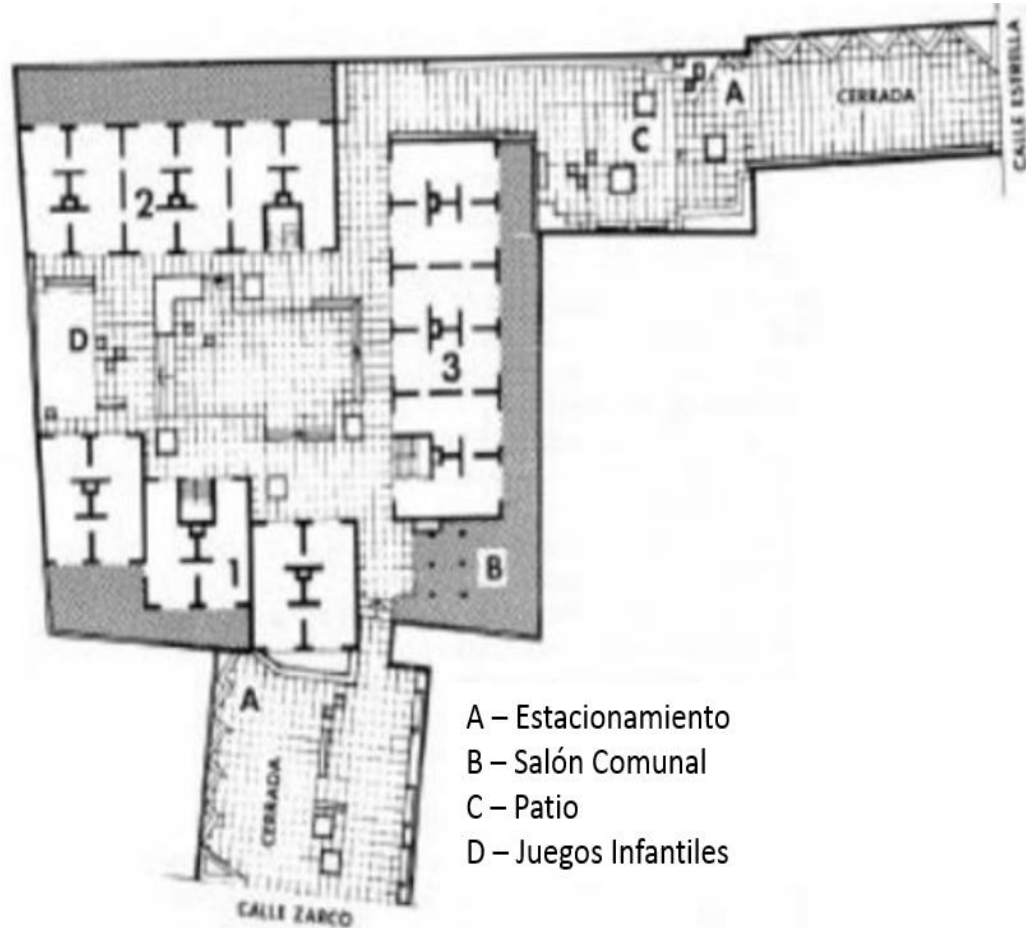
\* Ejemplos de “lotes en altura” donde se ilustran distintas posibilidades de distribución de las viviendas.

Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

Se trabajó en un proyecto de sustitución de vivienda, para el cual se desarrollaron estudios tipológicos a nivel de barrio, vecindad y vivienda particular una vez encontrados los patrones habitacionales, se determinó la estructura del soporte.

La propuesta que se estableció con los vecinos se basa en espacios de doble altura, comunes en tipología tradicional de las vecindades, que posteriormente ofrecían una posibilidad de crecimiento progresivo por subdivisión; la ubicación de la escalera interna, así como la de cocina y baños, se dejaron abiertas a la decisión de los usuarios. (Ver Figura 3)

Figura 3. Planta de conjunto



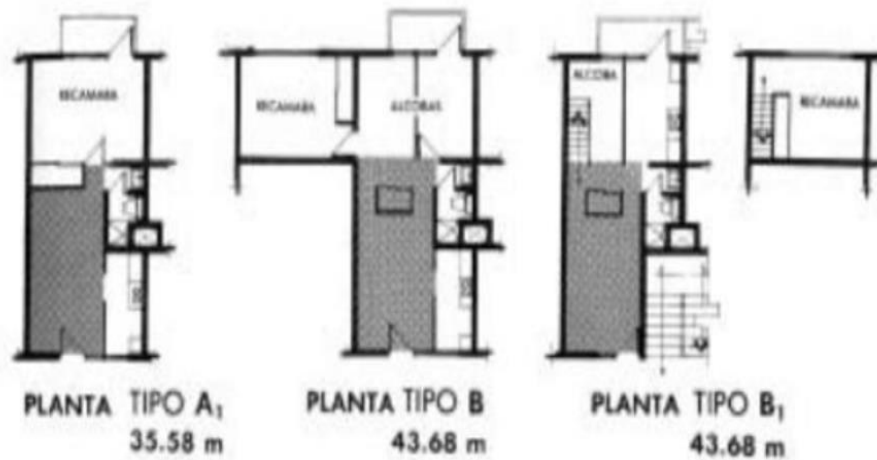
\* Planta de conjunto del proyecto

Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

Originalmente, con el mismo soporte como base, se desarrollaron seis opciones de vivienda de diferentes tamaños y distribuciones con la finalidad de acoger a distintos grupos de ocupación (Ver Figura 4), sin embargo, la cooperativa de usuarios determino que todas las viviendas fueran iguales. Este conjunto se desarrolla en un terreno de 1450 m<sup>2</sup>, con una población aproximada de 350 personas.<sup>24</sup>

<sup>24</sup> ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

Figura 4. Diferentes tipos de vivienda



\* Diferentes tipos de vivienda propuestos en el proyecto

Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

- **Diseño por Generación de Opciones**

Metodología desarrollada por los arquitectos Hanno Weber y Michael Pyatock en la Universidad de Washington. Aplicado y desarrollado en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), y la ONG Centro Operacional de Vivienda y Poblamiento (COPEVI AC) (1975 – 1976)

Este método se interesa por llevar la participación de los usuarios a un alcance mucho mayor, a través de una plataforma de comunicación directa y efectiva para la toma de decisiones colectivas, que promueva así la claridad de los objetivos planteados.

“Esta metodología se basa en la idea general de que la creación del espacio urbano y arquitectónico, deben ser producto de un complejo proceso de participación y de toma de decisiones colectivas por parte de los actores involucrados”<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Ibíd. pág. 93

El diseño por generación de opciones puede desarrollarse en distintas escalas y grados de complejidad:

1. EL barrio, la zona o el sitio de desarrollo.
2. Los sectores de agrupamiento de viviendas, conjuntos, condominios, etc.
3. Los espacios y partes componentes de la habitación misma.

“La construcción conjunta de ideas, alternativas de proyecto y aprobación de alguna de ellas, en un ejercicio de diálogo y discusión intensa entre los diferentes actores involucrados (usuarios, técnicos, profesionales, autoridades, etc.).”<sup>26</sup>

El método parte desde la identificación colectiva de los problemas hasta, la toma de decisiones óptimas a implementar, a través de un acto deliberativo, que se elabora en dos etapas:

### **1. Construcción de criterios generales**

Se trata de establecer lo que se desea o se requiere, a partir de un entendimiento de las diferentes posibilidades, por medio de un proceso de construcción colectivo entre los distintos actores. Se realiza, además, un planteamiento del problema y construcción de criterios iniciales.

Variables: que cosas se desea, cuánto de estas cosas desea y que relación con el espacio pueden guardar unas con otras.

### **2. Desarrollo de opciones**

Buscar y desarrollar colectivamente las opciones para las diversas variables y la manera en que estas se interrelacionan. Es necesario el uso de varias técnicas, sobre todo con gráficos e imágenes, ya que se trata en gran manera de discusiones sobre espacios y formas.

Estas dos etapas son interdependientes y causales, ya que para determinar una buena solución se debe conocer a detalle el problema a solucionar. Para construir las opciones a debatir, en la primera etapa se establecen las características de lo que se necesita, desea o demanda, siendo fundamental el establecer los recursos con los que se cuenta para visualizar las soluciones a generar según las posibilidades existentes.

“La fase inicial consiste en establecer y decidir las ideas y conceptos requeridos para ir buscando las soluciones”.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

En general este método consiste en una construcción colectiva en todo su proceso, en donde la participación de todos los actores es fundamental para comprender el problema de manera integral y generar ideas acordes a este.

Teniendo claro la formulación de un problema, se empieza a definir las opciones de mayor coherencia, entre todos los participantes, que desde la etapa de diagnóstico se fueron captando. El resultado final de esta etapa será la elección de una opción, sin embargo, es el proceso lo que realmente determina un adecuado establecimiento de acuerdos que permitan el desarrollo y evolución del mismo.

“En el caso del diseño por generación de opciones se requiere, de forma importante, el uso de imágenes y gráficos de distintos tipos que permitan un diálogo más objetivo, ya que se trata en gran parte de discusiones sobre espacios y formas”.<sup>28</sup>

Es importante reiterar que todo proceso llevado a cabo mediante este método requiere constantemente: “El enfrentamiento entre los diferentes puntos de vista en un proceso dialéctico que permita llegar a un consenso”.<sup>29</sup>

Este método constituye un gran reto para traducir acuerdos establecidos a diseños flexibles y a las condiciones y deseos particulares de cada habitante. Por eso, para poder lograr el objetivo que se plantea en este método, es fundamental la planeación participativa, como los talleres, las reuniones, lluvia de ideas, entre otros. En el caso del diseño por generación de opciones se requiere, el uso de imágenes y gráficos de distintos tipos que permitan un diálogo más objetivo con la comunidad.

Aplicación: Cada matriz permite confrontar diferentes tipos de opciones, estas imágenes representan un caso sobre las alternativas para la utilización de un predio baldío, parte de un proceso de mejoramiento de rehabilitación barrial en Saint Louis-Missouri y plantea varias opciones para el diseño del lote. (Ver Figura 5)

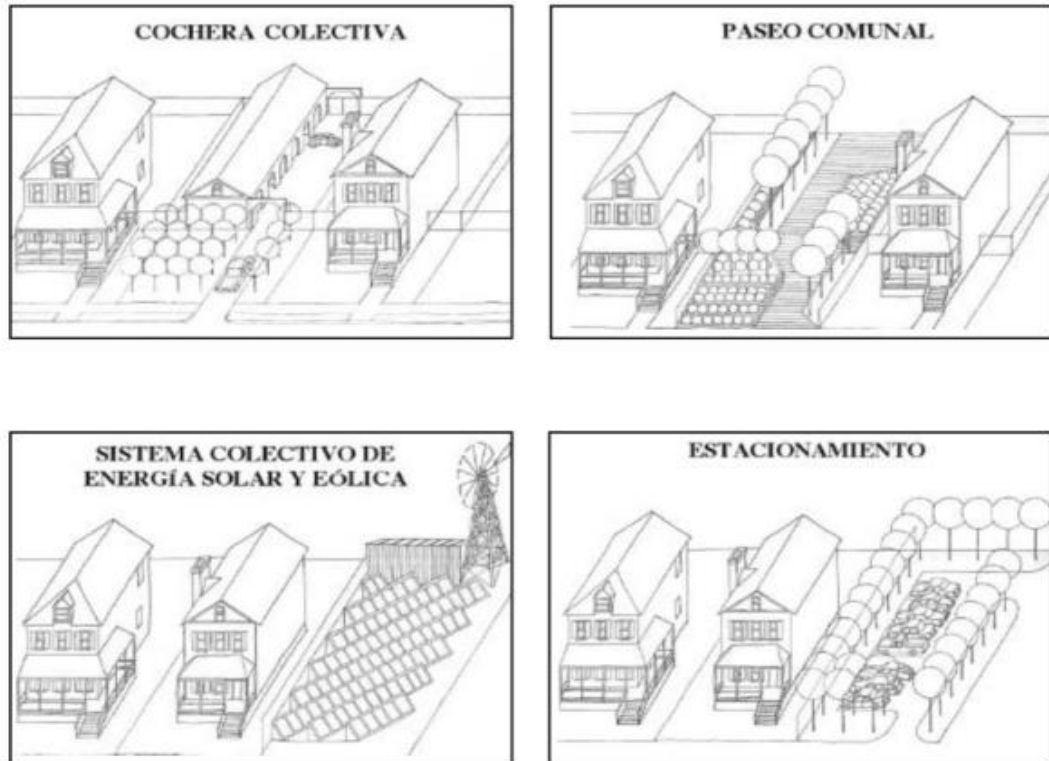
---

<sup>27</sup> ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

<sup>28</sup> *Ibíd.* pág. 86

<sup>29</sup> *Ibíd.* pág. 86

Figura 5. Aplicación de Generación de Opciones



**Fuente:** ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

- **Lenguaje de Patrones**

Un lenguaje de patrones, Urbanismo y Participación (1977) – El modo intemporal de construir (1981)

Es un método creado por el Arquitecto y matemático Christopher Alexander donde propone un procedimiento de diseño. A través de la identificación de patrones, ya que estos son acontecimientos que suceden de manera regular en lugares específicos como en el caso de cada comunidad. El arquitecto da la siguiente definición de patrón; cada patrón describe un problema que ocurre una y otra vez en nuestro entorno, para describir después el núcleo de la solución a ese

problema, de tal manera que esa solución pueda ser usada más de un millón de veces sin hacerlo ni siquiera dos veces de la misma forma.<sup>30</sup>

El Lenguaje de Patrones consiste en identificar características específicas para resolver un proyecto y así poder proponer soluciones comunes (patrones), donde los usuarios intervienen con las pautas que proporciona el arquitecto, además el arquitecto afirma que el modo intemporal de construir es el que las comunidades han usado durante miles de años, son pautas de organización para cada persona o población para que siga construyendo su propia vivienda o conjunto habitable sin necesidad de arquitectos, ya que estos actuarían únicamente como una ayuda en la construcción.

"Partiendo de la base de que la vida es una realidad dinámico-temporal, prevé la permanente renovación del lenguaje de patrones, a fin de adaptarlos a las nuevas exigencias arquitectónicas de las futuras generaciones".<sup>31</sup>

Además, trata de forma integral las partes que componen la formulación de un proceso constructivo y da especial énfasis a la participación, esta participación es una parte fundamental del desarrollo orgánico de una comunidad ya que, mediante ésta, se revive, comparte y estimula el lenguaje común de cada comunidad. "Definimos como orden orgánico la clase de orden que consigue equilibrar perfectamente las necesidades de las partes con las necesidades del todo".<sup>32</sup>

Esta teoría se basa en una actitud flexible e integral del diseñador para comprender las necesidades de la comunidad, a través de un proceso analítico que conlleve a la solución de los problemas que existen en cada contexto.

De esta manera, todo arquitecto buscara formular soluciones que respondan a las demandas de cualquier proyecto y a las de cualquier escenario, teniendo en cuenta a todas las personas involucradas en este contexto, sobretodo el tipo de comunicación que se maneje en las diferentes etapas, ya que es la comunicación, a través del lenguaje común de la comunidad, la base para la relación y la cohesión de las partes, ya que mediante ésta son articuladas y por ende fluye un orden orgánico propio. En este sentido, el arquitecto recuerda la importancia del empoderamiento comunitario del territorio, puesto que éste, es el estímulo más poderoso que genera inquietudes y propuestas locales para el desarrollo de la misma cualidad.

---

<sup>30</sup> WIKIPEDIA lenguaje de Patrón. 2018 [https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje\\_de\\_pat%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_pat%C3%B3n) (08/08/18)

<sup>31</sup> CRISTOPHER Alexander, El modo intemporal de construir, 1981

<sup>32</sup> Ibíd. Pág. 12

“La característica más importante de este proceso es que capacita a la comunidad a elegir su propio orden, no a partir de un mapa que le fije un futuro, sino a partir de un lenguaje común”.<sup>33</sup>

En este método existen dos tipos de patrones:

- **Patrones de acontecimientos**

Son los que incluyen actividades humanas y aquellos acontecimientos de la naturaleza que ejercen una influencia sobre las personas. Estos acontecimientos varían de individuo a individuo, de cultura a cultura, con el resultado de que cada lugar se caracteriza por los patrones que manifiesta su cultura predominante.

- **Patrones de espacios**

Son las características comunes, o invariables, de los espacios donde suceden acontecimientos similares. Es una ley que establece un conjunto de relaciones complejas en el espacio (posición, dimensión, vistas, materiales, iluminación, colores, asolamientos, etc.). Estos patrones se desarrollan en dos fases:

- Identificación de patrones: Donde se tiene en cuenta que hay patrones de distintas escalas y grados de complejidad. Un patrón resuelve relaciones entre problema, contexto y solución.
- Conjunto de reglas: Que permiten combinarlas, superando la convencional del proyecto y abriendo la puerta a un pensamiento más reticular y complejo.

Dentro de esta fase se proponen principios de diseño que incluyen el de participación, aclarando que cualquier equipo de diseño debe estar conformado principalmente por grupos de población y que el papel de los especialistas debe limitarse a entregar los patrones y prestar asesoramiento, pero no se debe imponer que se apliquen en el diseño.

“Creemos que el proceso de construir y planificar en una comunidad creará un medio ambiente ajustado a las necesidades humanas cuando siga los seis principios de puesta en práctica siguientes”<sup>34</sup>.

- Principio de orden orgánico
- Principio de participación
- Principio de crecimiento a pequeñas dosis
- Principio de los patrones
- Principio de diagnóstico

---

<sup>33</sup> CRISTOPKER Alexander, Un lenguaje de patrones, Urbanismo y Participación, 1977

<sup>34</sup> Ibíd. pág. 12



- Principio de coordinación

De esta forma el arquitecto reconoce también, la integralidad del saber, y por ende del ser, dejando claro que para obtener un buen análisis y síntesis de los problemas no se puede excluir nada de la realidad; se debe cambiar las definiciones que ocultan la realidad y se debe empezar a proponer la lógica, la diagramación, la matemática, la intuición, y diferentes áreas complementarias entre sí.

Finalmente, se busca establecer a este método como una estrategia para la adaptabilidad de las acciones propuestas, en donde la participación y el crecimiento a pequeñas dosis como lo nombra en uno de sus principios, se convertirán en factores que promueven que la población actúe por su medio ambiente, participe y genere acciones inmediatas en su entorno.

Estos mecanismos que permiten la adecuada y efectiva consolidación de estas acciones, están basados en una auto-evaluación constante del proceso y de los cambios que intervienen en la dinámica del contexto, para poder realizar una adecuación estratégica de las acciones, como: el diagnóstico constante por parte de los participantes y la coordinación necesaria detrás de la organización de los actores.

“Cuanto más aprendemos a emplear este método, tanto más descubrimos que lo que hace no es enseñarnos procesos que antes ignorábamos, sino abrir en nuestro interior un proceso que ya formaba parte de nosotros”<sup>35</sup>.

Aplicación: La experiencia del PREVI en Perú en 1969, nace de la ONU y el banco de la vivienda del Perú cuando organizaron un concurso para el diseño de 1500 viviendas en un terreno de 43 hectáreas, ubicado al norte de la Ciudad de Lima. El arquitecto Alexander y su equipo con la finalidad de definir los patrones que habrían de ser utilizados en el desarrollo del conjunto, se alojaron durante un mes en casas de familias peruanas de escasos recursos.

Para este proyecto en particular se desarrollaron 67 patrones; hay que recordar que los patrones se pueden crear según el contexto a trabajar teniendo en cuenta que un patrón es el orden específico para generar una acción. Para este proyecto algunos de los patrones son:

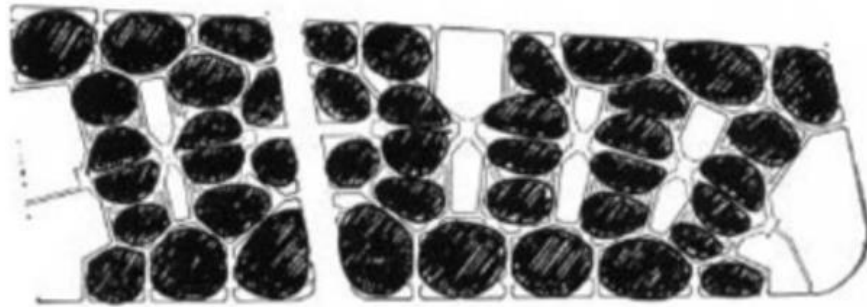
- **Patrón células sub-culturales**

Contexto: Cualquier área urbana que contenga más de 100 viviendas. (Ver Figura 6)

---

<sup>35</sup> CRISTOPHER Alexander, El modo intemporal de construir, 1981

Figura 6. Células subculturales



\* Células Subculturales

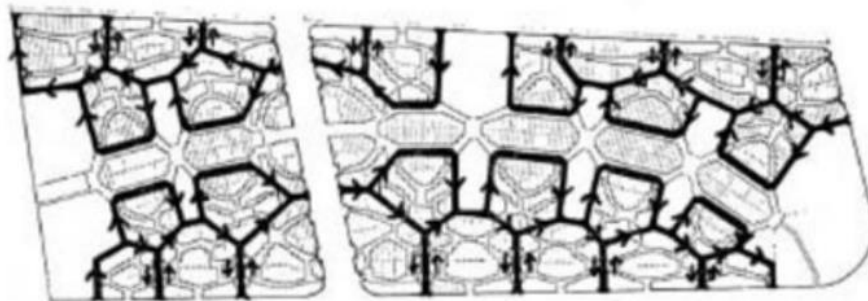
Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

Este patrón está constituido por pequeñas células residenciales enfocadas hacia dentro la comunidad está dividida en 43 células cada una de las cuales contiene 25 y 75 viviendas de acuerdo con su posición específica en el conjunto.

- **Patrón vías locales anilladas**

Contexto: cualquier zona Residencial que está servida por vías locales. (Ver Figura 7)

Figura 7. Vías locales anilladas



\* Vías locales anilladas

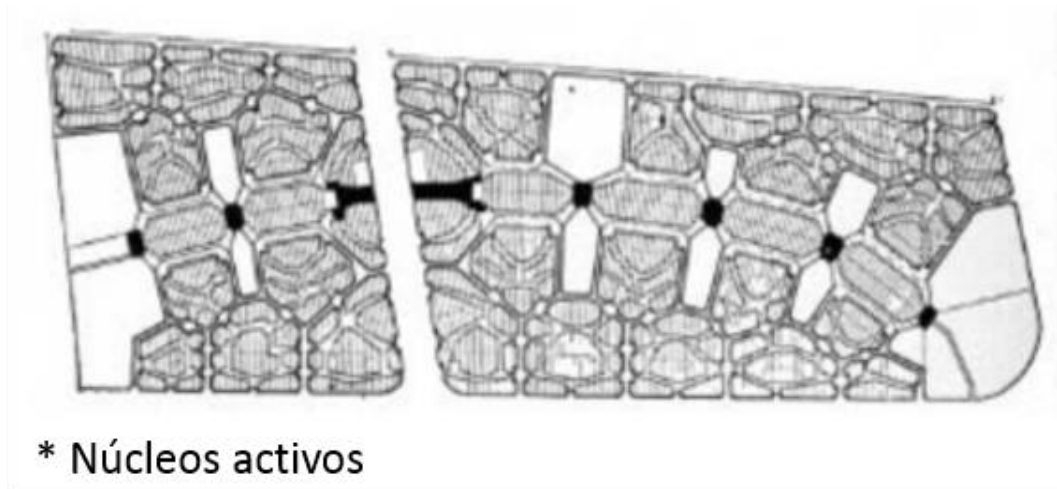
Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

Las vías locales se resuelven por medio de anillos estrechos de un solo carril, que sirven a un máximo de 50 estacionamientos; los anillos se definen en una red de circulación, donde ninguna vía cruza con otra.

- **Patrón núcleos activos**

Contexto: Cualquier comunidad que sea lo suficientemente grande para mantener servicios comunitarios. (Ver Figura 8)

Figura 8. Núcleos activos



Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

Los servicios comunitarios se agruparon alrededor de pequeños espacios que se han denominado “núcleos activos”, se accede a ellos a través de los senderos peatonales.

- **Patrón gradiente de intimidad**

Contexto: una casa en Perú o en cualquier país latino.

Estos espacios están distribuidos según su grado de intimidad desde lo más formal en la fachada, hasta lo más íntimo en la parte interna y superior de la vivienda.

- **Patrón entrada principal remetida**

Contexto: Cualquier vivienda peruana donde la puerta delantera se abra a una vía pública.

Cuando se especifica en los patrones que sirvieron de base para la propuesta, se puede entender cómo fueron aplicados en el proyecto. Para este proyecto en conjunto se desarrolla como base, cuatro componentes interrelacionados, una red de circulación peatonal, una red vial con circulaciones en anillos que a su vez delimita el conjunto de células de viviendas Y por último una espina de servicios que corre por el centro del conjunto dónde se encuentran escuelas comercios oficinas.

Finalmente, la propuesta del conjunto pretende que cada vivienda se adapte a las condiciones de la familia que alberge, de tal manera que cada vivienda puede ser diferente a la de sus vecinos; todas las viviendas se desarrollan según un esquema común, la variedad está dada inicialmente por el tamaño del predio de cada familia pueda adquirir y por la distribución de algunos de sus espacios.

- **Método Livingston**

Este método es liderado por el Arquitecto argentino Rodolfo Livingston, el cual nace de la crisis de construcción de viviendas masivas en Cuba en los años 80, el objetivo principal era la renovación, remodelación y creación de viviendas, y es por esta necesidad de la población que surge y se desarrolla este método, gracias al enfoque del arquitecto de pensar realmente en las necesidades de la población, es así, que se crea un enfoque democrático de la arquitectura, que se designó como “los Arquitectos de la comunidad”, un equipo organizado por profesionales que puedan entender sensiblemente a cada comunidad.

El arquitecto explica que la base fundamental de este método es crear una relación entre las partes para poder establecer un proceso, su hipótesis principal es que cada problema requiere una solución particular y esa solución solamente se puede establecer si se conoce la realidad del usuario, estas soluciones serán basadas en la comunicación activa de las dos partes (arquitecto-usuario) para que cada uno entienda el rol y el trabajo que desempeña, lo que finalmente origina la creación de acuerdos entre ambos.

El método Livingston se basa en el resultado fallido que se ha generado en la práctica de la arquitectura, en la supuesta comunicación y relación que se genera con el usuario. De esta manera, el argumento que plantea Livingston es indagar dentro de cada respuesta que dé el usuario, preguntarle el porqué, el para qué, el dónde, solo de esta manera se genera una comprensión absoluta del contexto.

“En todos los casos se advierte que los clientes tuvieron que pensar para poder jerarquizar defectos y virtudes de su vivienda. No nos están entregando

respuestas que ya tenían, los estamos haciendo pensar. Además, estamos obteniendo información sobre escenas que chocan o se llevan bien con los escenarios. Es una información que incluye los sentimientos y la historia de la familia y de la casa, todo lo cual nos será de gran utilidad en el momento de elaborar las respuestas”<sup>36</sup>.

Este método intenta mostrar la realidad del diseño arquitectónico, el arquitecto no sabe cómo relacionarse con los usuarios, no sabe cómo ubicarse en el espacio ya que no conoce lo más o menos importante del lugar, en este punto, el técnico no es nadie sino obtiene ayuda y explicaciones de la población; este es otro conflicto que se interpone en la relación que se necesita, ya que la posición que ocupa el arquitecto puede parecer más importante, posición basada en títulos y “conocimiento”, este sentimiento impide entablar relaciones con las personas, oponiéndose a escuchar y valorar las ideas del otro:

“Este es el conflicto más importante entre cliente y arquitecto, en todas partes del mundo. Podríamos llamarlo: mi idea versus su idea.”<sup>37</sup>

Por esto, la reacción del usuario es fundamental para seguir construyendo el método, siempre de manera flexible, ya que no se puede crear esta relación mediante estructuras rígidas establecidas por un diseñador, ya que se perdería de nuevo esta interacción, por querer imponer orden.

Es necesario establecer un papel activo e importante para el usuario, para que pueda expresar sin miedo la realidad de su hábitat, las experiencias, historias y necesidades del lugar, haciéndolo sentir como parte fundamental del proceso.

Esta técnica propone la interactividad de las tareas que desempeña cada uno y de sus perspectivas de vida, a través del juego o lúdica, esto permite conocer aspectos más completos que las formalidades convencionales:

“Un colega que conoce de oídas mi método de trabajo, me dice: “Yo trabajo igual que vos, hago lo que el cliente me pide”. No es mi caso le respondo, yo hago lo que desea, lo que necesita, y casi nunca coincide con lo que me pide”<sup>38</sup>

El proceso que utiliza el arquitecto para llevar a cabo el método, se resume básicamente en una serie de encuentros con los usuarios para conocer las necesidades y aspiraciones respecto al proyecto, se basa una serie de técnicas dialécticas en las que recopila información para construir los criterios del proyecto. Y se organizan finalmente en dos columnas de deseos y problemas, que el arquitecto denomina “felizómetro/ sufrinómetro”, que servirá para evaluar todas las respuestas de la comunidad.

---

<sup>36</sup> LIVINGSTON, Arquitectos de la comunidad: El Método. 2004, pág. 22

<sup>37</sup> LIVINGSTON, Arquitectos de la comunidad: El Método. 2004, pág. 35

<sup>38</sup> *Ibíd.* pág. 22

Las fases del método son:

**1. El Pacto: Explicación del método y acuerdo inicial.**

**2. Información del Sitio, el Cliente y los Recursos:** La información del cliente se recaba mediante las siguientes técnicas y sus respectivos propósitos:

- El Proyecto del Cliente (PC): Conocer la expresión de la reforma inicialmente pensada por el cliente.
- Más-Menos: Conocer lo que más les gusta de la casa y lo que menos.
- Ejercicio fiscal: Criticar al máximo la vivienda para desvelar sus defectos menos evidentes.
- Casa Final Deseada (CFD): Para que emerjan aspiraciones que permanecieron ocultas porque se estimaban inalcanzables.
- La historia, de la casa y del hábitat familiar. Sirve para entender la casa en su estado actual e indagar preferencias de los usuarios.
- La familia: Permite conocer las necesidades de cada habitante, incluidos los temporales.
- Sitio actual: Permite conocer cómo se habita la vivienda actual.

**3. Creatividad y desarrollo de variantes**

Se divide la etapa creativa en creación de campo, fuegos artificiales y sensatez, y ofrece una serie de pistas metodológicas.

**4. Presentación de Variantes**

Se explican las variantes a la familia y se confrontan con el felizómetro/sufrinómetro. De ese modo enfrenta al cliente con su propio discurso y no con el del arquitecto, que se convierte en catalizador del proceso.

**5. Ajuste Final**

Se introducen ajustes a la opción elegida y se define el anteproyecto final (se repite el proceso para los detalles, acabados e imagen general). Para la fase de ejecución Livingston entrega un manual de instrucciones con los planos y detalles junto a cintas de audio que ofrecen información complementaria.

Finalmente, se debe reconocer a simple vista, que este método es un proceso en el que el usuario está presente y activo en todas las etapas, donde se proponen

diferentes escenarios de interacción que reflejan información para el diseño, donde el arquitecto a través del escuchar, observar, indagar y comprender, descubrirá las opciones para el desarrollo proyectual.

¿“Qué ha ocurrido hasta aquí? Mediante un truco (el juego), hemos discriminado los deseos del cliente de la respuesta que él mismo les daba con su proyecto. El cliente no se enfrentó con el arquitecto. Se enfrentó consigo mismo. Fue una negociación desde intereses, no desde posiciones”<sup>39</sup>.

Todo este proceso está planteado para explorar más allá de lo que los usuarios en primera instancia definen como lo que quieren, se logra indagar tanto en las vivencias que practica en el espacio habitado, que se logra percibir como se expanden los deseos del proyecto, para determinar opciones escondidas que no podían expresar en un principio.

El arquitecto invita a formar parte de estos procesos colectivos, propone usar un plan diferente al que generalmente se emplea en el diseño, su método muestra un camino alternativo basado en el análisis de la cotidianidad y necesidad de las personas, plantea generar una experiencia que se construya bajo los conocimientos previos y la intuición que servirá para el crecimiento del profesional y la población:

“Las herramientas están a nuestra disposición. La experiencia y la intuición nos dirán cuando deberíamos utilizarlas y cuando no”<sup>40</sup>.

Aplicación: Este método fue desarrollado por el arquitecto principalmente en Cuba para formar los grupos de arquitectos de la comunidad, este proyecto se realizó en 1997 y 1998 en el municipio de Minas-provincia de Camagüey. El proyecto solicitado requería de la renovación de un edificio donde convivían varias familias, en muy mal estado, además, lo que se solicitó es que la obra se realizará con bajo presupuesto y con materiales producidos localmente. Así que, se decidió conservar la mayor cantidad de muros existentes. (Ver Figura 9)

---

<sup>39</sup> LIVINGSTON, Arquitectos de la comunidad: El Método. 2004, pág. 76

<sup>40</sup> *Ibid.*, pág. 22

Figura 9. Situación Original



Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

El proceso comenzó con una visita al sitio donde se hizo un estudio minucioso de las condiciones en que se encontraba el terreno, la construcción y el contexto urbano, el siguiente paso fue recolectar la información de cada una de las cinco familias: ¿Cuántos miembros son?, ¿A qué se dedican?, ¿la historia de cómo llegaron a vivir a ese lugar? y por último se realizó el juego de la casa final deseada. Depende de las condiciones en que vivía cada familia se optó por aplicar



el juego de más o menos y el fiscal. Ejemplo de información de una de las familias (Ver Figura 10)

Figura 10. Información de una de las familias

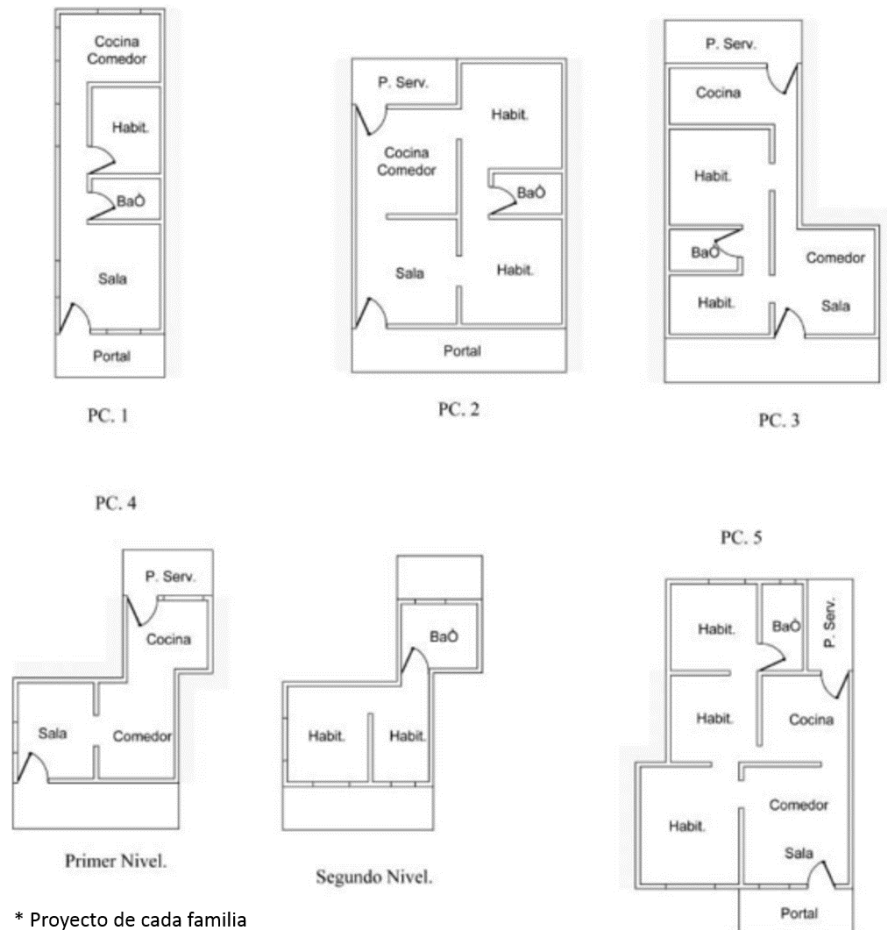
<p><b>Familia (cuarto 5):</b> Mateo del Toro Morell, 75 años, retirado. Deisi García del Toro, 25 años, recepcionista. Gisell Castellano García, 5 años.</p> <p><b>Historia:</b> Le dieron un usufructo gratuito.<sup>30</sup></p> <p><b>Más-Menos</b></p> <table><tr><td>Deisi</td><td>(+) Me queda cerca del trabajo (-) No tengo privacidad</td></tr><tr><td>Mateo</td><td>(+) Un pedacito de patio (-) Todo es muy oscuro</td></tr></table> <p><b>Fiscal</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ La cocina es un espacio agregado, hecho de madera con tejas que se moja toda.</li><li>▶ El abuelo duerme en la sala.</li><li>▶ Todo queda muy incómodo por falta de espacio.</li></ul> <p><b>Casa Final Deseada</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>▶ Tres habitaciones, una para cada uno, con privacidad.</li><li>▶ Sala comedor para una mesa de cuatro sillas y muebles cómodos para ver la televisión.</li><li>▶ Baño dentro de la casa.</li><li>▶ Cocina pequeña con meseta.</li><li>▶ Patio donde lavar ropa y criar animales.</li></ul>	Deisi	(+) Me queda cerca del trabajo (-) No tengo privacidad	Mateo	(+) Un pedacito de patio (-) Todo es muy oscuro
Deisi	(+) Me queda cerca del trabajo (-) No tengo privacidad			
Mateo	(+) Un pedacito de patio (-) Todo es muy oscuro			

Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

Una vez se conocieron a detalle cuáles eran las necesidades y aspiraciones de cada familia, se procedió a realizar distintos ejercicios y con base a ellos se realizaron los proyectos.

Como proyecto final, resulto la distribución de los espacios, así como la adición de otros, para el segundo nivel siempre se procuró que los distintos espacios tuvieran iluminación y ventilación óptima y que cada familia tuviera los espacios que requería. (Ver Figura 11)

Figura 11. Proyecto de cada familia



Fuente: ROMERO Gustavo y MESIAS Rosendo. La participación el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat, 2004

## 2.4 CONCLUSIONES PARCIALES DE MÉTODOS DE DISEÑO PARTICIPATIVO

- **Diseño de Soportes y Aportes**

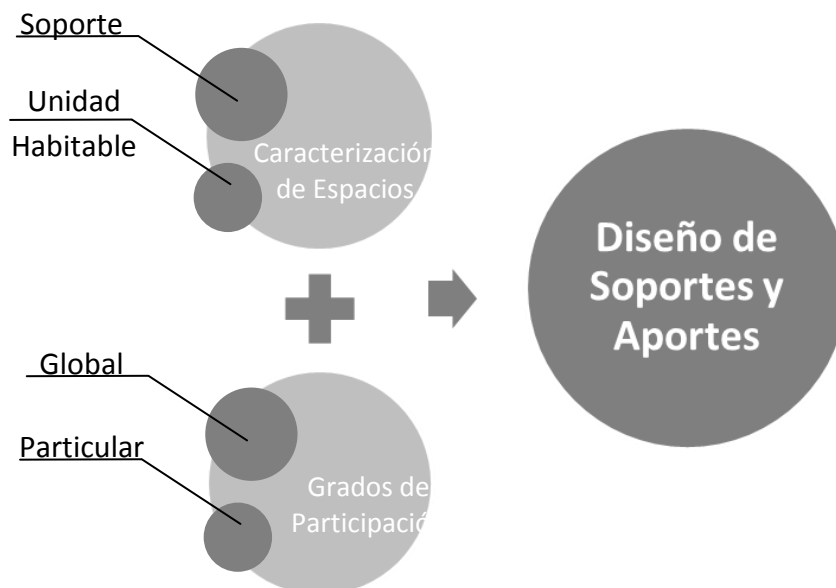
Este método fue creado para el diseño de viviendas colectivas de gran escala, donde las características que desarrollan el método están sujetas a estas variables. (Ver Figura 12)

- Caracterización de Espacios (Soporte y Unidad habitable)
- Grados de Participación (Global y particular)

Este método delimita la participación de la comunidad en dos fases principales, la participación global que incluye a toda la población, la cual consolida el diseño del soporte de la vivienda, esta permite generar un punto de partida para el diseño de las unidades habitables y la participación particular que es el proceso de decisión independiente de cada familia para conformar cada unidad habitable.

La delimitación de la participación en este método es muy importante ya que puede definir resultados específicos con grupos de características similares; aunque este procedimiento abarca la participación de la comunidad en diferentes escalas, su aplicación es un proceso complejo, ya que se desarrolla sobre procesos técnicos que difícilmente serán entendidos por la comunidad.

Figura 12. Diagrama de Diseño de Soportes



Fuente: La presente investigación, 2018

- **Diseño por Generación de Opciones**

Este método puede ser aplicado en distintas escalas, desde el barrio hasta la vivienda individual, este proceso tiene muy en cuenta la participación de la comunidad, donde son ellos los que finalmente deciden sobre cada opción planteada. Esta técnica se basa principalmente en: (Ver Figura 13)

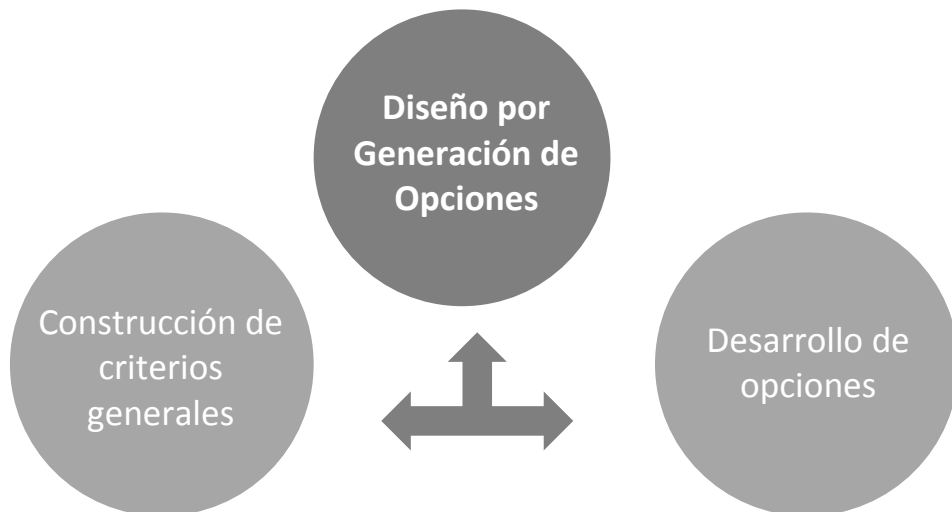
- La Construcción de Criterios Generales
- Desarrollo de Opciones

Este proceso define los criterios de la fase diagnóstica del proyecto. El cual se da del acercamiento con la comunidad y abarca los diferentes aspectos sociales, técnicos, legales, económicos y ambientales; esta aproximación permite diferentes grados de participación, el acercamiento con la comunidad se realiza principalmente con herramientas gráficas que permite la comunicación fluida entre los entes.

En el desarrollo de opciones se abarcan todas las problemáticas del diagnóstico, en esta etapa de debe tener en cuenta que todo problema de diseño tiene múltiples soluciones, es así como esta fase genera diferentes opciones que le permiten a la comunidad elegir la mejor alternativa.

La implicación de que la comunidad tome decisiones sobre el proyecto beneficia la comunicación de las partes, sin embargo, al ser la comunidad la que toma todas las decisiones dificulta el proceso de coordinación entre los actores, ya que se presentan más puntos de vista y opiniones, ocasionando que el tiempo de desarrollo sea mayor.

Figura 13. Diagrama de Diseño por generación de opciones



Fuente: La presente investigación, 2018

- **Lenguaje de Patrones**

Este método permite una aplicación muy amplia ya que se implementa desde el diseño urbano hasta la remodelación de espacios internos. Esta técnica se basa en el uso de estos principios generales: (Ver diagrama 14)

- Identificación de Patrones
- Conjunto de Reglas (Orden orgánico, Participación, Crecimiento a pequeñas dosis, Diagnosis, Coordinación)

Estos principios permiten realizar un diagnóstico de las necesidades para poder identificar los patrones que resolverán cada una de ellas, después, se establecen un conjunto de reglas que permiten organizar la participación de la comunidad de manera secuencial y finalmente se hace la coordinación entre las dos partes de la etapa final.

Este método se caracteriza por su organización, que permite ver los espacios de otra manera generando la participación de la comunidad, se debe tener en cuenta todos factores que influyen en el diseño (personas, el medio ambiente, las plantas y los animales); es muy importante en este proceso el vínculo creado entre la comunidad y los técnicos. Sin embargo, la aplicación del método es un proceso complejo de entender para la comunidad, debido a la excesiva división que genera cada patrón, esto hace que la aplicación práctica del lenguaje sea muy difícil.

Figura 14. Diagrama de Lenguaje de Patrones



Fuente: La presente investigación, 2018

- **Método de Livingston**

Este método sirve para el diseño de viviendas unifamiliares. Se caracteriza por generar una secuencia de pasos sencillos: (Ver Figura 15)

- El Pacto
- Información (Lugar, cliente y recursos)
- Creatividad y Desarrollo de Variantes
- Presentación de Variantes (felizómetro/ sufrinómetro)
- Ajuste Final

Esta técnica empieza a desarrollarse en el momento de conocer a los usuarios y generar un lazo de confianza que permite obtener la información acerca del lugar, el cliente y los recursos; una vez establecido el vínculo entre las partes, se inicia el proceso creativo donde se desarrolla las variantes que permitirán satisfacer las necesidades del usuario; la parte técnica y los usuarios generan opciones de diseño, que finalmente la parte técnica desarrolla y las presenta a cada familia para realizar el ajuste final.

Lo más importante de este proceso es el acercamiento entre técnicos y la comunidad, que permite conocer no solamente las necesidades sino los deseos de cada integrante de la familia a través de juegos y dinámicas basados en la psicología; además es muy importante la claridad que tiene el proceso de desarrollo, las dos partes saben cómo se lleva a cabo todo el procedimiento. Este método debe ser aplicado caso por caso, familia por familia, por tanto, requiere de más tiempo para la obtención de resultados. Además, se requiere de disponibilidad y disposición por parte de cada integrante de la familia.

Figura 15. Diagrama de Método Livingston



Fuente: La presente investigación, 2018

En los métodos analizados podemos identificar diferentes maneras de lograr el desarrollo de procesos participativos, se puede definir que la aproximación con la comunidad es uno de los factores más importantes para llevar a cabo este tipo de procesos, esto se puede lograr desde distintos enfoques y grados de participación.

Es importante entender que cada estrategia planteada depende de las variables del proyecto (comunidades, lugares, recursos). Es por esto que se puede interpretar el desarrollo de estas 3 estrategias fundamentales:

- Observación
- Dialogo
- Diseño con la comunidad

Estas estrategias empiezan con el proceso de acercamiento entre la comunidad y la parte técnica, donde se generan acuerdos entre las partes obteniendo claridad en términos de alcances, procesos y resultados. Además, es la etapa donde se conoce y se diagnostica a los usuarios, el lugar, cultura, etc.

El proceso de dialogo se caracteriza por la participación a través de talleres lúdicos donde participa la comunidad y grupo técnico, estos talleres permiten conocer las necesidades, deseos, anhelos, aspiraciones, etc. Los resultados de esta estrategia son los que generan las bases del diseño concertadas con la población.

El diseño con la comunidad es un proceso que cambia según las variables de cada método, cada uno es autónomo al elegir el grado de participación y las pautas a usar, teniendo en cuenta que son ellos quienes finalmente aprueban un diseño.

Cada proceso de diseño participativo es autónomo para tomar las decisiones de las diferentes variantes según el entorno en el que se encuentre los autores argumentan que este tipo de técnicas tienen que ver con la intuición del arquitecto o del equipo técnico al tener en cuenta los factores de cada proyecto en específico, además afirman que sus métodos pueden ser modificados o complementados según sea la necesidad del caso.

### **3. ANÁLISIS DE CASOS DE APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS DE DISEÑO PARTICIPATIVO EN COLOMBIA**

Para el análisis de estos casos, fue necesario hacer un estudio de los procesos participativos que se han generado en Colombia, para ello fue necesario consultar que equipos de arquitectura, colectivos o arquitectos independientes desarrollan estas prácticas, teniendo en cuenta que son muy pocos los procesos de Diseño Participativo documentados; un factor determinante para este estudio fue que los proyectos estén construidos, ya que se encontraron varios proyectos que no llevaron a cabo su desarrollo.

Para identificar cuáles de los métodos de diseño participativo arquitectónico se ejecutaron en Colombia, se genera un análisis de los procesos de diseño participativo, donde se realiza una contextualización de diferentes factores como la descripción del proyecto, localización, procesos participativos y se da a conocer el equipo de trabajo que ejecutó el proyecto. A partir de este estudio, se hace una clasificación de las variables de cada método y se identifica cuáles de estos factores están presentes en el desarrollo de cada caso y en qué grado de participación se encuentran.

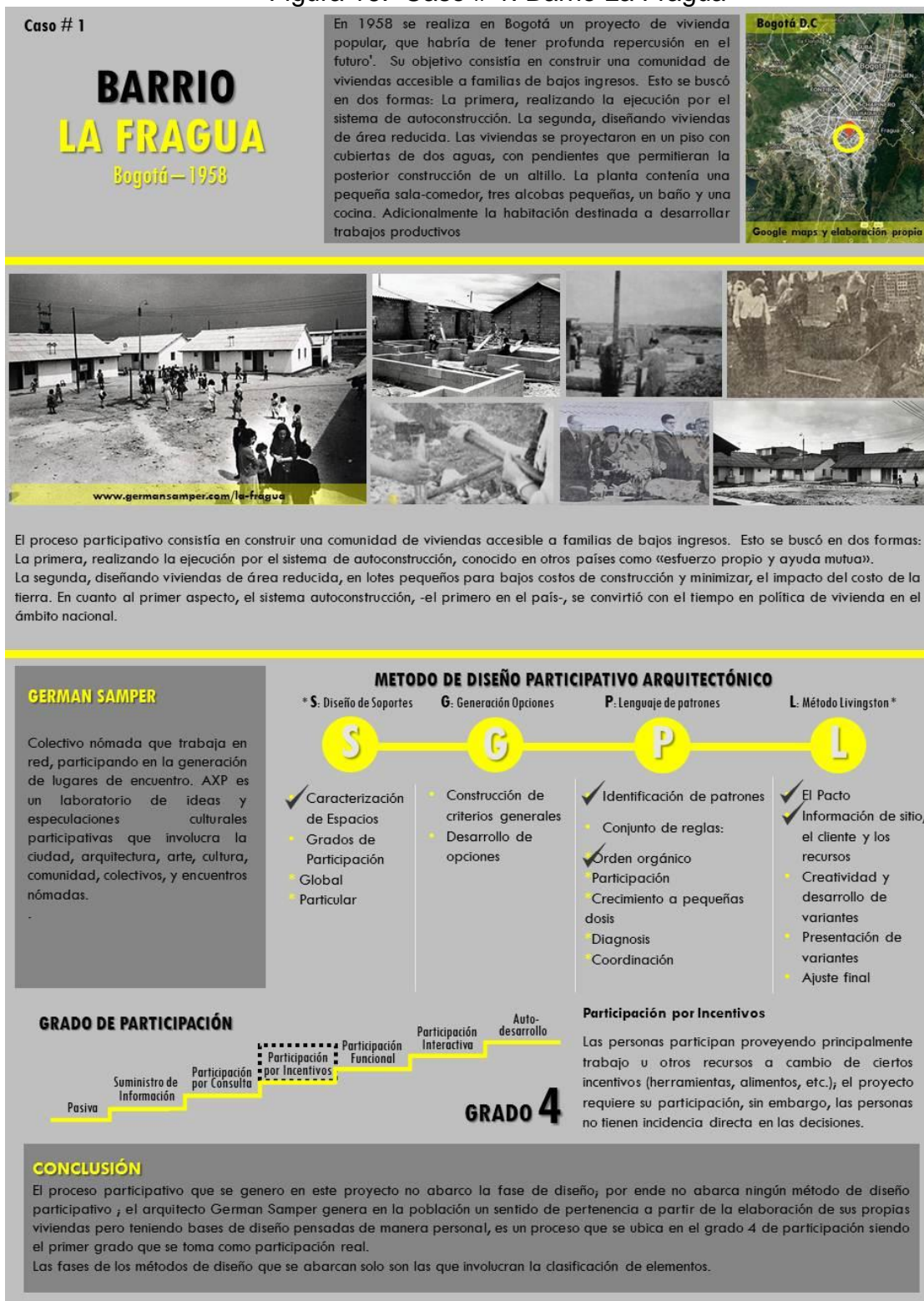
El fin de este análisis es reconocer la incidencia de los métodos participativos arquitectónicos consolidados, en la implementación de los procesos participativos en Colombia.

Algunos de los casos participativos estudiados se muestran a continuación, para evidenciar la secuencia de análisis que se llevó a cabo, en la cual se observa una información básica y las pautas de cada método utilizado y el nivel de puntuación que alcanza dicho proyecto en la escalera de la participación.

- La fragua es el primer proyecto implementado en Colombia, que tuvo un método diferente de diseño al convencional, el cual tuvo un buen grado de aceptación por parte de la comunidad involucrada (Ver Figura 16)
- La Casa del Pueblo, es uno de los proyectos estudiados con mayor nivel de participación obtenido, en él se cumplieron la mayoría de pautas impuestas por los métodos ya consolidados, y es uno de los casos más exitosos y de renombre en el país (Ver Figura 17)
- Por otra parte el Comedor la Esperanza, es el caso más actual registrado en Colombia, en el observamos un buen nivel de participación y el uso de gran parte de las pautas establecidas por cada método consolidado. (Ver Figura 18)



Figura 16. Caso # 1. Barrio La Fragua



Fuente: La presente investigación, 2018

Figura 17. Caso # 2 La Casa del Pueblo

**Caso # 2**

## LA CASA DEL PUEBLO

Guanacas-Inzá (Cauca) - 2003

Es un proyecto en el cual toda la comunidad Guanaqueña soñó, se realizó con el apoyo de estudiantes de la comunidad, hoy profesionales que han desempeñado cargos importantes en el Municipio. El proyecto fusiona la arquitectura vernácula con referencias muy precisas al movimiento modernista de Gropius y Le Corbusier.

Por fuera recuerda la iglesia de Ronchamps (una de las obras maestras de Le Corbusier) y por dentro rescata las tradiciones rituales de las malocas indígenas. El Arquitecto diseñó el proyecto y dirigió a un grupo de campesinos del resguardo indígena paz de Yaquiba que aportaron su sabiduría ancestral en el arte de trabajar la guadua.



Guanacas - Inzá

Google maps y elaboración propia









Lo más interesante fue el trabajo arquitecto-comunidad, que se refleja en la parte física de la obra, pues la construyeron con materiales y mano de obra de la región, resaltando la estética de la zona, desarrollando la capacidad que tiene la comunidad de ser autosuficiente y respetando su cultura ancestral.

El trabajo en conjunto permite vivenciar el equilibrio entre el uso de la artesanía aportada por los indígenas con el trabajo industrializado aportado por el arquitecto es un ejemplo del deber ser del oficio de la arquitectura.

### MÉTODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

* S: Diseño de Soportes	G: Generación Opciones	P: Lenguaje de patrones	L: Método Livingston*
S	G	P	L
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Caracterización de Espacios</li> <li>• Grados de Participación</li> <li>✓ Global</li> <li>• Particular</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Construcción de criterios generales</li> <li>✓ Desarrollo de opciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identificación de patrones</li> <li>• Conjunto de reglas:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Orden orgánico</li> <li>✓ Participación</li> <li>✓ Crecimiento a pequeñas dosis</li> <li>✓ Diagnósis</li> <li>✓ Coordinación</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El Pacto</li> <li>✓ Información de sitio, el cliente y los recursos</li> <li>✓ Creatividad y desarrollo de variantes</li> <li>✓ Presentación de variantes</li> <li>✓ Ajuste final</li> </ul>

#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



GRADO 6

#### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto; esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

#### CONCLUSIÓN

Este proyecto en particular comparte una estructura metodológica que abarca cada una de las variables que generan otros métodos, pero a diferencia de las demás, el arquitecto se involucra como parte de la comunidad para poder establecer las necesidades reales del día a día; se basa en su teoría de la metodologicología por lo cual las variables se van adaptando a medida que el proceso se desarrolla. Se especifica que cada variable es importante en la ejecución del diseño, porque se lleva a cabo a medida que el entorno lo requiere. Esta en uno de los niveles mas alto de participación, ya que el desarrollo del proceso tiene una participación interactiva que correlación técnicos y a la población, generando gran impacto social, además de la apropiación generada en el lugar.

Fuente: La presente investigación, 2018



Figura 18. Caso # 21 Comedor de la Esperanza



### 3.1 CONCLUSIONES DE CASOS DE APLICACIÓN DE METODOLOGÍAS DE DISEÑO PARTICIPATIVO EN COLOMBIA

Para analizar el proceso participativo en cada caso, fue necesario elaborar un conteo de las variables utilizadas de cada método participativo consolidado. (Ver Cuadro 1)

Cuadro 1. Conteo de Variables

PROYECTOS	Grado de Participación	Diseño de Soportes			Generación de Opciones		Lenguaje de Patrones					Método Livingston						
		C.E	G.P		C.G	D.O	I.P	Conjunto de Reglas					E.P	I.S	C.D	P.V	A.F	
			Global	Particular				Q.O	P.	P.D	D.	C.						
1 1958 Barrio La Fragua	4	X					X	X					X	X				
2 2003 La Casa del Pueblo	6	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
3 2010 La Casa Chueca	4	X	X		X		X	X	X			X	X	X	X			
4 2011 Escaleras Electricas San Javier	3							X			X		X					
5 2011 Un Oasis en el Oasis	5	X	X		X		X	X				X	X	X	X			
6 2012 La Casa de la Cultura	6	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7 2013 La Casa de la Lluvia de las Ideas	7	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
8 2013 Colegio Yachaikury-act	6	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X			
9 2013 El Guadual	4	X		X	X		X	X	X			X		X	X			
10 2013 Proyecto PCK-6EAE	7	X	X		X	X	X	X	X				X	X	X			
11 2013 El Trébol	6	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
12 2014 Por la Sombrita	6	X	X		X		X	X	X		X	X	X	X	X	X		
13 2014 A Flote con el Amazonas	5	X	X		X		X	X	X			X	X	X	X			
14 2015 La Casa del Viento	6	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
15 2015 MD15 Espacios D	6	X	X		X	X	X	X	X			X	X	X	X			
16 2015 Potocine	5	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
17 2015 Manos a la Carbonera	6	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
18 2015 Comedor Hormipaz	5	X	X		X			X	X			X	X	X	X			
19 2015 UVA	3	X	X		X		X	X	X		X					X	X	
20 2016 Taller Arte Terapia	6		X		X		X	X	X		X	X	X	X	X			
21 2016 Comedor La Esperanza	5		X		X			X	X			X	X	X	X			
<b>TOTAL</b>		<b>18</b>	<b>19</b>		<b>19</b>	<b>10</b>	<b>18</b>	<b>20</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>19</b>	<b>15</b>	<b>20</b>	<b>19</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	

**Diseño de Soportes**

Caracterización de Espacios  
Grados de Participación

C.E  
G.P

**Lenguaje de Patrones**

Identificación de Patrones  
Orden Orgánico  
Participación  
Crecimiento a Pequeñas Dosis  
Diagnos  
Coordinación

I.P  
O.O  
P  
P.D  
D  
C

**Generación de Opciones**

Construcción de Criterios Generales  
Desarrollo de Opciones

C.G  
D.O

**Método Livingston**

El Pacto  
Información del Sitio, Clientes y Recursos  
Creatividad y Desarrollo de Variantes  
Presentación de Variantes  
Ajuste Final

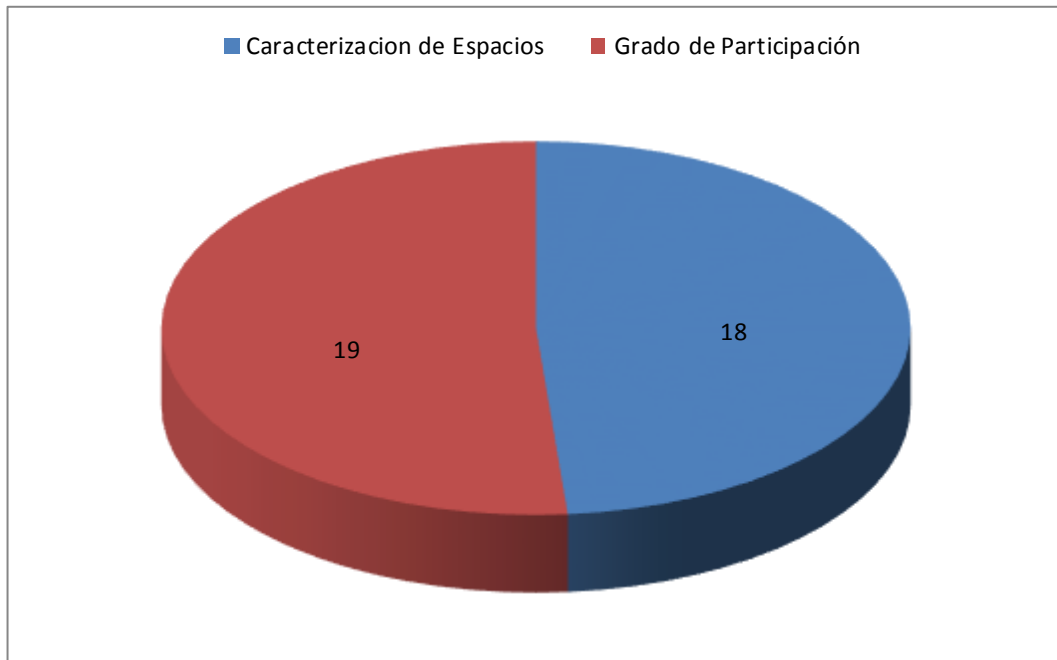
E.P  
I.S  
C.D  
P.V  
A.F

Fuente: La presente investigación, 2018

Así se puede observar cuáles fueron las variables determinantes para la construcción de la estructura metodológica. Se analizaron 21 casos de procesos de Diseño Participativo en Colombia y las variables más utilizadas de cada método consolidado son:

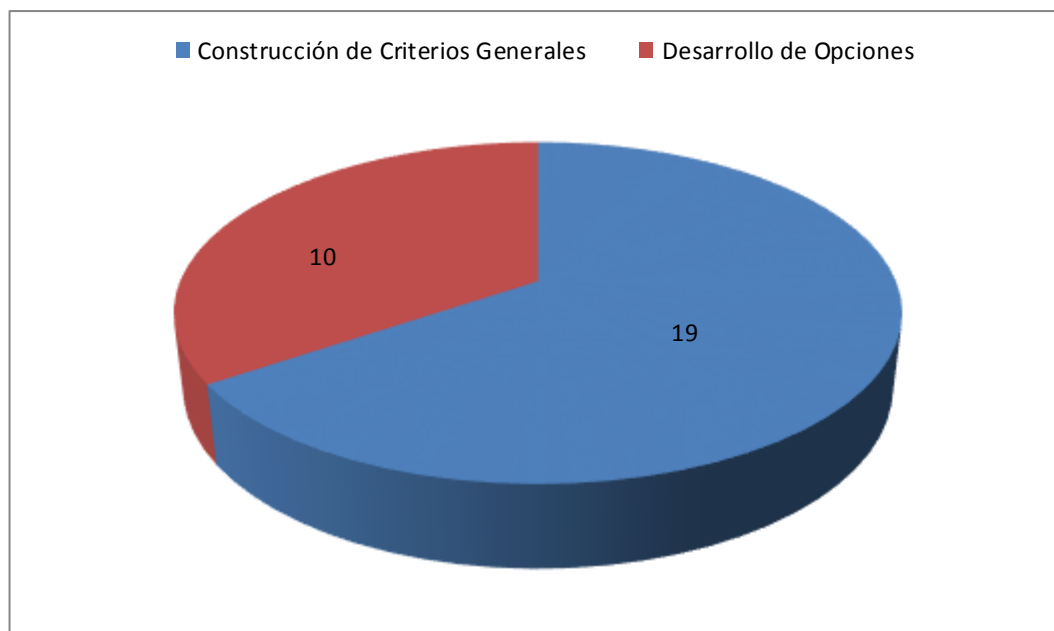
- Diseño de Soportes: Caracterización de Espacios, Grado de Participación. (Ver Figura 19)
- Generación de Opciones: Construcción de criterios generales (diagnostico). (Ver Figura 20)
- Lenguaje de Patrones: Identificación de patrones, orden orgánico, participación, diagnostico. (Ver Figura 21)
- Livingston: El pacto, información del sitio, clientes y recursos. (Ver Figura 22)

Figura 19. Gráfica Diseño De Soportes



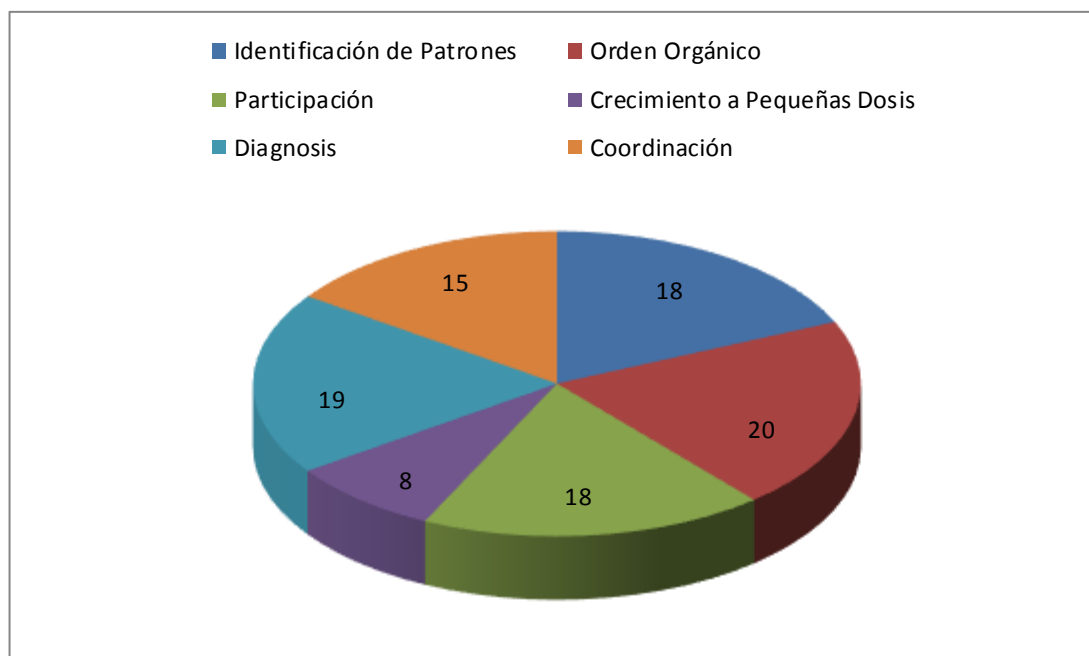
Fuente: La presente investigación, 2018

Figura 20. Gráfica Generación De Opciones



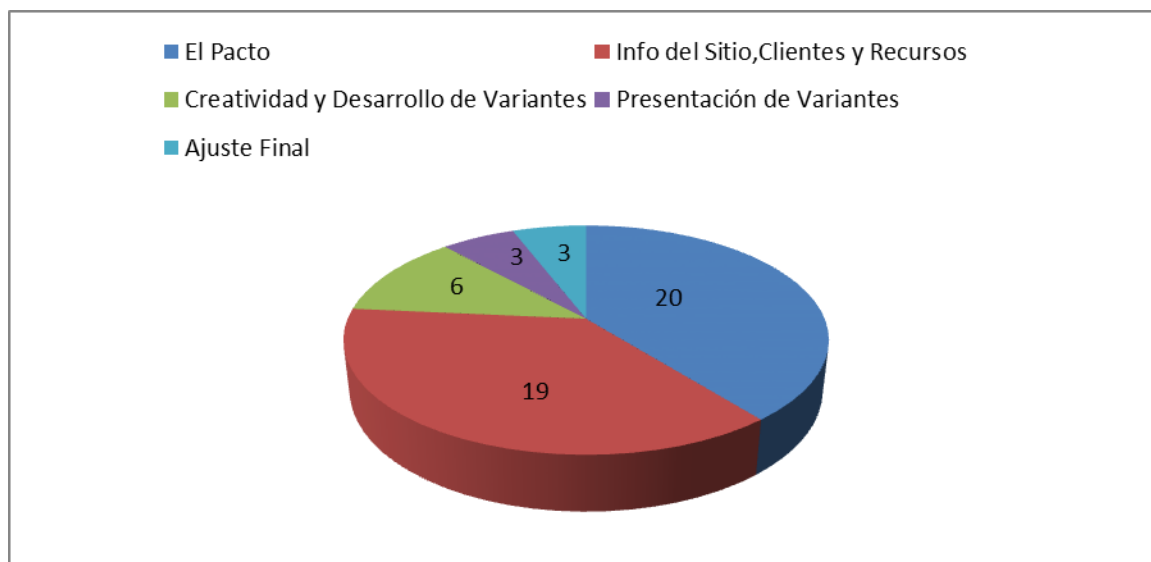
Fuente: La presente investigación, 2018

Figura 21. Gráfica Lenguaje De Patrones



Fuente: La presente investigación, 2018

Figura 22. Gráfica Método Livingston



Fuente: La presente investigación, 2018

Se puede identificar que a pesar de que las variables se denominen de forma diferente, en su desarrollo cumplen una misma función y siguen una misma secuencia participativa.

Es por esto que se puede verificar, que los procesos se llevan a cabo mediante el desarrollo de las 3 estrategias fundamentales identificadas en el análisis de métodos consolidados (observación, dialogo y diseño con la comunidad).

En cuanto a la participación, la escalera planteada por Frans Geilfus, permite medir los niveles de participación en los que se encuentra cada caso. En los 21 casos analizados, el grado de participación es proporcional al uso de las variables más utilizadas, se entiende que a mayor uso de las variables que representan las 3 estrategias planteadas, mayor es el grado de participación, es por esto que se concluye que estas pautas son fundamentales para el desarrollo de cualquier proceso participativo.

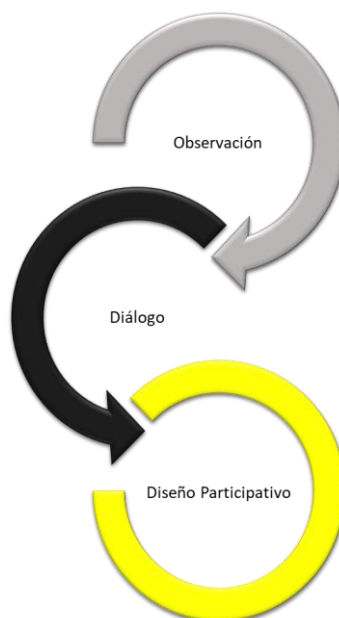
#### 4. DESARROLLO DE METODOLOGÍA

A continuación, se presenta la estructura metodológica desarrollada, basada en la recopilación de datos y el análisis de las variables de los métodos consolidados en cada caso de Diseño Participativo en Colombia.

Se fundamenta en la importancia de tener en cuenta la participación del usuario en el desarrollo de proyectos urbanos o arquitectónicos; al estudiar y analizar cada uno de los parámetros que plantean los métodos consolidados, se puede observar que cada método establece una estructura de variables que se ejecutan de manera distinta, pero que finalmente, en su conjunto tienen como resultado la aplicación de las tres estrategias planteadas anteriormente (observación, dialogo y diseño con la comunidad) (Ver Figura 23). Es necesario aclarar que los métodos consolidados no plantean un orden absoluto, no existe un método estándar que pueda utilizar todas sus variables en cualquier contexto, sino, que sus mismos autores expresan que cualquier metodología o método de diseño que involucre la participación debe estar sujeta a cambios constantes y a la intuición del grupo técnico, ya que la participación se debe llevar a cabo dependiendo de la comunidad, el lugar y los recursos.

Es por esto que se plantea una estructura metodológica que permita reunir las variables más importantes según la usabilidad de cada uno de los métodos consolidados, de una manera fácil de entender y fácil de aplicar en cualquier escenario.

Figura 23. Esquema Metodológico



Fuente: La presente investigación, 2018



## 4.1 METODOLOGÍA.

Para el desarrollo de la estructura metodológica de diseño participativo, fue necesario realizar una fase descriptiva y analítica de los procesos de diseño participativo ejecutados en Colombia. Como síntesis de este análisis podemos afirmar que el diseño participativo se desarrolla en su gran mayoría de manera intuitiva, se puede partir de unas bases fundamentales que abarca cada método, pero finalmente depende de la intuición del equipo de trabajo y de su contexto inmediato.

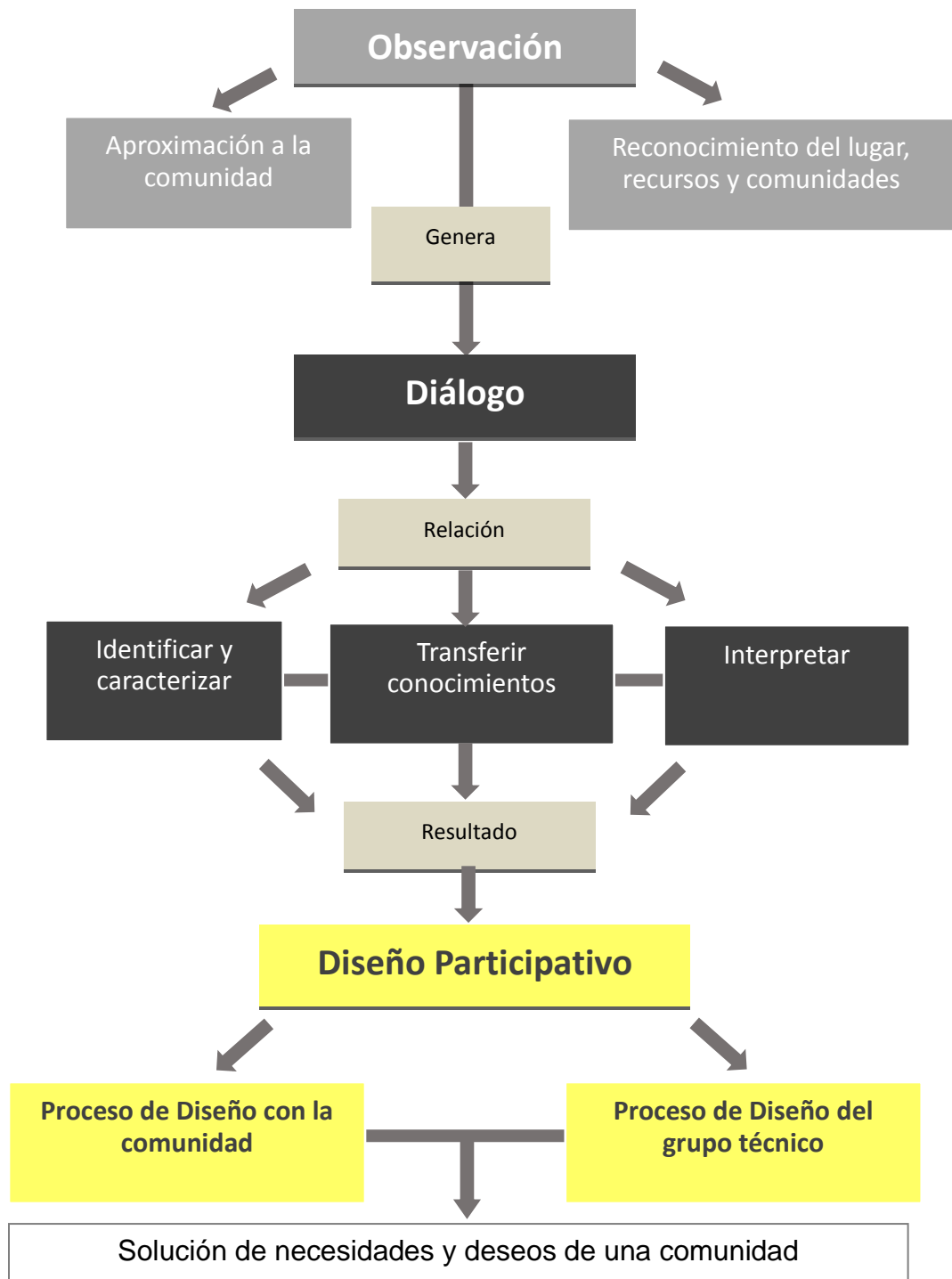
“La participación significa la colaboración de personas que persiguen objetivos que ellas mismas han establecido.”<sup>41</sup>

Es así, como el diseño participativo se convierte en la herramienta de cohesión entre las dos partes (técnicos y comunidad); ya que implica el trabajo colectivo entre varias personas, tanto en la determinación de los objetivos como en la definición de los caminos para llegar a ellos. Por esta razón, se ha establecido mediante esta investigación un método de trabajo basado en tres estrategias fundamentales, que se complementan una con la otra para llevar a cabo un desarrollo participativo efectivo (Ver Figura 24).

---

<sup>41</sup> SANOFF, Henry. Programación y participación en el diseño arquitectónico. Univ. Politèc. de Catalunya, 2000.

Figura 24. Flujo grama, Diagrama de Desarrollo Metodológico



Fuente: La presente investigación, 2018

## 4.2 APLICACIÓN DE METODOLOGÍA EN DISEÑO PAISAJÍSTICO LA CRUZ SAN FERNANDO

**Observación:** Consiste principalmente en observar todo el panorama que representa trabajar con una comunidad, en esta etapa se realiza una aproximación para lograr identificar patrones de comportamiento de los habitantes y patrones de acontecimientos del lugar, esto permite el reconocimiento del lugar, de los recursos que poseen y del tipo de comunidad con el cual se va a establecer el vínculo. “Todo lugar adquiere su carácter a partir de ciertos patrones de acontecimientos que allí ocurre” Alexander, 1981 (Ver Cuadro 2).

Cuadro 2. Estrategia # 1 – Observación

<b>Estrategia # 1 - OBSERVACIÓN</b>		
<b>Diseño de Soportes</b>	Caracterización de Espacios (diagnostico del lugar y de la comunidad)	<b>FASE 1:</b> Aproximación a la Comunidad  <b>FASE 2:</b> Reconocimiento del lugar guiados por la Comunidad
<b>Generación de Opciones</b>	Construcción de Criterios Generales (diagnóstico y reconocimiento de lugar, recursos y comunidad, participación)	
<b>Lenguaje de Patrones</b>	Identificación de Patrones	
	Diagnostico	
<b>Método Livingston</b>	El Pacto	
	Información del Sitio, Clientes y Recursos	

Fuente: La presente investigación, 2018

El análisis de proyectos de diseño participativo en Colombia arroja que cada uno de los métodos consolidados, utiliza estas alternativas (aproximación a la comunidad, el lugar y los recursos) para establecer una conexión muy importante con cada comunidad a trabajar. En esta etapa cada grupo técnico debe establecer qué tipo de actividades necesita para conocer a la población y reconocer los espacios a intervenir.

Por esta razón, mediante esta estrategia de observación se logra el primer acercamiento, el reconocimiento del lugar y se determina los problemas o necesidades de la comunidad. Esta estrategia está dividida en 2 fases:

- **FASE 1: APROXIMACIÓN A LA COMUNIDAD**

Esta fase requiere del acercamiento del grupo técnico con la población para interactuar sobre diferentes temas y establecer un vínculo que no esté ligado solamente al tema del diseño, si no a su cotidianidad. Este vínculo fortalece la relación y facilita la generación de ideas (Ver Imagen 1).

En este caso se estableció un lazo de confianza con la comunidad donde se logró realizar un paneo general de las zonas a intervenir, inicialmente, se recorrió las zonas a intervenir en compañía de líderes de la comunidad, docentes y estudiantes de la Universidad de Nariño; (Ver Imagen 2). Se empezó a descifrar los patrones de comportamiento y de la población y a vivenciar las tradiciones, la cultura y el arraigo que sienten sus pobladores.

Fue necesario realizar una convocatoria social para generar interés de los participantes hacia el proyecto y formar vínculos entre las partes involucradas que garantizan resultados productivos, con el fin de consolidar la red participativa del proyecto.

En este primer paso del proceso participativo fue importante implementar la concientización de los pobladores, que reflejo el autoconocimiento de la realidad local y permitió la generación de información y sensibilización abierta; fue fundamental que la comunidad esté informada del proyecto a ejecutar, porque solo así se activó el flujo de acciones que realizaron los participantes e impulsaron los primeros desarrollos del proceso.

Imagen 1. Aproximación con la comunidad



Fuente: La presente investigación, 2018

Imagen 2. Generación de lazos de confianza



Fuente: La presente investigación, 2018

- **FASE 2: RECONOCIMIENTO DEL LUGAR GUIADOS POR LA COMUNIDAD**

Se reconocen las zonas que necesitan ser diagnosticadas en compañía de la comunidad, donde son ellos los que relatan los patrones de acontecimientos que surgen por el estado del lugar (Ver Imagen 3) ; gracias a la relación establecida, la comunidad expresa abiertamente la percepción que tienen de su entorno en cada vivencia.

Se realizó un recorrido en compañía de los líderes comunitarios donde fueron narrando las experiencias y acontecimientos vividos a través de los años en cada espacio del sendero de la Cruz. Estas zonas empiezan a ser diagnosticadas abiertamente por la comunidad la cual relata la problemática real, los espacios no habitados o no deseados, pero también los espacios con los que se identifican y solicitan fortalecerlos (Ver Imagen 4).

Para conocer el entorno inmediato, se empezó con un reconocimiento del terreno con ayuda de la población, partiendo de la toma de medidas y niveles, (se obtuvo un levantamiento topográfico de la comunidad), determinando la posición de masas arbóreas y cuerpos hídricos; se realizó registros fotográficos de la población y del entorno inmediato. (Ver Imagen 5).



Imagen 3. Diagnóstico del Sendero de la Cruz de San Fernando



Fuente: La presente investigación, 2018

Imagen 4. Identificación de debilidades del Sendero de la Cruz de San Fernando



Fuente: La presente investigación, 2018



Imagen 5. Identificación de Patrones de Comportamiento



Fuente: La presente investigación, 2018



Además, se hizo recorridos en diferentes épocas del año, para corroborar los patrones de comportamiento y de acontecimientos designados por los usuarios, tomando en cuenta los aportes que hacían los diferentes grupos etarios cada vez que se recorría el lugar. (Ver Imagen 6).

Imagen 6. Panorámica del Lugar, Semana Santa



Fuente: La presente investigación, 2018

**Diálogo:** Esta estrategia se basa en buscar las necesidades, problemas o deseos de la comunidad, mediante las diferentes estrategias de diseño participativo consolidados. (Ver Cuadro 3).

Cuadro 3. Estrategia # 2 – Diálogo

<b>Estrategia # 2 - DIÁLOGO</b>		
<b>Diseño de Soportes</b>	Grados de Participación Global y Particular	<b>FASE 3:</b> Talleres Conceptuales y gráficos con la Comunidad teniendo en cuenta los Grupos Etarios
<b>Generación de Opciones</b>	Construcción de Criterios Generales (diagnóstico y reconocimiento de lugar, recursos y comunidad, participación)	
<b>Lenguaje de Patrones</b>	Orden Orgánico (Planteamiento de problemas y Soluciones particulares)	
<b>Método Livingston</b>	El Pacto Información del Sitio, Clientes y Recursos	

Fuente: La presente investigación, 2018

- **FASE 3: TALLERES CONCEPTUALES Y GRÁFICOS CON LA COMUNIDAD TENIENDO EN CUENTA LOS GRUPOS ETARIOS Y LOS PROYECTOS PRIORIZADOS**

Estos talleres son ejercicios populares que deben ser muy fáciles para que puedan ser entendidos por toda la población, con la finalidad de producir respuestas a un problema en específico; estas técnicas permiten generar una gran cantidad de ideas o de soluciones de manera gráfica o escrita que serán tomadas en cuenta en el proceso de diseño. Estas actividades nacen de la necesidad que se requiera solucionar, por esta razón, en cada caso de aplicación serían distintas, estas deben realizarse según la respuesta que necesite cada grupo de trabajo.

Esta estrategia se basa en las variables anteriormente nombradas, estas abarcan el ejercicio del diálogo para buscar las necesidades, problemas o deseos de la comunidad.

Estos talleres fueron una manera divertida y práctica de generar dinamización del grupo y obtener información por parte de la comunidad, esta técnica permitió que cada grupo vea de una forma diferente la manera de proporcionar información acerca del espacio. Estos se realizaron de una manera lúdica, con el fin de obtener información específica, dependiendo de la complejidad de la dinámica para cada grupo etario.

## **PROCESO CON LOS DIFERENTES GRUPOS ETARIOS**

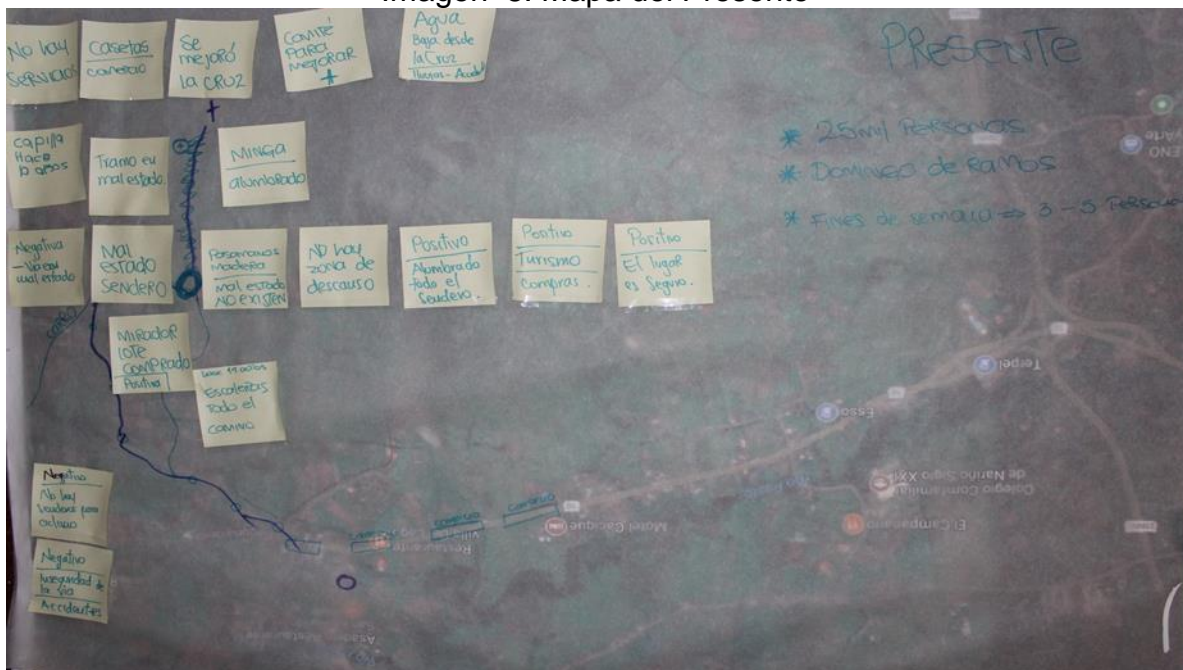
- Adultos

El taller desarrollado con las personas adultas se basó en la creación de dibujos de Mapas denominados **Mapas Parlantes** que consistieron en:



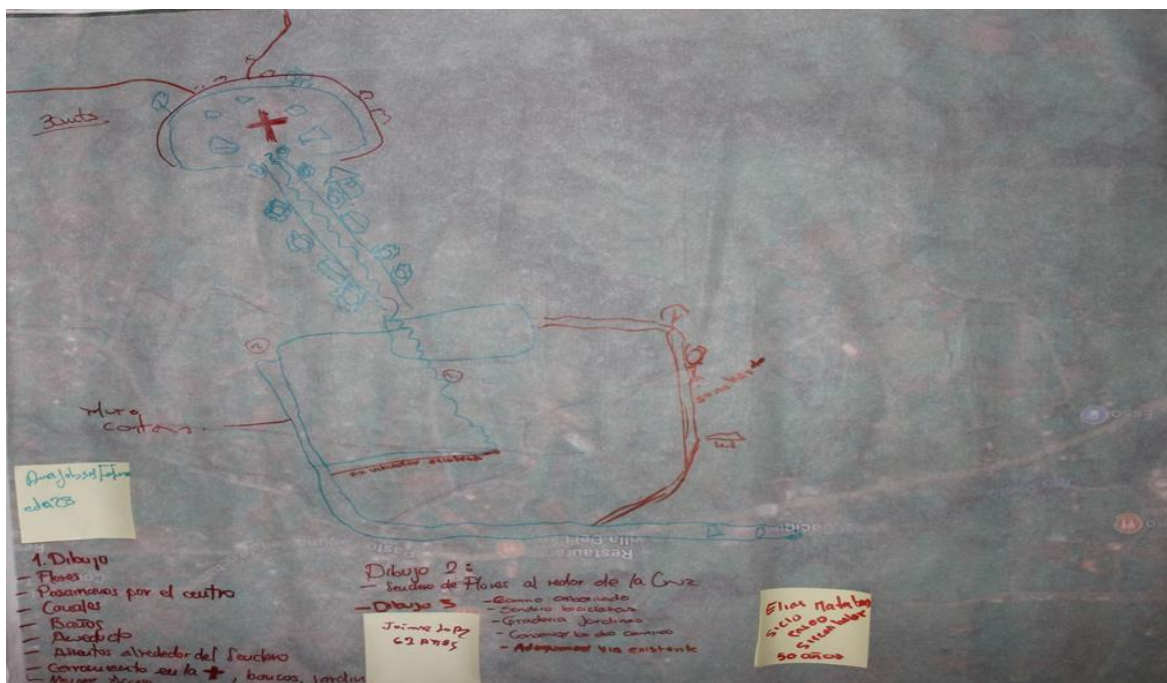


Imagen 8. Mapa del Presente



Fuente: La presente investigación, 2018

Imagen 9. Mapa del Futuro



Fuente: La presente investigación, 2018



Gracias al vínculo que se logra establecer con la comunidad, mediante reuniones y talleres, se logra plasmar aquellas ideas que la comunidad necesita y anhela, este es el punto clave sobre el cual se sentaran las bases de un diseño. (Ver Imagen 10).

Imagen 10. Talleres gráficos con adultos



Fuente: La presente investigación, 2018

- Jóvenes

Se hizo el proceso de talleres participativos con este grupo etario, denominado Taller de Debilidades y Oportunidades que consiste en:

- Reconocimiento

Se desarrolló un taller de reconocimiento del lugar con los jóvenes de la Institución Educativa San Fernando, encaminado a identificar las debilidades y oportunidades presentes en el sendero de la Cruz.

- Observación de patrones

El taller permite observar los patrones de comportamiento según las cualidades de los espacios que habitan y las experiencias que han generado en el sendero. Se involucra a los jóvenes ya que ellos perciben el espacio de manera diferente, son ellos los que relatan las experiencias positivas o negativas que experimentan en el sendero de la Cruz y expresan cuales son las necesidades y expectativas que tienen del lugar.

- Identificación de puntos críticos y potenciales

Esta pauta es la base de la intervención con los jóvenes (Ver Cuadro 4). Ya que de esta manera se lograra sintetizar las características de los puntos a intervenir.

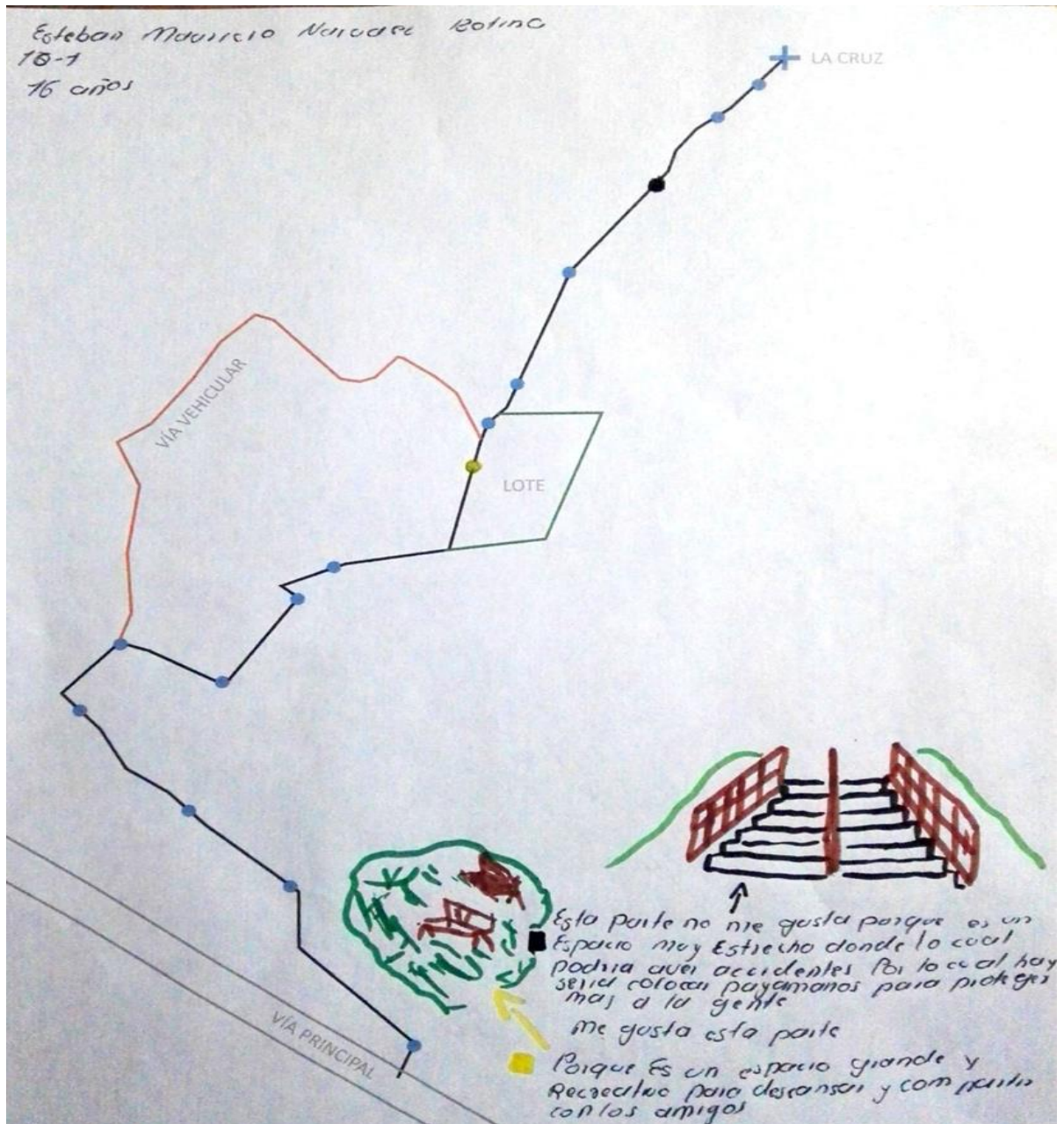
Cuadro 4. Identificación de puntos críticos y potenciales

<b>Puntos Críticos</b>	<b>Puntos Potenciales</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los puntos críticos según las vivencias de la comunidad</li> <li>• Caracterizar los puntos</li> <li>• Analizar y evaluar las posibles estrategias planteadas por los estudiantes para dar soluciones</li> <li>• Escoger los puntos de convergencia por parte de los estudiantes</li> <li>• Escuchar sugerencias y plantear soluciones entre el grupo técnico y los estudiantes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los puntos potenciales en el sendero</li> <li>• Conocer y caracterizar los espacios, para aprovechar al máximo sus características</li> <li>• Evaluar las ventajas y potencialidades de dichos puntos</li> <li>• Escoger los puntos claves, donde convergen la mayoría de las respuestas por parte de los estudiantes</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

Este taller consta, de localizar en los planos entregados a cada estudiante, mediante colores y dibujos, aquellas zonas de interés para cada uno de ellos, para luego ser contabilizadas y encontrar los puntos de convergencia. (Ver Imagen 11) y (Ver imagen 12).

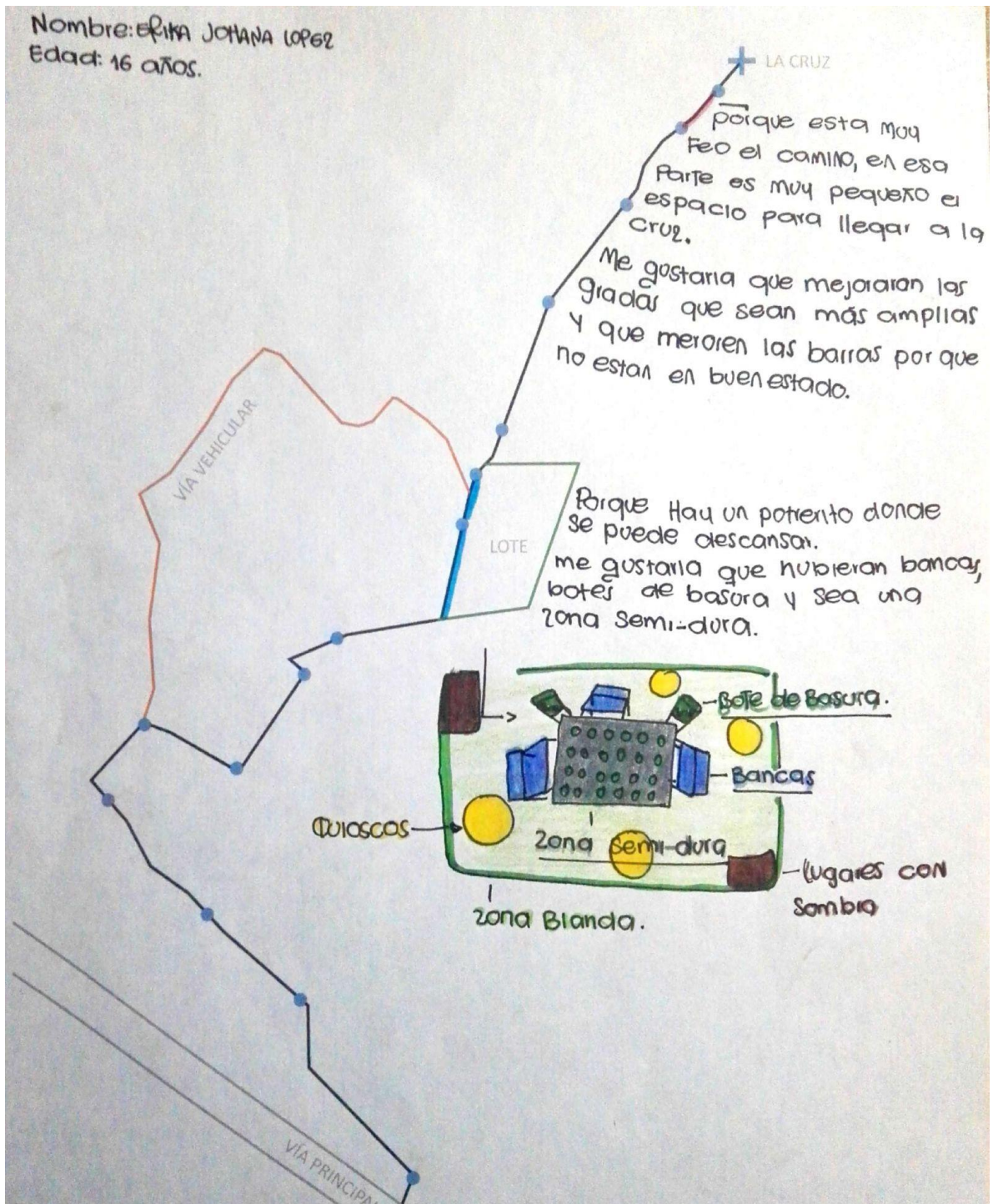
Imagen 11. Taller de Debilidades y Oportunidades, Esteban Narváez



Fuente: La presente investigación, 2018



Imagen 12. Taller de Debilidades y Oportunidades, Erika López



Fuente: La presente investigación, 2018



Clasificación de Espacios: El objetivo es identificar de manera gráfica y planimetría los puntos críticos y potenciales en el sendero de la Cruz, localizados según las experiencias generadas en estos lugares por este grupo etario en específico. (Ver Imagen 13).

Imagen 13. Evidencia Taller de Debilidades y Oportunidades



Fuente: La presente investigación, 2018

- Niños

De manera lúdica se hizo el proceso de talleres participativos, denominado Taller de Conceptualización Abstracta el cual consiste en:

- Acercamiento:

Generar confianza y empatía con los niños mediante una dinámica que consistía en incentivar la creatividad y el trabajo en equipo (lograr construir la torre de vasos más alta en grupo).

- Descontextualización:

Utilización de medios digitales, con el fin de lograr que la imaginación de los niños no esté ligada a elementos conocidos y así logren emprender un proceso creativo, mediante la proyección de un video de seres imaginarios que necesitan espacios creativos.

En estas fotografías se logra evidenciar uno de las actividades, que permitió relacionar a los niños con el grupo técnico, para generar lazos de confianza y de esta manera poder generar los talleres más adelante. (Ver Imagen 14).

Imagen 14. Taller de Conceptualización Abstracta- Acercamiento









Fuente: La presente investigación, 2018

- Generación de ideas conceptuales y maquetas

Mediante la construcción de maquetas individuales, los niños dieron forma y plasmaron de manera abstracta sus ideas. Después de hacer el proceso de conceptualización mediante maquetas, se hizo una caracterización de cada objeto que permitió identificar los conceptos expresados en las composiciones. (Ver Cuadro 5).

Cuadro 5. Taller de Conceptualización Abstracta- Elaboración de Maquetas

Maqueta N° 6		
Diego Andrés Josa Narváez	Maqueta	Palabras Claves
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> </ul>
Maqueta N° 24		
Angie Lorena Jojoa	Maqueta	Palabras Claves
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> <li>• Protección</li> <li>• Movimiento</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018



**Diseño Participativo:** Basados en los resultados de los talleres y con ayuda de la comunidad, se interpreta de manera grupal las necesidades o deseos de la comunidad acerca del proyecto, partiendo de la visión de cada grupo analizado. Para este proceso se tienen en cuenta las pautas estudiadas en los métodos consolidados (Ver Cuadro 6).

Cuadro 6. Estrategia # 3 – Diseño Participativo

<b>Estrategia # 3 - DISEÑO PARTICIPATIVO</b>		
<b>Diseño de Soportes</b>	Grados de Participación Global y Particular	<p><b>FASE 4:</b> Interpretativa por parte del Grupo Técnico con la Comunidad</p> <p><b>FASE 5:</b> Proceso de Diseño por parte del Grupo Técnico</p>
<b>Generación de Opciones</b>	Construcción de Criterios Generales (diagnóstico y reconocimiento de lugar, recursos y comunidad, participación)	
<b>Lenguaje de Patrones</b>	Orden Orgánico (Planteamiento de problemas y Soluciones particulares) Participación	
<b>Método Livingston</b>	El Pacto Información del Sitio, Clientes y Recursos	

Fuente: La presente investigación, 2018

- **FASE 4: INTERPRETATIVA POR PARTE DEL GRUPO TÉCNICO CON LA COMUNIDAD**

El grupo técnico hace una recopilación de los resultados logrados en los anteriores ejercicios y con ayuda de la comunidad construyen soluciones para cada caso en específico; es importante aclarar que se deben tener en cuenta todas las opiniones de los grupos etarios, ya que son ellos los que experimentan la problemática.

- **Talleres de adultos**

Gracias al resultado obtenido de los mapas parlantes, se logra comprender el sentido de pertenencia que siente la población por el sendero de la cruz, ya que fue construido por ellos, este espacio ha sido parte de muchas generaciones y representa 2 caracteres arraigados: el comercial y el religioso; sus necesidades se desarrollan entorno a estas, (Ver Imagen15).

Imagen 15. Interpretación de Talleres Gráficos con Adultos



Fuente: la presente investigación, 2018

Después de interpretar las zonas que necesitan ser reestructuradas o modificadas con ayuda de la comunidad, se procede a reconocer la problemática real. Por ello, se realiza una visita en temporada alta, donde se vivencia la mayor problemática del sendero. (Ver Imagen 16).

Imagen 16. Visita al sendero de la Cruz, en Semana Santa



Fuente: La presente investigación, 2018

Uno de los puntos más importantes, que genera mayor malestar en la comunidad adulta es la presencia de comercio informal en el recorrido del sendero, además porque las personas que generan este tipo de comercio pertenecen a otros sectores que no hacen parte del corregimiento de San Fernando, siendo este el mayor conflicto ya el cuidado del sendero se realiza únicamente por dicha comunidad, por lo tanto el beneficio debería ser para ellos. (Ver Imagen 17)



Imagen 17. Estaciones existentes en el Sendero de la Cruz



Fuente: La presente investigación, 2018

Luego de reconocer la problemática, se hizo un proceso de adaptación a las necesidades de la comunidad, ya que está enfocada a la semana de peregrinación que se desarrolla en semana santa, en la cual hay gran movilización de personas durante los 7 días de la semana; la necesidad primaria que manifiesta la comunidad es la adecuación de zonas comerciales y zonas de carácter religioso.

Es así, como se determina la priorización de espacios y se desarrolla las opciones para generar zonas de comercio, que se implantaran en el lote perteneciente al sendero. También se desarrolla el proceso de diseño para las estaciones y zonas de descanso y la reestructuración de la cima de la cruz.

Finalmente, se interpreta que la comunidad quiere mejorar la percepción visual del sendero de la cruz y expresa que es muy necesaria la presencia de vegetación, dinamismo y color a lo largo del sendero.

#### - Talleres de jóvenes

Gracias a la colaboración de los jóvenes, se logra interpretar la falta de sentido de pertenecía que sienten por el sendero de la cruz, existe una interacción con el espacio, pero la razón, es porque es el único lugar donde pueden descansar, jugar y hablar con sus grupos de amigos, es una zona que le ven mucho potencial a futuro, pero expresan que les gustaría que el sendero tenga la intervención de un diseño diferente por parte del grupo técnico. El resultado del taller permitió identificar las debilidades y oportunidades del lugar desde otra perspectiva, los jóvenes están enfocados en las zonas de descanso, zonas verdes, implantación de masas arbóreas y juegos. (Ver Imagen 18).

Imagen 18. Interpretación Taller de Debilidades y Oportunidades



Fuente: La presente investigación, 2018



Después de recolectar información a través de los planos de caracterización de puntos en el sendero de la cruz, procedemos a contabilizar los puntos positivos y los negativos, para identificar los más críticos y potenciales, con el fin de seleccionar los puntos específicos a intervenir. Para esto se analizaron 30 casos con estudiantes de la Institución Educativa San Fernando, los cuales se contabilizan para encontrar los puntos de convergencia. (Ver Cuadro 7).

Cuadro 7. Clasificación de espacios

	<b>JÓVENES ENTRE LOS 14 Y 19 AÑOS</b>		
	<b>BUEN ESTADO</b>	<b>MAL ESTADO</b>	<b>MAYOR POTENCIAL</b>
SENDERO Y GRADAS	2	19	19
LOTE	13	4	13
ESTACIONES	0	0	0
ESPACIOS RESIDUALES	8	0	8
LA CRUZ	5	0	5
RIO	0	3	3

Fuente: La presente investigación, 2018

Según la tabla de clasificación de espacios, los estudiantes concluyeron que las zonas que se encuentran en peor estado, son también las de mayor potencial, (Ver Imagen 19). Así mismo, que las zonas que deben ser intervenidas de acuerdo a sus cualidades paisajísticas y espaciales son los espacios residuales, la cruz y el sendero (gradas), siendo estos espacios los que más problemática presentan actualmente para los usuarios. (Ver Imagen 20)

Imagen 19. Espacios residuales sin aprovechamiento



Fuente: La presente investigación, 2018



Imagen 20. Puntos de mayor conflicto



Fuente: La presente investigación, 2018

### - Talleres de niños

Este taller de conceptualización abstracta permitió conocer lo que los niños deseaban encontrar en el sendero de la cruz, en sus maquetas proyectaron formas y conceptos que demostraron el dinamismo y creatividad que atrae su atención. (Ver Imagen 21).

Sus ideas conceptuales permiten visualizar el tipo de juegos, mobiliario o espacios que pueden ser usados en el sendero.

Imagen 21. Interpretación Taller de Conceptualización Abstracta



Fuente: La presente investigación, 2018



En el proceso de acercamiento, mientras se creaban lazos de confianza entre los niños y el grupo técnico, se logra despertar la creatividad y la participación por parte de los niños, lo cual hace más fácil el proceso más adelante. (Ver Imagen 22)

Imagen 22. Proceso de Acercamiento con los Niños



Fuente: la presente investigación, 2018

Se elabora una tabla de conteo de palabras claves, que permitió ver puntualmente el resultado de la sumatoria del taller con cada niño, el cual, al ser interpretado por el grupo técnico, mediante un conteo de variables, muestra claramente que las formas más repetitivas se traducen a elementos de recorrido, protección, permanencia y movimiento, conceptos con los cuales se empieza a explorar el contenido formal de dicho elemento. (Ver Tabla 7)

Cuadro 8. Conteo de resultados

<b>PALABRAS CLAVES</b>	<b>CONTEO</b>
<b>Recorrido</b>	25
<b>Protección</b>	23
<b>Refugio</b>	6
<b>Permanencia</b>	20
<b>Movimiento</b>	15
<b>CONTEO</b>	89

Fuente: La presente investigación, 2018

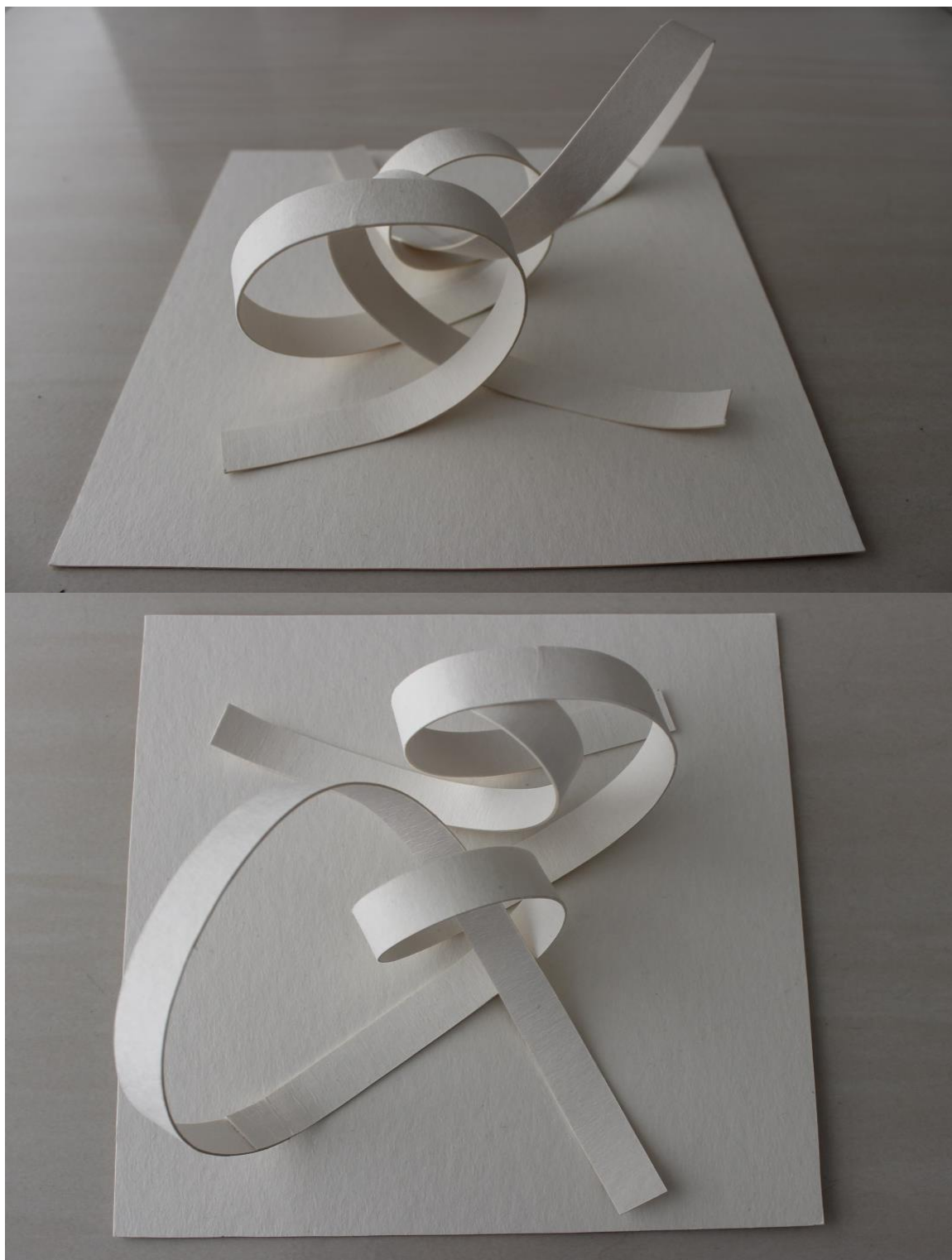
Además, de las maquetas elaboradas se pudo extraer unas figuras básicas, que son el boceto para proponer un elemento que puede ser una cinta envolvente, la forma propuesta prioriza en figuras que siguen diagonales con distintos ángulos salientes y entrantes desde la tierra; también se logró observar que se repetía el patrón de cambio de dimensiones, lo cual es un punto clave en la forma del elemento logrado a lo largo del sendero.

Se tiene en cuenta los resultados de la conceptualización abstracta hecha por los niños, para generar los conceptos arquitectónicos como movimiento, sinuosidad, continuidad y conexión. (Ver Imagen 23).

Finalmente, se necesita encontrar las formas claves que determinan este ejercicio de conceptualización, para lo cual el grupo técnico hace un trabajo de observación con las maquetas elaboradas por los niños en dos etapas:

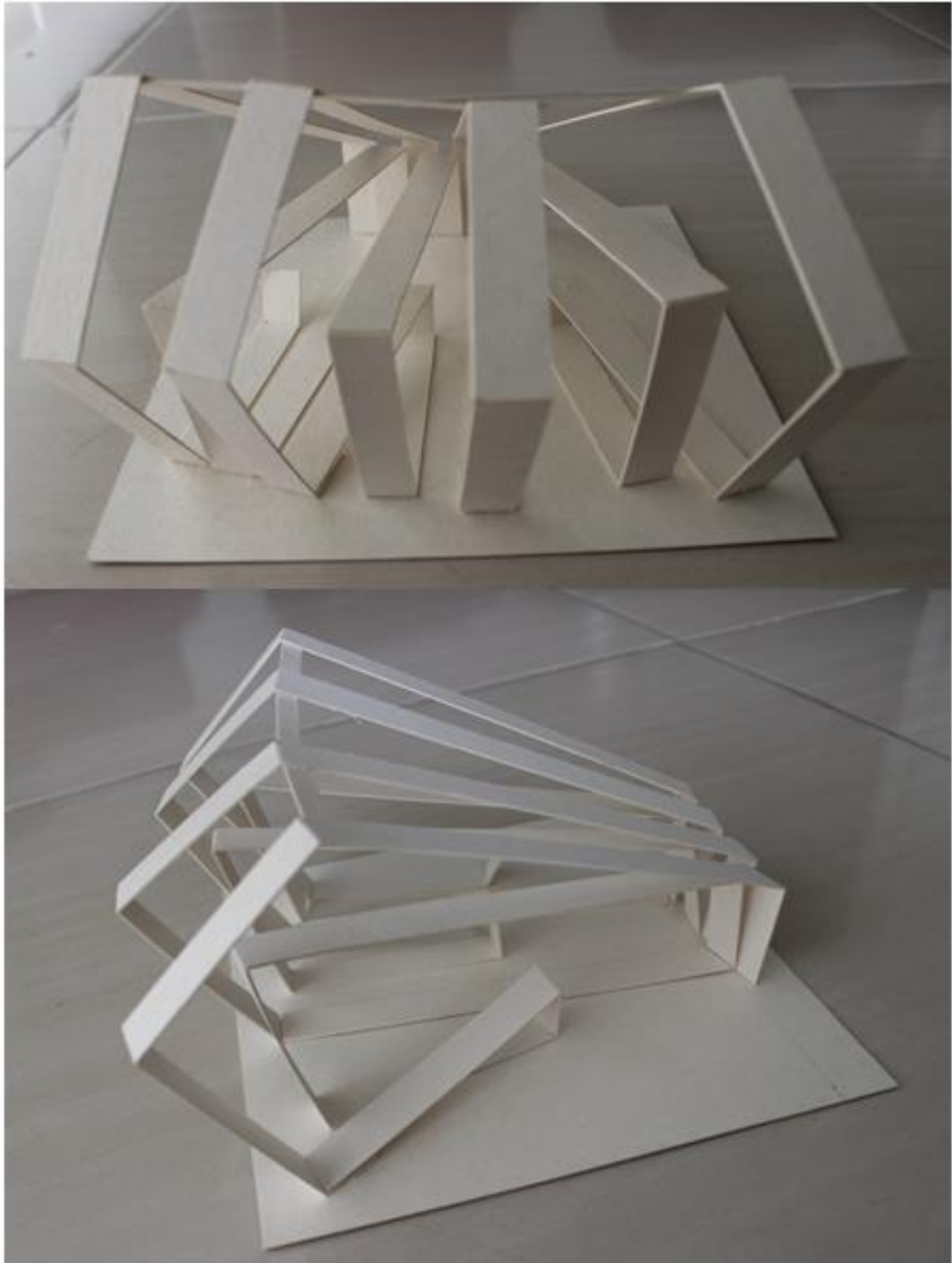
- Ejercicio de bocetación de formas predominantes
- Elaboración de maquetas que permita fusionar esas formas encontradas, para sacar elementos que darán forma al diseño del proyecto. (Ver Imagen 24, 25 y 26)

Imagen 23. Abstracción de ideas conceptuales 01



Fuente: La presente investigación, 2018

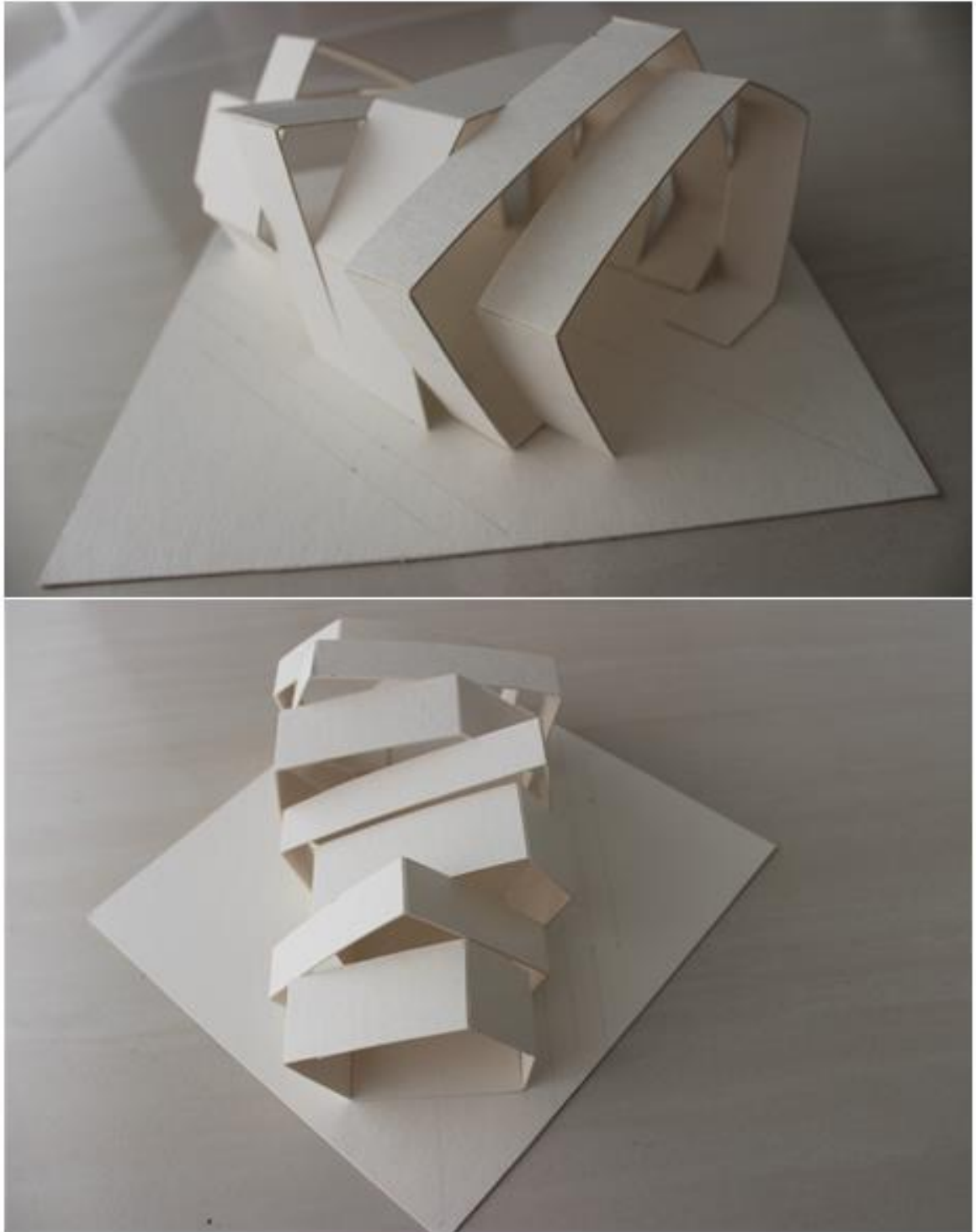
Imagen 24. Abstracción de ideas conceptuales 02



Fuente: La presente investigación, 2018

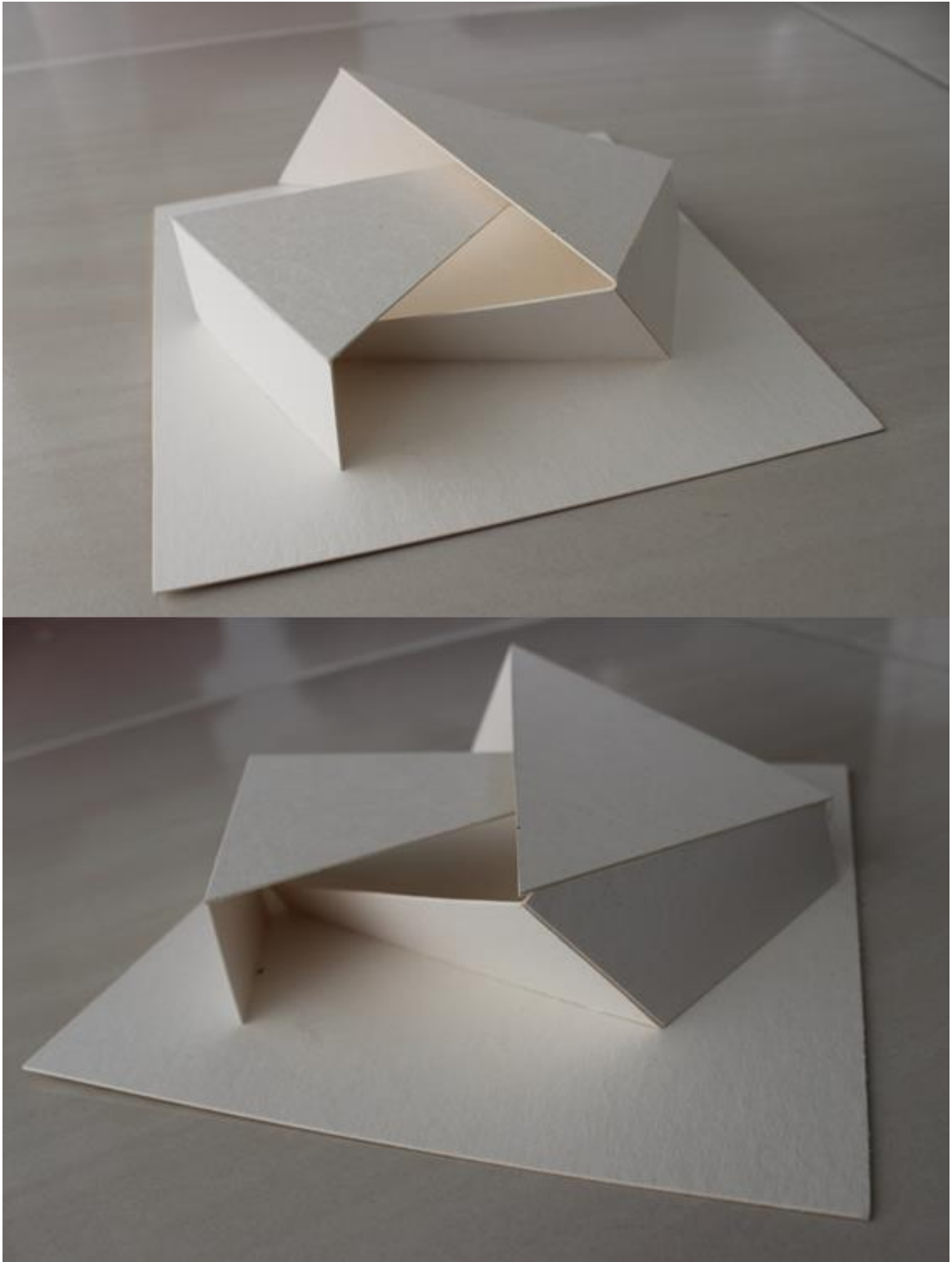


Imagen 25. Abstracción de ideas conceptuales 03



Fuente: La presente investigación, 2018

Imagen 26. Abstracción de ideas conceptuales 04



Fuente: La presente investigación, 2018

- **FASE 5: PROCESO DE DISEÑO POR PARTE DEL GRUPO TÉCNICO**

Es el momento donde se materializa las ideas plateadas por la población, el grupo técnico interviene para poner en práctica su conocimiento y fusionarlo con las soluciones generadas en la fase interpretativa y dar respuesta a las necesidades y aspiraciones de la comunidad, para presentar una propuesta de diseño final y generar posibles correcciones.

Esta fase se llevó a cabo una vez se analizó e interpretó la información obtenida, para proceder a determinar el diseño, esta etapa es la que permite plantear lo que la comunidad quiere, desea y necesita.

En el caso del diseño participativo este proceso se hace de manera colectiva, permitiendo la participación de todos los grupos etarios con los que se haya trabajado en cada fase, ya que es aquí donde se materializan las propuestas e ideas de la comunidad.

El equipo técnico toma como referencia las ideas generales acerca del proyecto, tomadas de la participación de los 3 grupos etarios y luego se reúne para poder obtener el resultado final. Este proceso de diseño es el que concluye los puntos claves a intervenir:

- Elemento que conecte a todo el proyecto (Idea generada por niños)
- Zonas de descanso o miradores (Idea generada por jóvenes)
- Estaciones de viacrucis (Idea generada por adultos)
- Restructuración de la cima de la cruz (Idea generada por adultos)

Para el desarrollo de esta fase se toma en cuenta todas las ideas generadas por la comunidad a lo largo del proceso con cada grupo etario, en esta fase se desarrolla la bocetación para definir las figuras claves del proyecto y las maquetas conceptuales, las cuales se elaboran conjuntamente, debido a que todas las ideas van conectadas, para lograr un resultado homogéneo. (Ver Imagen 27)

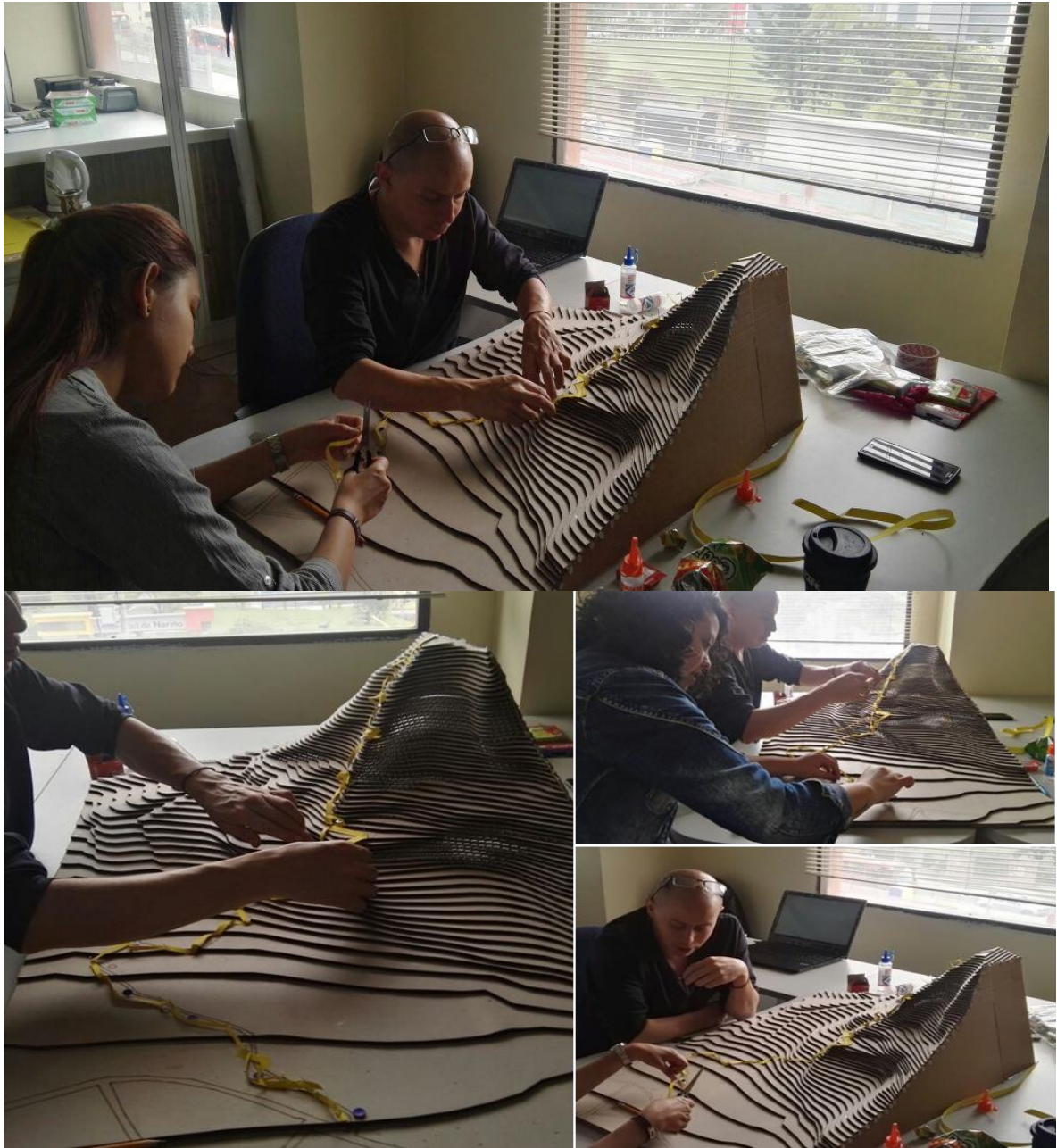
A continuación se evidencia del proceso de creación y diseño por parte del grupo técnico, teniendo en cuenta las herramientas brindadas y los resultados obtenidos en los talleres, con lo cual se busca dar solución a las necesidades y anhelos expresado por la comunidad desde el principio. (Ver Imagen 28)

Imagen 27. Proceso de Diseño del Grupo Técnico



Fuente: La presente investigación, 2018

Imagen 28. Proceso de maquetas por parte del Grupo Técnico



Fuente: La presente investigación, 2018



Para esta fase se pone en consideración todas las ideas expresadas por la comunidad en cada grupo, luego el grupo técnico identifica las herramientas adecuadas para generar los elementos principales que van a dar el punto de partida al proyecto, en este caso un elemento que pueda conectar cada uno de los espacios que se van a proponer a lo largo del sendero. (Ver Imagen 29).

Imagen 29. Diseño y bocetación del Grupo Técnico



Fuente: La presente investigación, 2018

- **NIÑOS**

Se estableció que el resultado generado por el taller de niños, es un elemento que va a enlazar todo el proyecto, esta decisión se toma ya que las anteriores fases concluyen que el taller de conceptualización abstracta determina el diseño de un elemento de conexión a manera de una cinta envolvente, a lo largo del sendero con un diseño dinámico y colorido, siendo así el elemento articulador de cada espacio creado.

Se abstrae unas figuras básicas, de todas las maquetas elaboradas, lo cual arroja que el elemento a proponer prioriza en figuras sinuosas, que siguen diagonales con distintos ángulos salientes y entrantes desde la tierra; con un patrón de cambio de dimensiones, lo cual es un punto clave en la forma del elemento logrado a lo largo del sendero, con el cual se logra mitigar las necesidades que expresaron los niños; el elemento se convierte en una cinta que se adapta a la forma que requiera la necesidad y el terreno, en este caso, mobiliario y un elemento de juego para su recreación. (Ver Imagen 30)

Imagen 30. Resultado Diseño del Elemento envolvente



Fuente: La presente investigación, 2018

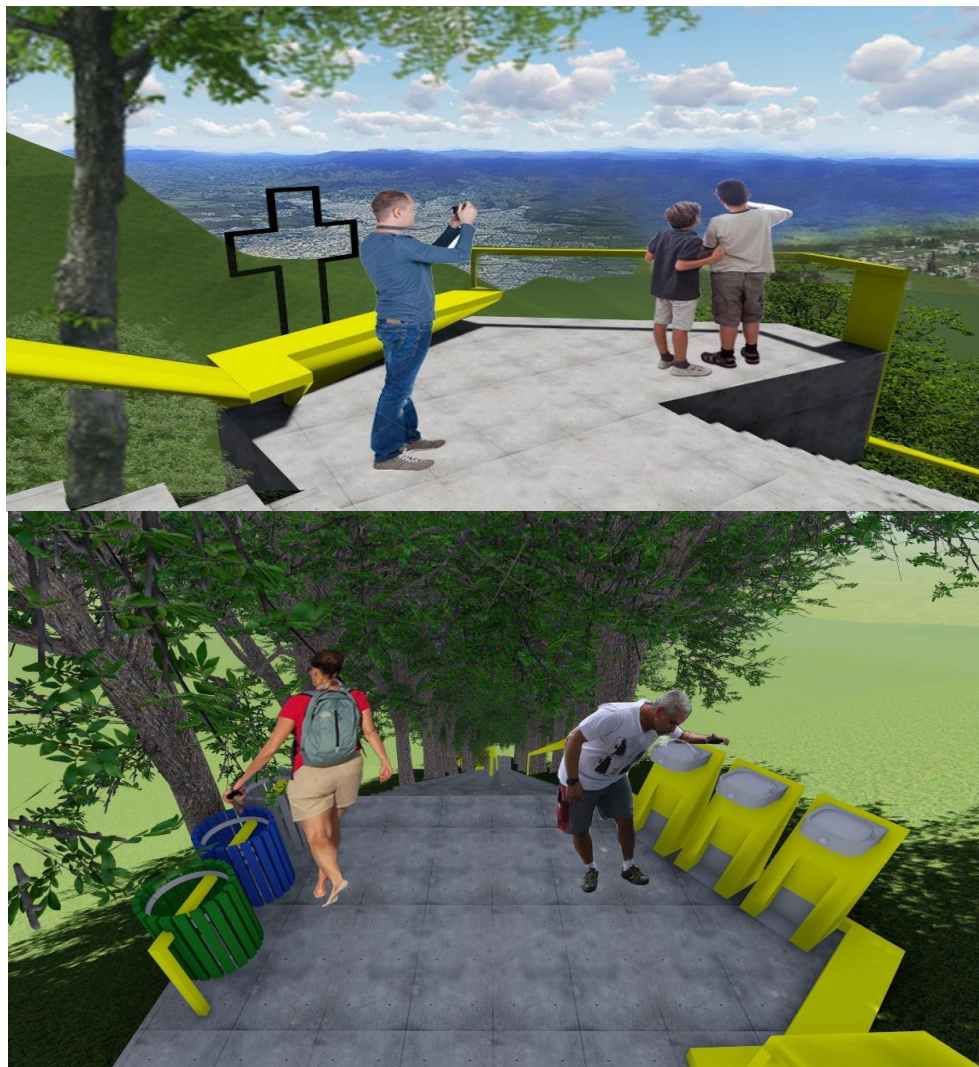
La idea es que el elemento propuesto sea un foco visual, por lo cual recorre las escaleras hasta llegar a la cima, pasando de un lado a otro logrando el movimiento y la sinuosidad que se quiere lograr.

- **JOVENES**

Después de desarrollar todos los talleres, se identificó que el taller de debilidades y oportunidades con jóvenes, hizo grandes aportes acerca de los espacios residuales, que darán forma a las zonas de descanso y miradores, (Ver Imagen 31). Así que se generó un diseño de esos espacios siguiendo la forma del elemento envolvente, para lograr la continuidad en todo el sendero. (Ver Imagen 32)

El grupo técnico decidió hacer en estos espacios elementos resistentes para que además de cumplir con su función sirvan de espacios de juego para los niños y de esta forma incluir a varios usuarios en los mismos espacios.

Imagen 31. Resultado Diseño de Espacios Residuales 01



Fuente: La presente investigación, 2018



Imagen 32. Resultado Diseño Elemento envolvente 02



Fuente: La presente investigación, 2018



- **ADULTOS**

Con los adultos en el taller de dibujos de mapas, se logró entender la necesidad de generar un diseño característico a las estaciones, de igual manera la restructuración de la cima de la cruz. (Ver Imagen 33).

Ellos enfatizaron en la necesidad de generar estaciones amplias y que sean características a lo largo del sendero, las cuales debían ir acompañadas de un objeto de descanso, que fuera armonioso. (Ver Imagen 34).

El grupo técnico genera estos espacios de los que habla la comunidad y adapta las formas al elemento que rodea todo el sendero, para que se pueda percibir la integridad de cada espacio diseñado

Imagen 33.Resultado del Diseño Cima de la Cruz



Fuente: La presente investigación, 2018

Imagen 34. Resultado del Diseño de Estaciones



Fuente: La presente investigación, 2018

La finalidad del diseño es que el elemento se convierta en un objeto integrador y de continuidad que se vaya adaptando a cada espacio como un objeto de juego para los niños, además de hacer el recorrido más atractivo para las personas en general.

Respecto al color del elemento se buscaba que sea un color que reúna las necesidades y deseos de la comunidad, así que basados en la teoría del color se define el amarillo que: Se asocia con la alegría, la felicidad, el intelecto y la energía.

Este color produce un efecto de calidez, de buen humor, estimula la actividad mental, y genera energía muscular. El amarillo puro y luminoso llama poderosamente la atención, este color evoca el placer, sensaciones de satisfacción relacionados con el ocio y el tiempo libre.

Además se quiere lograr un foco visual, por tal razón el amarillo es muy efectivo para llamar la atención, por lo que se utiliza para resaltar los elementos más importantes de un diseño y generar un impacto visual y sensorial en los transeúntes.



### **4.3 CONCLUSIONES DE LA APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA**

Se demuestra que la aplicación de la metodología es abarcada según la En el desarrollo de la estructura metodológica, se pudo entender que, aunque exista una variedad de métodos de diseño participativo, no existe un método establecido que pueda ser aplicado en su totalidad en cualquier proyecto arquitectónico o urbano; muchas veces desde la academia, se ha estigmatizado la forma de abordar la arquitectura al momento de realizar proyectos, si bien se sigue algún paso en común en el proceso de diseño, su resultado es totalmente diferente.

En esta aplicación, se logró comprender que este tipo de procesos participativos se basan principalmente en la comunicación, es a través de esta que se logra entablar una relación de la que dependerá el éxito del proyecto; la comunicación juega un papel muy importante entre el profesional y el usuario al momento de crear o modificar espacios, es la comunicación la que permite entender, analizar y plasmar una idea.

Se concluye que al utilizar este tipo de procesos participativos se crea la necesidad de involucrar a un equipo multidisciplinario y a generar una estructura social participativa dinámica, para buscar soluciones mediante el trabajo colectivo, las cuales son adaptables según la necesidad de cualquier espacio a intervenir.

Este proceso genera un cambio de mentalidad del profesional o grupo técnico; cuando se experimenta la comunicación, los vínculos afectivos y el conocimiento del otro, se entiende que no solo es un proceso de diseño y de generación de espacios, sino que implica el cambio de la percepción del espacio por parte de la comunidad que lo habita y del grupo técnico.

El desarrollo de esta estructura metodológica retó a buscar estrategias diferentes, caminos alternativos y salir de la zona de confort para abordar el diseño desde la perspectiva de la comunidad, ya que es una metodología que está en constante transformación, dependiendo del contexto y la comunidad a intervenir.

Finalmente, se debe tener muy claro que esta metodología no pretende controlar ni homogeneizar el diseño, sino al contrario, pretende fluir con este mismo, para generar resultados que respondan a la realidad de una comunidad.

## **5. CONCLUSIONES FINALES DE LA INVESTIGACIÓN**

El estudio teórico de los métodos de diseño participativo consolidados, permitió conocer que no existe un método estándar que pueda ser empleado en cualquier contexto, sin modificación o transformación alguna. Se observó que los procesos participativos utilizados en proyectos colombianos no siguen un sólo método consolidado, sino que corresponden a la fusión de las variables de cada método.

Es así, que se logró establecer una estructura metodológica basada en el análisis de los métodos participativos utilizados en Colombia, donde se entendió que es necesario plantear estrategias que sinteticen las variables de diseño participativo consolidado, para la creación de una metodología fácil de entender y aplicar.

Finalmente, al aplicar la metodología obtenida del estudio teórico y el análisis de métodos participativos, se puede concluir que las pautas establecidas, logran llevar a cabo un proceso de diseño adaptable a diferentes contextos y comunidades, resolviendo así cualquier necesidad o deseo del usuario.

## **6. RECOMENDACIONES**

Incentivar a los estudiantes desde la academia a implementar nuevas alternativas en los procesos de diseño, solo así, como profesionales podrán indagar y experimentar procesos colectivos que aporten modelos interesantes y eficaces para afrontar muchos desafíos, no solamente en la arquitectura sino en el crecimiento personal, cultural y social.



## BIBLIOGRAFIA

ARIAS, Héctor: "Estudio de las comunidades", en Rayza Portal y Milena Recio (comp.) (2003): Comunicación y comunidad. La Habana, Editorial Félix Varela. 2003.

BONSIEPE, Gui. Del objeto a la interfase. Mutaciones del Diseño. Buenos Aires: Infinito. 1999

BORJA, Jordi. La ciudad conquistada. : Alianza Editorial. Madrid, 2003

CABALLERO, Antony. Participación y arquitectura, 2009 pág. 27  
[https://issuu.com/antonycaballero/docs/participaci\\_n\\_y\\_arquitectura](https://issuu.com/antonycaballero/docs/participaci_n_y_arquitectura) (06/08/2018)

CRISTOPHER, Alexander, El modo intemporal de construir, 1981

CRISTOPHER, Alexander, Un lenguaje de patrones, Urbanismo y Participación, 1977

ENET, Mariana. ¿Qué significa el diseño participativo desde el enfoque de la Producción Social del Hábitat? Ponencia presentada al Seminario Taller Internacional de Producción Social del Hábitat. Fundación Promotora de Vivienda (Fuprovi), San José de Costa Rica. 2007.://skydrive.live.com/?cid=68cb0334c138453c&id=68CB0334C138453C%21395#!/view.aspx?cid=68CB0334C138453C&resid=68CB0334C138453C%21395&app=Word)

GANZ, Marshal. Liderar la transformación: Estrategias de Movilización Social. Capítulo 9 del libro El coraje de Liderar. 2014

GARCÍA, William. Arquitectura Participativa: las formas de lo esencial. Revista de arquitectura, 2012, no 14.

GIRALDO, Fabio; TORRES, Jorge. Hábitat y desarrollo humano. Cuadernos PNUD. UN Hábitat. Investigaciones sobre desarrollo humano. PNUD, UN Hábitat, CENAC. Bogotá, 2004.

GIRALDO, Hubert Giraldo. Producción social, proceso participativo e intervención sostenible en el espacio público de centros históricos.. El casa de Pamplona, Colombia. 2015.

HART, Roger. La participación de los niños: de una participación simbólica a una participación auténtica, en Ensayos Innocenti nº4. UNICEF. 1993

- HABRAKEN, Jhon. El diseño de soportes, 1979. pág. 10,
- HARVEY, David. Urbanismo y desigualdad social. 1977.
- HARVEY, David. Ciudades rebeldes: del derecho de la ciudad a la revolución urbana. Ediciones Akal, 2013.
- HEIDEGGER, Martin; GEBHARDT, Ana Carlota. Construir, habitar, pensar. Alción Ed, 2002.
- HUXTABLE, Louise. Inventando la realidad americana. Interior Design. 1993
- LEFEBVRE, Henri. La vida cotidiana en el mundo moderno Editorial Alianza. Madrid. 1984)
- LEFEBVRE, Henri. El derecho a la ciudad. Editorial : Península, Barcelona. 1975
- LIVINGSTON, Rodolfo. Arquitectos de la comunidad: El Método. 2004, pág. 22
- MAFFRAND, Graciela y MARTÍNEZ, Mónica. La gestión participativa en la construcción del hábitat residencial. Experiencia con 54 familias dispersas de villa El Libertador. Revista INVI, 2009. 16(43).
- MIJARES Carlos. Tránsitos y Demoras – Chihuahua 2002. pág. 130  
<https://es.scribd.com/document/332609398/Transitos-y-Demoras-Carlos-Mijares>  
(06/08/12)
- OLMOS, Silvia. La habitabilidad urbana como condición de calidad de vida. Palapa, 2008, vol. 3, no II, p. 47-54.
- ROMERO, Gustavo y MESÍAS, Rosendo. La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat. Edit. CYTED. México., 2004
- RUEDA, S. (1997). Habitabilidad y calidad de vida. Ciudades para un futuro sostenible. Consultado en línea en <http://bit.ly/1pNOGCL>. Fecha de consulta (abril, 2009).
- SABATINI, Francisco; CÁCERES, Gonzalo; CERDA, Jorge. Segregación residencial en las principales ciudades chilenas: Tendencias de las tres últimas décadas y posibles cursos de acción. eure (Santiago), 2001, vol. 27, no 82, p. 21-42.
- SALDARRIAGA, Alberto. La arquitectura como experiencia: espacio, cuerpo y sensibilidad. Univ. Nacional de Colombia, 2002.

SANOFF Henry, Programación y participación en el diseño arquitectónico. 2006  
[https://books.google.com.co/books?id=dmYfjQaK-XYC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?id=dmYfjQaK-XYC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) (06/08/18)

SANOFF, Henry. Programación y participación en el diseño arquitectónico. Ediciones UPC Barcelona. 2006

SOCARRÁS, Elena. “Participación, cultura y comunidad”, en Linares Fleites, Cecilia, Pedro Emilio Moras Puig y Bisel Rivero Baxter (compiladores): La participación. Diálogo y debate en el contexto cubano. La Habana. Centro de Investigación y Desarrollo de la Cultura Cubana Juan Marinello, 2004. p. 173 – 180.

TURNER Marion. Housing by People: Towards Autonomy in Building Environments John F.C. Turner Marion Boyards Publishers, 1976

UNIVERSIDAD autónoma de México. Revista de arquitectura.  
[http://fa.unam.mx/repentina/wordpress/wp-content/Newsletter/raices/RD04/revista\\_arquitectura/revista\\_01.pdf](http://fa.unam.mx/repentina/wordpress/wp-content/Newsletter/raices/RD04/revista_arquitectura/revista_01.pdf) (08/08/18)

## ANEXOS

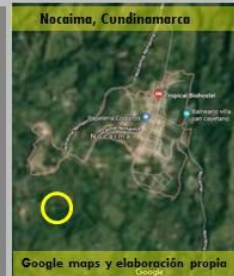
### Anexo 116. Caso # 3 La casa Chueca

Caso # 3

# LA CASA CHUECA

Nucaima, Cundinamarca-2010

El proyecto piloto "enderezar la casa chueca" además de mejorar condiciones habitacionales de un grupo familiar, se enfoca en promover la inclusión de estos individuos en una cadena productiva y en crear un vínculo real. Este caso en particular tiene dos frentes de actuación, uno experimental con la cadena de la guadua y uno existente. La cría de pollos que se refuerza con la construcción de un corral de engorde.



Se elabora con estructura de Guadua y materiales en su mayoría reciclados, la construcción se ejecuta durante cuatro fines de semana, utilizando capital humano que trabajan a cambio de un taller de construcción con guadua, al cliente Antonio González se le incluye en el programa de casa por guadua por lo que a cambio de la casa tendrá que sembrar y cuidar guadua que se utilizara en otras casas. Se condicionará así mismo a la familia en la no cesión venta o renta de la vivienda por el término de 5 años.

#### HABITAT SIN FRONTERAS

Es una organización creada por un grupo de jóvenes, que busca mejorar la calidad de vida de la población con alta fragilidad social, a través de un trabajo colectivo e interdisciplinar, en donde se desarrollen alternativas de vivienda económicas y ambientalmente responsables, de esta manera proveer bienestar a las generaciones actuales y asegurárselo a las venideras

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO



#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



#### Participación por Incentivos

Las personas participan proveyendo principalmente trabajo u otros recursos (tierra para ensayos) a cambio de ciertos incentivos (herramientas, alimentos, etc); el proyecto requiere su participación, sin embargo, las personas no tienen incidencia directa en las decisiones.

#### CONCLUSIÓN

Esta organización no establece un método específico, pero adopta diferentes variables de cada método, el grado de participación es por incentivos (4) ya que las personas participan con su trabajo, en este caso se da el beneficio de las viviendas a cambio de un proceso que conllevara mas viviendas en el futuro generando una red de participación no directa; en el patio de las viviendas que se benefician se tendrá que cultivar guadua la cual servirá en próximos proyectos. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 2. Caso # 4 Escaleras Eléctricas

Caso # 4

# ESCALERAS ELECTRICAS

Comuna 13-Medellín 2011

Las escaleras mecánicas son una de las soluciones innovadoras de transporte que ha ayudado a transformar la vida en un lugar que alguna vez fue conocido como una de las ciudades más peligrosas del mundo. En lo alto de la ladera de la ciudad, la Comuna 13 es un área que ha estado plagada de violencia y la que alguna vez fue una fortaleza para las guerrillas y los traficantes de drogas. Sus 12.000 residentes tenían que subir el equivalente de 28 niveles hasta casa después de ganarse la vida en la ciudad. Los escarpados caminos hacían imposible que los vehículos tuvieran acceso a este vecindario pobre, lo que dejó a la comunidad aislada e impenetrable.



Se llegó a los barrios a empezar a trabajar con las comunidades. Haciendo recorridos, asambleas, comités. Aprendiendo las cargas históricas que han llevado que la 1 y 2 sean comunas convulsas. La gente misma deja ver los abandonos, ausencias de décadas por parte del Estado, y las muchas problemáticas que pretendíamos combatir. Cuando se fue a las comunas no les presentamos la idea de golpe. Íbamos explorando lo que pensaban sobre las escalas eléctricas. La gente ni sabía qué eran. Se hizo un convenio con un centro comercial y se llevo gente al lugar para hacer una salida pedagógica y que conocieran cómo eran unas escaleras mecánicas. "Fue una experiencia impresionante porque muchos jamás habían salido de su comuna, no conocían centros comerciales, almacenes ni pisos brillantes. La experiencia los dejó asombrados a nosotros, y a ellos les gustó

### ALCALDIA DE MEDELLIN- EDU.PUI

Se termina generando un plan paisa-japonés y se decidió partir la escalera en ocho pedazos.

Las escaleras eléctricas, implicó a la firma japonesa Fujitec, que diseñó las escaleras y las construyó en su planta de China, lo cual fue implantada por empresas antioqueñas en el diseño estuvieron a cargo arquitectos Colombianos.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston \*



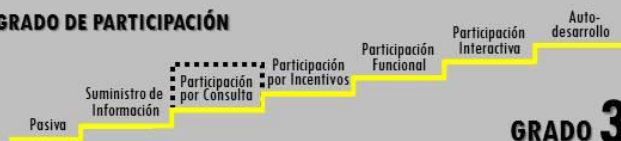
- S**
- Caracterización de Espacios
  - Grados de Participación
  - Global
  - Particular

- G**
- Construcción de criterios generales
  - Desarrollo de opciones

- P**
- Identificación de patrones
  - Conjunto de reglas:
    - ✓ Orden orgánico
    - Participación
    - Crecimiento a pequeñas dgsis
    - ✓ Diagnósis
    - Coordinación

- L**
- ✓ El Pacto
  - Información de sitio, el cliente y los recursos
  - Creatividad y desarrollo de variantes
  - Presentación de variantes
  - Ajuste final

### GRADO DE PARTICIPACIÓN



### Participación por Consulta

Las personas participan proveyendo principalmente trabajo u otros recursos a cambio de ciertos incentivos (herramientas, alimentos, etc.); el proyecto requiere su participación, sin embargo, las personas no tienen incidencia directa en las decisiones.

### CONCLUSIÓN

La alcaldía de Medellín hizo parte a la comunidad en este proyecto dándoles a conocer lo que iba a pasar generándoles confianza en los elementos que se iban a implementar y en los planes que la ciudad tenían con la comuna; pero no se dio a la comunidad un papel de diseñador ellas se establecieron como elementos pasivos dentro del diseño dando a conocer sus necesidades; es así que se observa el grado de participación 3 y que en las fases de diseño que se llevan a cabo solo se da un acercamiento con la comunidad y un diagnóstico de las necesidades a las cuales se les llevara solución no se llega a un diseño conjunto ni a una

Fuente: La presente investigación, 2018

## Anexo 317. Caso # 5 Un Oasis en el Oasis

Caso # 5

# UN OASIS EN EL OASIS

Bogotá 2011

El oasis es una comunidad de desplazados en Bogotá que se encuentra entre la localidad de Ciudad Bolívar y de Soacha, por lo que nadie se hace cargo política y económicamente del asentamiento y de las personas. La mayor parte de la población es afro descendiente y acabaron en Bogotá a causa del desplazamiento forzado desde el Chocó.

Arquitectura expandida conoció el Oasis donde se implicaron personalmente de forma especial y, entre muchas de las carencias que tenían, se detectaron la de un lugar para que los niños pudiesen jugar



Los medios eran precarios, como la mayor parte de las veces en estos casos, y el tiempo que cada uno le podía dedicar era bastante limitado. Aún así la Creativa (colectivo que trabaja en red con Arquitectura Expandida) consiguió coordinar a comunidad y Kinowo (colectivo que trabaja en red con Arquitectura Expandida) para conseguir materiales y recursos, y a colaboradores para hacer el diseño y ejecución de la intervención.

Esto es lo que nos permitió pasar un par de días montando los bancos y juegos infantiles. Voilà (colectivo que trabaja en red con Arquitectura Expandida) la documentación gráfica que da testimonio del éxito de la intervención

### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



### GRADO DE PARTICIPACIÓN



### Participación Funcional

Las personas participan formando grupos de trabajo para responder a objetivos predeterminados por el proyecto. No tienen incidencia sobre la formulación, pero se los toma en cuenta en el monitoreo y el ajuste de actividades.

### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es interactiva (5) ya que es una participación funcional aquí el equipo técnico toma las decisiones sobre los elementos de diseño tomando en cuenta las necesidades pero no las ideas de como resolver la problemática. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 4. Caso # 6 La Casa de la Cultura

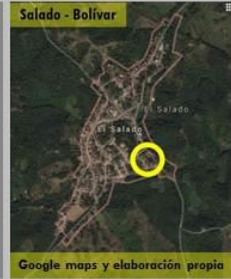
Caso # 6

# LA CASA DE LA CULTURA

El Salado, Bolívar - 2012

Se trata de una intervención espacial donde era la antigua casa de la cultura en el Salado, lugar de la masacre realizada en febrero de 2000.

El proyecto cuenta con la construcción de una biblioteca, ludoteca, salón de reuniones, sala de cine abierto, salón para bailes, sala de sistemas y otros espacios para labores artísticas. Además de la biblioteca se realizó una intervención física a la cancha donde ocurrió la masacre, el proyecto de restauración de esta zona cultural incluye convertir la cancha de fútbol en un camposanto, para volver a recuperar lo que verdaderamente creció en ese pueblo: la música y el arte.



El proceso de diseño del arquitecto Simón Hosie se caracterizó por su trabajo como una labor inédita y netamente comunitaria.

Se dedicó a la reconstrucción de las casas de un pueblo arrasado por la barbarie paramilitar. Durante un año trabajó con la comunidad en El Salado (Sur de Bolívar), en la recuperación de casas, calles, recuerdos y esperanzas de la gente.

Su revolución es la aplicación de su teoría, la metodologicología, a la que define sencillamente como la metodología para asumir lo ilógico, característica que es una constante en el trabajo de investigación, ya que conoce cada una de las necesidades, deseos y sueños de cada habitante.

### SIMÓN HOSIE

Fundador del Laboratorio de Arquitectura y la revista + Arquitectura.

Sus obras se ha desarrollado en su mayoría en zonas de resguardos indígenas y barrios marginales, con el patrocinio de entidades extranjeras. En todos los proyectos deja su huella personal y lo evidencia en conceptos que él mismo aplica a la realidad.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes

G: Generación Opciones

P: Lenguaje de patrones

L: Método Livingston\*

S

G

P

L

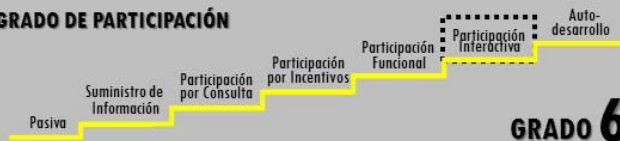
- ✓ Caracterización de Espacios
- Grados de Participación
- ✓ Global
- Particular

- ✓ Construcción de criterios generales
- ✓ Desarrollo de opciones

- ✓ Identificación de patrones
- Conjunto de reglas:
  - ✓ Orden orgánico
  - ✓ Participación
  - ✓ Crecimiento a pequeñas dosis
  - ✓ Diagnóstico
  - ✓ Coordinación

- ✓ El Pacto
- ✓ Información de sitio, el cliente y los recursos
- ✓ Creatividad y desarrollo de variantes
- ✓ Presentación de variantes
- ✓ Ajuste final

### GRADO DE PARTICIPACIÓN



### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto, esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

### CONCLUSIÓN

Este proyecto en particular comparte una estructura metodológica que abarca cada una de las variables que generan otros métodos, pero a diferencia de las demás, el arquitecto se involucra como parte de la comunidad para poder establecer las necesidades reales del día a día, se basa en su teoría de la metodologicología por lo cual las variables se van adaptando a medida que el proceso se desarrolla. Se especifica que cada variable es importante en la ejecución del diseño, porque se lleva a cabo a medida que el entorno lo requiere. Esta en uno de los niveles más altos de participación, ya que el desarrollo del proceso tiene una participación interactiva que correlación técnicas y a la población, generando gran impacto social, además de la apropiación generada en el lugar.

Fuente: La presente investigación, 2018

## Anexo 5. Caso 7 La Casa de la Lluvia de Ideas

Caso # 7

### LA CASA DE LA LLUVIA DE IDEAS

Barrio San Cristóbal, Bogotá - 2013

Es un espacio cultural y comunitario en un barrio de invasión de Bogotá situado en la franja de los cerros. Este proyecto, cuya iniciativa surgió de la comunidad como "Un salón comunal" se ha ido desarrollando a través de todo un proceso de "Construcción física y social del territorio", hasta convertirse en un espacio integral, una sala de usos múltiples, que albergará de forma permanente la primera asociación cultural del barrio: una biblioteca comunitaria que ya está en red con la red de Bibliotecas Comunitarias de la Localidad. Este proyecto actualmente (ya terminada la construcción física) se está consolidando como estación de gestión cultural local.



El proceso de diseño participativo, autoconstrucción y diseño de actividades culturales, ha ido gestando una iniciativa ciudadana de gestión cultural que trasciende los límites físicos y espaciales de la arquitectura. Los factores que inciden en este proyecto: la transferencia tecnológica vinculada a la guadua y las estrategias culturales vinculadas al proceso que intentan poner en valor las culturas ciudadanas del territorio: para ello se han desarrollado talleres de memoria histórica del barrio, cartografías emocionales, taller de periodismo documental sobre la historia del barrio, lecturas texto-contexto, taller de elementos vinculados a las costumbres del lugar y de elementos propios de la construcción.

#### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



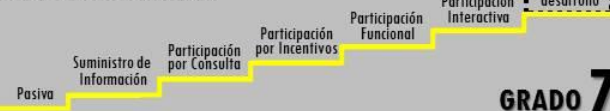
- S**
- ✓ Caracterización de Espacios
  - Grados de Participación
  - ✓ Global
  - Particular

- G**
- ✓ Construcción de criterios generales
  - ✓ Desarrollo de opciones

- P**
- ✓ Identificación de patrones
  - Conjunto de reglas:
    - ✓ Orden orgánico
    - ✓ Participación
    - ✓ Crecimiento a pequeñas dosis
    - ✓ Diagnóstico
    - ✓ Coordinación

- L**
- ✓ El Pacto
  - ✓ Información de sitio, el cliente y los recursos
  - Creatividad y desarrollo de variantes
  - Presentación de variantes
  - Ajuste final

#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



**GRADO 7**

#### Auto-desarrollo

Los grupos locales organizados toman iniciativas sin esperar intervenciones externas; las intervenciones se hacen en forma de asesoría y como socios.

#### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es Auto-desarrollo (7) ya que el grupo local toma la iniciativa, y los grupos externos intervienen como asesores. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018



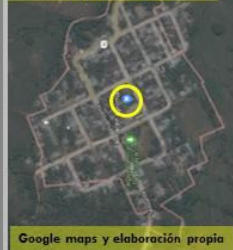
## Anexo 6. Caso # 7 Colegio Yachaikury - ACT

Caso # 8

### COLEGIO YACHAIKURY-ACT Yurayaco, Caquetá - 2013

El proyecto se manejó en la línea de diseño participativo y arquitectónico con el objetivo de identificar las necesidades espaciales y las deficiencias de la infraestructura, así como conocer la cultura y el contexto geográfico del lugar para proponer soluciones arquitectónicas adaptadas a las necesidades y tradiciones del pueblo indígena Inga. Se realizaron talleres de diseño participativo con los habitantes de la comunidad indígena Inga (niños, padres, profesores, directivas), donde mediante charlas, dibujos y maquetas se invitó a reflexionar sobre sus conocimientos y aspiraciones.

Yurayaco, Caquetá



Google maps y elaboración propia



Se estableció la intervención de los dormitorios de los niños de la comunidad, los cuales fueron construidos con materiales ecológicos y sostenibles (madera). El diseño quiere resaltar la comodidad espacial para los niños, construyendo 16 camas donde cada módulo de los camarotes forma parte de la misma estructura del edificio, de esta forma se puede replicar y ampliar tantas veces sea necesario en construcciones futuras. También se adecuó, remodeló y mejoró el aula de cómputo, que inicialmente fue el origen del proyecto.

#### FUNDACIÓN JULIGON

Fundación creada en memoria de Juliana González Bozzi en 2010, como una iniciativa de arquitectos y diseñadores, ofreciendo sus conocimientos profesionales a población vulnerable del país.

Llevando la arquitectura y el diseño a quienes no tienen acceso a estos, mejorando los espacios mediante la gestión de proyectos de arquitectura inclusiva, social y participativa con las comunidades.

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes

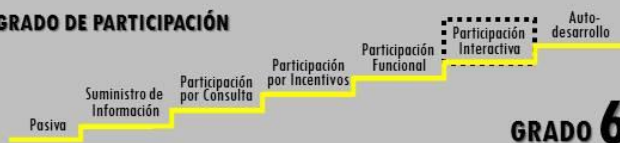
G: Generación Opciones

P: Lenguaje de patrones

L: Método Livingston\*



#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



GRADO 6

#### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto, esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

#### CONCLUSIÓN

La fundación Juligon en el desarrollo de sus proyectos no establece una metodología específica, pero implementa varias pautas de los métodos consolidados. Este proyecto se caracteriza por desarrollar una participación interactiva donde la comunidad participa en todo el desarrollo del proceso, además se caracteriza por ser un proceso de aprendizaje continuo y recíproco. Las variables utilizadas en estos casos tienen un orden básico al establecer primeramente el acercamiento con la comunidad, la identificación del lugar, beneficiarios y recursos, diagnóstico, identificación de patrones y los grados de participación con la comunidad.

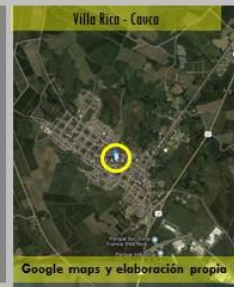
Fuente: La presente investigación, 2018

## Anexo 7. Caso # 9 Centro de desarrollo infantil El Guadual

Caso # 9

### CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL EL GUADUAL Villa Rica – Cauca 2013

Centro de Desarrollo Infantil en Villa Rica Cauca Colombia para 300 niños y niñas en edad de primera infancia, que propone una nueva manera de construir obras publicas por medio de participación del sector publico, privado, ONG, y comunidad. El Guadual fue diseñado y construido con participación directa de la comunidad de Villa Rica a través de talleres de diseño participativo, mano de obra local, visitas guiadas a la obra y proyectos paralelos que resaltan las cualidades culturales y étnicas propias para el beneficio del edificio y la comunidad como el de la protección del cerramiento y siembra de huertas.



Se realizaron seis talleres con miembros de la comunidad, de diferentes edades, dedicados a explorar las necesidades reales del lugar y su población. Los temas de los talleres fueron reconstruir la historia del lugar, reconocimiento del mismo, lluvia de ideas de posibles usos, levantamiento arquitectónico, finalmente la presentación de la propuesta mediante maquetas e imágenes. Se determinó que la construcción se haría con el material más resistente y con menor impacto ambiental con el que cuenta el país: la guadua.

La textura de las paredes fueron definidos por la comunidad como forma de recordar sus construcciones en tapia pisada que ya no existían, las botellas recicladas que están siendo utilizadas para cubrir las guaduas que forman el cerramiento del centro surgieron a partir de un proyecto comunitario donde todo el municipio participo en su recolección y pintura con el fin de proteger la guadua de la exposición al agua lluvia.

#### DANIEL JOSEPH FELDMAN MOWEMAN E IVÁN DARIO QUIÑONES SANCHEZ

Los arquitectos Daniel Joseph Feldman Mowerman y Iván Darío Quiñones Sanchez en Colombia, han sido reconocidos en la quinta edición de los Social Economic Environment Design (SEED) Awards por la excelencia en el diseño de interés público (SEED Awards for Excellence in Public Interest Design).

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

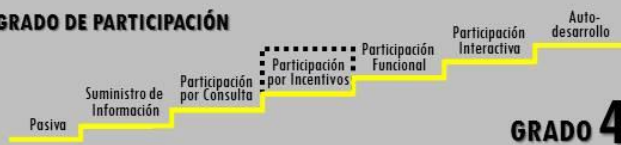
\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston \*



#### Participación por Incentivos

Las personas participan proveyendo principalmente trabajo u otros recursos (tierra para ensayos) a cambio de ciertos incentivos, el proyecto requiere su participación, sin embargo, las personas no tienen incidencia directa en las decisiones.

#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



#### CONCLUSIÓN

Los arquitectos a cargo del proyecto generaron lazos fuertes con la población permitiendo que ellos se involucran en los la parte de la construcción, se compartieron las ideas de los diseños y se incentivo a la comunidad a participar generando un conocimiento sobre la guadua permitiendo que la construcción se genere como un proyecto de aprendizaje, es así que se determina grado de participación 4 donde ellos son retribuidos con aprendizaje mientras se involucran en el proyecto.

Así fue que se llevo a cabo teniendo un acercamiento con la comunidad, un orden orgánico, la participación y los diagnósticos del mismo.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 8. Caso #10 Proyecto PCK-6E - AE

Caso # 10

# PROYECTO PCK-6EAE Bogotá 2013

Ante el déficit de equipamientos culturales de escala vecinal y por una iniciativa de autogestión, muchos vecinos deciden instalarse en espacios no especialmente habilitados para sus actividades. Este es el caso de la Biblioteca Comunitaria de la asociación PCK, situada en el barrio Camino Viejo que está instalada en un apartamento. La propuesta de intervención se basa en la revitalización cultural y la significación simbólica en su contexto de un biblioteca comunitaria instalada en un apartamento: un espacio que tipológicamente ha sido pensado para lo doméstico y que debe ser adecuado para lo público y lo pedagógico, que debe ser significado en su espacio urbano y lo pedagógico, que debe ser significado en su espacio urbano y que se puede expandir hasta el espacio público circundante.



En este proyecto se desarrolla un profundo proceso de autodiagnóstico territorial y de diseño participativo, protagonizado en gran parte por los niños y jóvenes del barrio. Los principales instrumentos para ello son el taller de dibujo, de anhelos, recuerdos y miedos urbanos; taller de logo, taller de estencil, taller de encuademación, etc. El proceso comienza por la aproximación a un territorio atravesado por serios conflictos de segregación socio espacial entre los habitantes tradicionales de los barrios de vivienda popular progresiva y los nuevos residentes de los bloques encerrados en condominios. Esta dinámica de la frontera y el muro determina una intervención física con un alto componente simbólico: un artefacto comunicativo cambiante que permite establecer una relación de diálogo urbano a través de las culatas del barrio y un domo -acompañado de varios juegos de niños- como espacio cultural y simbólico de un descampado, que quiere devenir espacio público.

### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes G: Generación Opciones P: Lenguaje de patrones L: Método Livingston\*



- ✓ Caracterización de Espacios
- Grados de Participación
- ✓ Global
- Particular

- ✓ Construcción de criterios generales
- ✓ Desarrollo de opciones

- ✓ Identificación de patrones
- Conjunto de reglas:
- ✓ Orden orgánico
- ✓ Participación
- Crecimiento a pequeñas dosis
- Diagnóstico
- Coordinación

- ✓ El Pacto
- ✓ Información de sitio, el cliente y los recursos
- ✓ Creatividad y desarrollo de variantes
- Presentación de variantes
- Ajuste final

### GRADO DE PARTICIPACIÓN



**GRADO 7**

### Auto-desarrollo

Las personas participan proveyendo principalmente trabajo u otros recursos a cambio de ciertos incentivos (herramientas, alimentos, etc.); el proyecto requiere su participación, sin embargo, las personas no tienen incidencia directa en las decisiones.

### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es Auto-desarrollo (7) ya que el grupo local toma la iniciativa, y los grupos externos intervienen como asesores. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018

## Anexo 9. Caso # 11 El trébol Ciudad de Cali

Caso # 11

# EL TRÉBOL CIUDAD DE CALI

Barrio Ciudad de Cali, Bogotá—2013

El proceso de autogestión y autoconstrucción del espacio El Tr3bol, se basa en la recuperación de un espacio comunitario que alguna vez existió, tuvo un fuerte uso vecinal y que por diversas y controversiales razones se dejó abandonar hasta convertirse en una ruina arquitectónica de columnas de hormigón armado y muros de ladrillo. Este proyecto aborda la recuperación de la memoria barrial a través de talleres con adultos y niños que se plasma en una de las 3 hojas de este Tr3bol espacial la zona de acceso donde se materializa una línea del tiempo dibujada de forma colectiva.



Se encontró un fundamental punto de encuentro entre un heterogéneo grupo de la comunidad y arquitectura expandida: la necesidad de recuperar espacio a través de la autogestión y autoconstrucción comunitaria como estrategia cultural colectiva y la pertinencia de entender que demoler las ruinas del espacio significa borrar su pasado y que la rehabilitación arquitectónica es una herramienta para recuperar edificios de dudoso valor patrimonial, pero de innegable valor colectivo. La construcción del espacio cubierto, como elemento central de la recuperación, es una ampliación en guada de la estructura existente con revestimiento en materiales económicos y de uso común como la teja de zinc o la teja plástica. Se trata de un proyecto que, como en otros desarrollados por Arquitectura Expandida, se apuesta por la transparencia como elemento de interacción urbana, de aproximación a un siempre conflictivo espacio público

### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

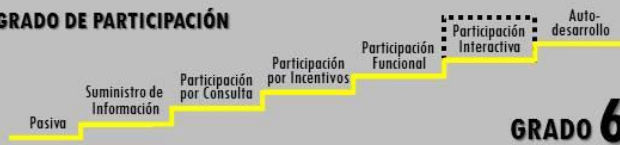
AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



### GRADO DE PARTICIPACIÓN



### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto, esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es interactiva (6) ya que los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018



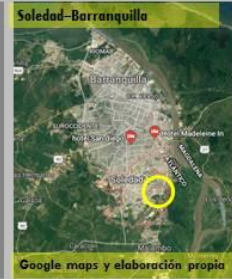
## Anexo 10. Caso # 12 Por la sombrita

Caso # 12

### POR LA SOMBRITA Barranquilla 2014

"Por la sombrita" es un espacio de reflexión-acción en torno a las dinámicas de ocupación cultural, social y política de la calle, basadas en el encuentro, la reunión, la congregación, la asamblea ciudadana y la convivencia.

Dos son las localizaciones de trabajo: el barrio Primero de Mayo –en el municipio de Soledad- y en el barrio Alto del Cupino –en el municipio de Puerto Colombia-en ellas el laboratorio identifica y cartografía este sistema de ordenamiento urbano basado en la autogestión de las relaciones sociales en la calle para construir acciones colectivas, con el enfoque de la sombra como dinamizador.



Dos son las estrategias de activación en la sombra: una de ellas integra la actividad a su estructura como clave de la apropiación y activación, la otra lo hace a través de un elemento plástico. Es precisamente en la autogestión deportiva de una de estas sombras donde encontramos la base de la acción de intervención: un grupo de jóvenes venía trabajando en su gimnasio de barras de ejercicios que ellos mismos habían diseñado y construido, por lo que se convertía en una base social y de uso para la intervención. La propuesta por tanto pretende conectar sombras y usos deportivos: desde el gimnasio hasta la cancha a través de una sombra longitudinal que incorpora la actividad camuflada en su estructura a través de un juego de barras paralelas. La forma de la intervención se refiere a las hojas de la cuchuna, como estrategia de identificación para la propia cancha y con respecto al resto del municipio, que se complementa con un recorrido desarrollado para marcar el camino desde la Plaza Central del pueblo.

#### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

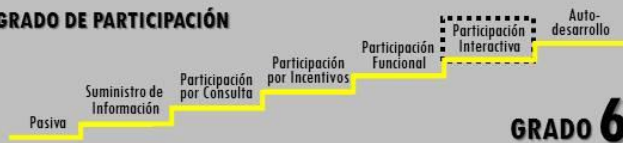
AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes G: Generación Opciones P: Lenguaje de patrones L: Método Livingston\*



#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



#### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto; esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

#### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es interactiva (6) ya que requiere de la coordinación entre los agentes externos y la comunidad, para obtener los resultados deseados. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018

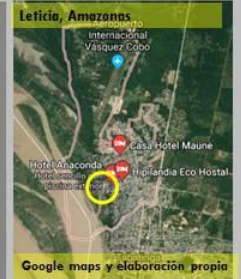
## Anexo 11. Caso # 13 A flote con el Amazonas

Caso # 13

# A FLOTE CON EL AMAZONAS

Amazonas - 2014

Se genera un prototipo de espacio público flotante en comunidad anfibia de Leticia, Amazonas. De forma conjunta con la comunidad de Victoria Regia abordamos el déficit del espacio público a través de una propuesta basada en lo flotante bajo dos premisas: la relación cotidiana de las comunidades con el agua y en la imposibilidad de georeferenciar las coordenadas de este espacio público a nivel catastral.



Durante el proceso se abordan varios talleres que tienen como fin generar una identidad conjunta alrededor del proyecto y del territorio: taller de logo, taller de serigrafía, taller de periodismo documental, conciertos, proyecciones. La construcción física se materializa en una tarima de 10 metros cuadrados sobre tanques reciclados y rellenos de desechos sólidos plásticos (cuya gestión es uno de los principales problemas del barrio y de la ciudad). Contiene además una cubierta comunicativa tejida con la comunidad.

### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro. AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes G: Generación Opciones P: Lenguaje de patrones L: Método Livingston\*



### GRADO DE PARTICIPACIÓN



GRADO 6

### Participación Interactiva

Este proyecto en particular comparte una estructura metodológica que abarca cada una de las variables que generan otros métodos, pero a diferencia de las demás, el arquitecto

### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es efectiva (6) la acción es pensada por agentes externos de desarrollo, pero es compartida con la población; supone que ellos se incorporan en pensar y aportar respecto a la comunidad la coordinación, para obtener los resultados deseados. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 12. Caso # 14 La Casa del Viento

Caso # 14

# LA CASA DEL VIENTO

Barrio Simón Bolívar, Bogotá - 2015

Es un proceso de autoconstrucción física y social de la ampliación de la Biblioteca Pública comunitaria Simón Bolívar en la localidad de San Cristóbal de Bogotá.

Es de carácter barrial, es por ello que el proyecto arquitectónico responde de una forma muy estratégica a esta situación: se interviene a través de un bien mueble, temporal y desmontable que se apoya sobre la edificación existente de la Biblioteca



El proceso de diseño participativo, autoconstrucción y diseño de actividades culturales, ha ido gestando una iniciativa ciudadana de gestión. Los factores que inciden en este proyecto: la transferencia tecnológica vinculada a la guadua y las estrategias culturales vinculadas al proceso que intentan poner en valor las culturas ciudadanas del territorio: para ello se han desarrollado talleres de memoria histórica del barrio, cartografías emocionales, taller de periodismo documental sobre la historia del barrio, lecturas texto-contexto, taller de elementos vinculados a las costumbres del lugar y de elementos propios de la construcción.

### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes G: Generación Opciones P: Lenguaje de patrones L: Método Livingston\*



- ✓ Caracterización de Espacios
- Grados de Participación
- ✓ Global
- Particular

- ✓ Construcción de criterios generales
- ✓ Desarrollo de opciones

- ✓ Identificación de patrones
- Conjunto de reglas:
    - Orden orgánico
    - Participación
    - Crecimiento a pequeñas dosis
    - Diagnóstico
    - Coordinación

- ✓ El Pacto
- ✓ Información de sitio, el cliente y los recursos
- Creatividad y desarrollo de variantes
  - Presentación de variantes
  - Ajuste final

### GRADO DE PARTICIPACIÓN



### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto, esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes

### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es interactiva (6) ya que los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018

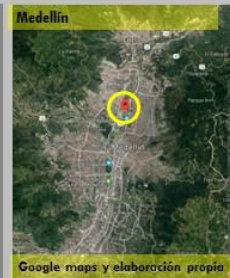
## Anexo 13. Caso #15 MDE15 Espacios D

Caso # 15

# MDE15 ESPACIOS D

Medellín 2015

En Medellín se encontraban que las casas que serían echadas abajo en los barrios en procesos de renovación urbana son marcadas con una D, roja y vistosa. Una D que enfatiza los procesos de Desarraigo, Desplazamiento, Despojo y Desalojo de la cual son víctimas consensuadas los habitantes originales, que "ceden" ante el Estado bajo discursos de aparente protección de riesgos no mitigables y promesas de dignificación de la vida. Las contradicciones territoriales, fueron el punto de partida para el planteamiento del proyecto. Se exploró en la transformación violenta de los barrios, en pro de la ciudad postal.



Se trabajó con colectivos locales y vecinos con el objetivo de habilitar un espacio para la reivindicación de los derechos a la ciudad, así como para crear en el espacio público un lugar de sombra. Así surge ESPACIOS D: prototipos autoconstruidos con los vecinos, que pretenden visibilizar las contradicciones de los procesos de renovación urbana, en territorios geográficamente distantes. Se decide construir 2 prototipos que, a partir de su uso y diversos modos de apropiación ciudadana, visibilizarían las formas de organización en defensa del territorio, convirtiéndose en el lugar para tomas culturales, las sesiones de la escuela en defensa del territorio, las proyecciones de cine o simplemente para hallar la -sombra. Pretendía ser también una galería a cielo abierto donde fuese posible compartir la información y documentación referente al fuerte impacto que los proyectos de renovación urbana han tenido y siguen teniendo en los habitantes de los territorios afectados.

### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



- ✓ Caracterización de Espacios
- Grados de Participación
- ✓ Global
- Particular

- ✓ Construcción de criterios generales
- Desarrollo de opciones

- ✓ Identificación de patrones
- Conjunto de reglas:
  - ✓ Orden orgánico
  - ✓ Participación
  - Crecimiento a pequeñas dosis
  - ✓ Diagnóstico
  - ✓ Coordinación

- ✓ El Pacto
- ✓ Información de sitio, el cliente y los recursos
  - Creatividad y desarrollo de variantes
  - Presentación de variantes
  - Ajuste final

### GRADO DE PARTICIPACIÓN



### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto, esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es interactiva (6) ya que requiere de la coordinación entre los agentes externos y la comunidad, para obtener los resultados deseados. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 14. Caso # 16 Potocine Sala de Cine

Caso # 16

### POTOCINE SALA DE CINE AUTOGESTIONADA Barrio Bolívar, Bogotá—2015

Es un proyecto de autoconstrucción y autogestión cultural de la primera sala de cine no comercial y de gestión colectiva de Ciudad Bolívar.

Gracias a la unión de diferentes colectivos que se unieron para impulsar la iniciativa de La Potocine, el proyecto nace de una propuesta liderada por un colectivo audiovisual que ha desarrollado una escuela y festival de cine comunitario en el barrio Potosí. El proceso de autoconstrucción se plantea como una excusa para explorar dinámicas organizativas, colectivas e intercambio de saberes entre los participantes, con énfasis en el proceso audiovisual.



El diseño del espacio está condicionado por muchos de los limitantes de un proceso que no cuenta con apoyos institucionales, Potocine es un proyecto de autoconstrucción y autogestión cultural, la primera sala de cine no comercial y de gestión colectiva de Ciudad Bolívar. Los factores que inciden en este proyecto: la transferencia tecnológica vinculada a la guadua con revestimiento interior de teja termo acústica y exterior de policarbonato alveolar, nos permite trabajar los detalles y dejarlos vistos, entendiendo que mostrar el sistema constructivo en un proceso de autoconstrucción.

#### ARQUITECTURA EXPANDIDA

Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro.

AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



#### Participación Funcional

Las personas participan formando grupos de trabajo para responder a objetivos predeterminados por el proyecto. No tienen incidencia sobre la formulación, pero se les toma en cuenta en el monitoreo y el ajuste de actividades.

#### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es interactiva (5) ya que las personas participan formando grupos de trabajo para responder a objetivos determinados, pero no inciden en la formulación. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 15. Caso # 17 Manos a la Carbonera

Caso # 17

### MANOS A LA CARBONERA CICATRICES URBANAS Bosa, Bogotá—2015

En el sur-occidente de Bogotá, se encuentra "La Carbonera": un amplio espacio deportivo más considerado así por su uso, que por su definición infraestructural inmerso en un heterogéneo contexto de bodegas de reciclaje e industriales, barrios informales, nuevos conjuntos cerrados de casas y apartamentos, donde algunos de los más reconocidos conflictos urbanos alcanzan su máxima expresión. Este espacio que está definido por la adición "disfuncional" de usos, es así que con su aspecto intimidante en algunas horas del día, y con su invitación a los transeúntes para parar y descansar a otras, La Carbonera se debate entre el consenso y el diseño, entre el miedo y lo lúdico, entre el huir y el estar.



Durante 5 meses en jornadas preestablecidas se estuvo trabajando en la formulación y materialización de diversas formas de apropiación de un territorio conflictivo, que también buscaban modificar imaginarios espaciales del lugar desde los vecinos. Las materias primas fueron llantas, cemento, pintura, madera.

Mediante talleres participativos de diseño, se convino ejecutar un modelo de mobiliario urbano desarrollado colectivamente a través de autoconstrucción física, partiendo de llantas en desuso.

#### ARQUITECTURA EXPANDIDA

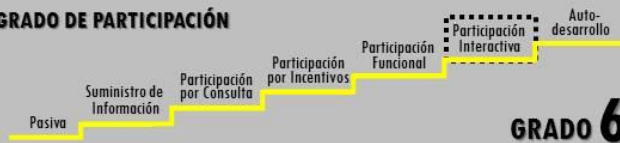
Colectivo nómada que trabaja en red, participando en la generación de lugares de encuentro. AXP es un laboratorio de ideas y especulaciones culturales participativas que involucra la ciudad, arquitectura, arte, cultura, comunidad, colectivos, y encuentros nómadas.

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



#### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto, esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

#### CONCLUSIÓN

A pesar de que este colectivo (Arquitectura Expandida) no establezca un método específico, adopta variables homogéneas de cada método, trazando así un orden de participación como lo plantean los demás. En este caso el grado de participación es efectiva (6) la acción es pensada por agentes externos de desarrollo, pero es compartida con la población; supone que ellos se incorporan en pensar y aportar respecto a la comunidad la coordinación, para obtener los resultados deseados. El proceso participativo que se lleva a cabo de este proyecto establece una secuencia de orden orgánico, empezando por el acercamiento a la comunidad > información del lugar > construcción de criterios generales > diagnóstico de problemas > caracterización de espacios > identificación de patrones > ejecución coordinada.cx

Fuente: La presente investigación, 2018

## Anexo 16. Caso # 18 Comedor Hormipaz

Caso # 18

# COMEDOR HORMIPAZ

Barrio Altos de la Florida, Bogotá - 2015

Es el desarrollo de un proyecto diseño participativo, de reforzamiento estructural y adecuación del Comedor comunitario Hormipaz, ubicado en el municipio de Soacha, en el barrio Altos de la Florida primer sector.

Se realizó bajo el marco del convenio entre la asociación Pan de vida Cer y la fundación Juligon.



Se realizó un trabajo de co-creación para la adecuación del comedor comunitario Hormipaz. El trabajo comenzó con un taller de diseño participativo para el reconocimiento del lugar y la identificación de necesidades. Las obras incluyeron reforzamiento estructural, cambio de cubierta, adecuación de bodega y despensa, adecuación de baño, sistema de reciclaje y almacenaje de agua, redes eléctricas, enchape de pisos, pintura interior y exterior. Los diseños del mural interior y la fachada se realizaron por medio de concursos entre los niños del sector, quienes también participaron en las jornadas de pintura y la construcción del cerramiento de la huerta con cuerdas de colores.

### FUNDACIÓN JULIGON

Fundación creada en memoria de Juliana González Bozzi en 2010, como una iniciativa de arquitectos y diseñadores, ofreciendo sus conocimientos profesionales a población vulnerable del país.

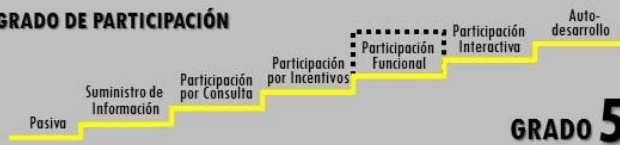
Llevando la arquitectura y el diseño a quienes no tienen acceso a estos, mejorando los espacios mediante la gestión de proyectos de arquitectura inclusiva, social y participativa con las comunidades.

### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



### GRADO DE PARTICIPACIÓN



### Participación Funcional

Las personas participan formando grupos de trabajo para responder a objetivos predeterminados por el proyecto. No tienen incidencia sobre la formulación, pero se los toma en cuenta en el monitoreo y el ajuste de actividades.

### CONCLUSIÓN

Este proyecto se caracteriza por tener un tipo de participación funcional ya que la población beneficiada hizo parte del inicio del proyecto para poder definir las necesidades y deseos de la comunidad, donde se tomó en cuenta las opiniones y participación de las personas. Sin embargo, es el equipo técnico quien toma las decisiones finales sobre las adecuaciones y remodelaciones necesarias del Comedor comunitario. Este proyecto adapta una estructura metodológica básica donde se establece una relación de confianza con los beneficiarios para realizar una construcción de criterios generales (diagnóstico) que permiten la caracterización de espacios nuevos. Finalmente se realizan los talleres participativos con la comunidad y se ejecuta el proyecto con la coordinación del equipo técnico.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 17. Caso #19 Unidad de Vida Articulada

Caso # 19

### Unidad de Vida Articulada UVA Medellín 2015

Las Unidades de Vida Articulada, UVA, son transformaciones urbanas barriales para el encuentro ciudadano, el fomento del deporte, la recreación, la cultura y la participación comunitaria. Es un espacio donde se articulan programas y proyectos estratégicos de ciudad que buscan unificar el tejido urbano y el disfrute de la comunidad. Son arquitecturas vivas para que los ciudadanos las disfruten con los cinco sentidos e interactúen con el agua, la iluminación, el sonido, la naturaleza, el paisaje y las flores..



El diseño de cada una de las UVA responde a los resultados de los talleres de imaginarios y a las posibilidades arquitectónicas definidas para los programas de EPM y la Alcaldía en cada sector. Estos talleres son momentos de encuentro de funcionarios sociales y técnicos con los residentes del área. Allí, la gente da rienda suelta a sus ideas, comparten y hacen propuestas para que la obra pueda reflejar las necesidades de la comunidad y la concepción que tienen de su entorno barrial. Este es el paso inicial para apropiarse de las UVA. Después, al recibir los diseños, cada comunidad acompañará el proyecto, mientras que EPM y la Alcaldía les irá informando acerca de los avances.

#### EDU – Empresa de Desarrollo Urbano de Medellín

liderado por la Vicealcaldía de Educación, Cultura, Participación, Recreación y Deporte, donde la administración municipal trabaja en equipo de manera coordinada: INDER, Secretaría de Cultura Ciudadana, EPM y EDU que conforman una mesa de trabajo en la que de manera de integral se construye estos nuevos elementos de la ciudad.

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



#### Participación por Consulta

Participación por consulta: las personas son consultadas por agentes externos que escuchan su punto de vista, esto sin tener incidencia sobre las decisiones que se tomarán a raíz de dichas consultas.

#### CONCLUSIÓN

El desarrollo del proyecto se basa en elementos que serán rediseñados en este caso los tanques de agua; los elementos ya tienen un objetivo preestablecido por lo cual la comunidad no tiene que ver dentro del proceso de diseño en esta etapa; la comunidad da a conocer sus necesidades y expectativas pero no implica que se involucren en el diseño de manera activa, es así que se observa grado de participación (3) participación por consulta; las fases que se llevan a cabo son las que generan el diagnóstico entre los procesos de acercamiento y el pre diseño del elemento esto debido a que los elementos ya tienen una funcionalidad preestablecida la cual no se aborda con la comunidad.

Fuente: La presente investigación, 2018

## Anexo 18. Caso 20 # Taller Arte Terapia

Caso # 20

### TALLER ARTE TERAPIA Barrio Egipto, Bogotá - 2016

Es un lugar de diseño y construcción de un espacio modular flexible y desmontable, para ser utilizado como taller de Arte para niños y jóvenes. Se que trabajo en el barrio con jóvenes y niños para la ocupación y capacitación lúdica en horas extraescolares.

La Fundación Juligon, quien realizó los talleres de diseño participativo, el diseño arquitectónico, ejecutó la construcción y participó de la financiación del proyecto. Lograron como resultado un espacio acogedor, seguro y de un ambiente amable para las actividades del barrio, generando sentido de pertenencia entre la población beneficiada.



A partir de varios talleres de diseño participativo con niños, jóvenes y padres de familia, se diseñó un aula temporal de 54 m<sup>2</sup> dedicada a actividades culturales para la infancia de este sector. La estructura se desarrolló con materiales livianos y amigables con el medio ambiente, las paredes construidas con paneles reciclados de polialuminio, y una cubierta ligera en policarbonato. La combinación de estos dos materiales hace que visualmente el módulo se convierta en un ícono para el barrio, un espacio de referencia para la comunidad, y seguramente, y así lo esperamos, en un lugar de reunión. Además, el módulo cuenta con un sistema de recolección de aguas lluvias, que son reutilizadas en los tanques para los sanitarios. Se construyeron canaletas, tanques y un baño. El proyecto cuenta con un proceso de autoconstrucción con miembros de la comunidad y de las fundaciones aliadas.

#### FUNDACIÓN JULIGON

Fundación creada en memoria de Juliana González Bozzi en 2010, como una iniciativa de arquitectos y diseñadores, ofreciendo sus conocimientos profesionales a población vulnerable del país.

Llevando la arquitectura y el diseño a quienes no tienen acceso a estos, mejorando los espacios mediante la gestión de proyectos de arquitectura inclusiva, social y participativa con las comunidades.

#### METODO DE DISEÑO PARTICIPATIVO ARQUITECTÓNICO

\* S: Diseño de Soportes    G: Generación Opciones    P: Lenguaje de patrones    L: Método Livingston\*



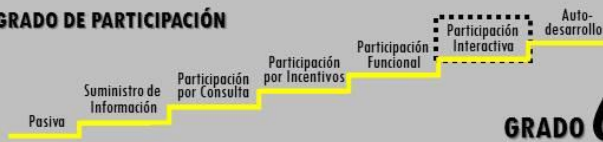
- S**
- Caracterización de Espacios
  - Grados de Participación
  - Global
  - Particular

- G**
- ✓ Construcción de criterios generales
  - Desarrollo de opciones

- P**
- ✓ Identificación de patrones
  - Conjunto de reglas:
    - ✓ Orden orgánico
    - ✓ Participación
    - Crecimiento a pequeñas dosis
    - ✓ Diagnóstico
    - ✓ Coordinación

- L**
- ✓ El Pacto
  - ✓ Información de sitio, el cliente y los recursos
  - Creatividad y desarrollo de variantes
  - Presentación de variantes
  - Ajuste final

#### GRADO DE PARTICIPACIÓN



#### Participación Interactiva

Los grupos locales participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto; esto implica procesos de enseñanza y aprendizaje sistemáticos y estructurados entre las dos partes.

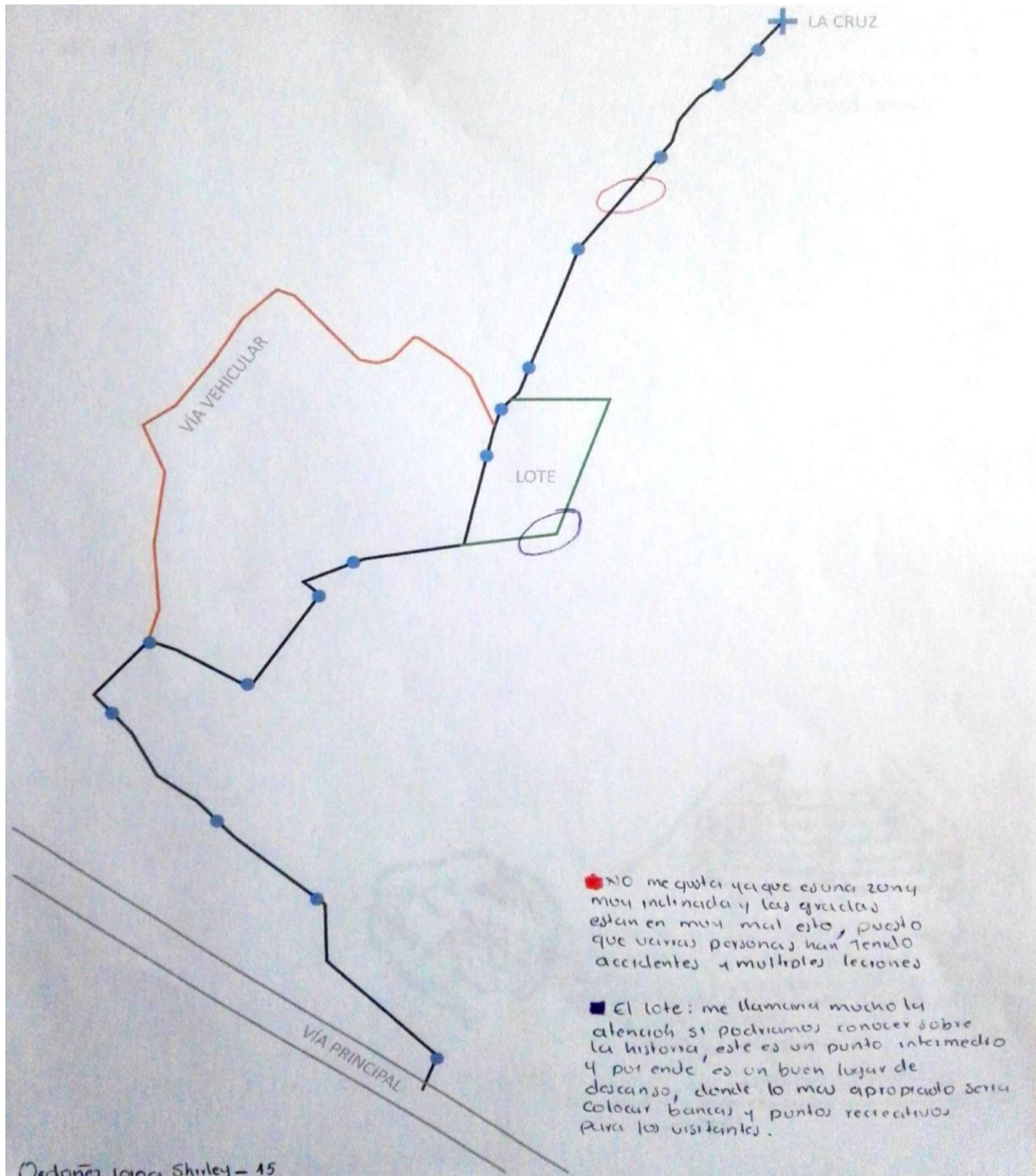
#### CONCLUSIÓN

La fundación Juligon en el desarrollo de sus proyectos no establece una metodología específica, pero implementa varias pautas de los métodos consolidados. Este proyecto se caracteriza por desarrollar una participación interactiva donde la comunidad participa en todo el desarrollo del proceso, además se caracteriza por ser un proceso de aprendizaje continuo y recíproco. Las variables utilizadas en estos casos tienen un orden básico al establecer primeramente el acercamiento con la comunidad, la identificación del lugar, beneficiarios y recursos, diagnóstico, identificación de patrones y los grados de participación con la comunidad.

Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 2. Taller de debilidades y oportunidades, Shirley Ordoñez

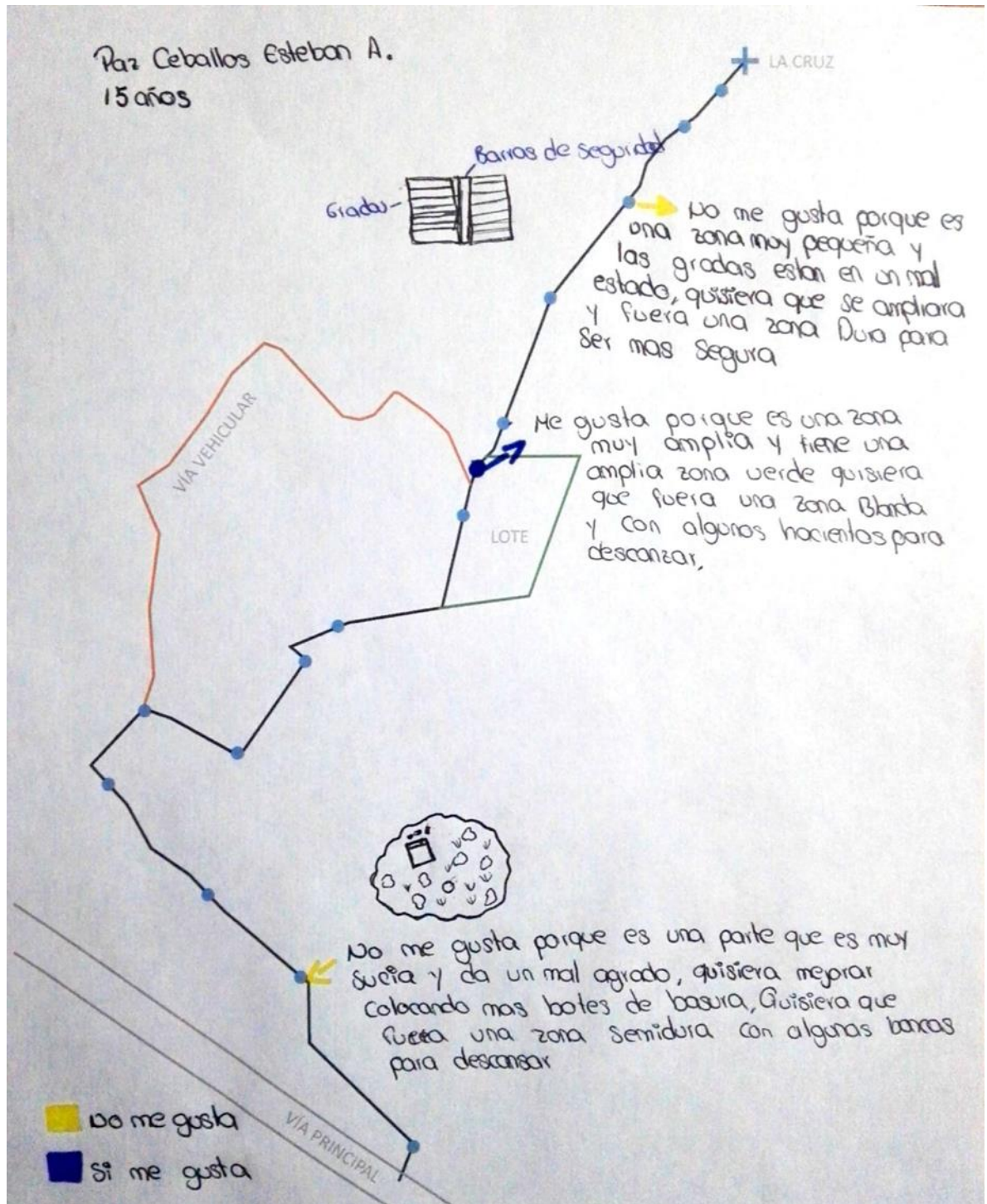


- Como "quisiera" percibir el Sendero
- Seguridad
  - Orden
  - Tranquilidad
  - Espacio lúdico

Fuente: La presente investigación, 2018

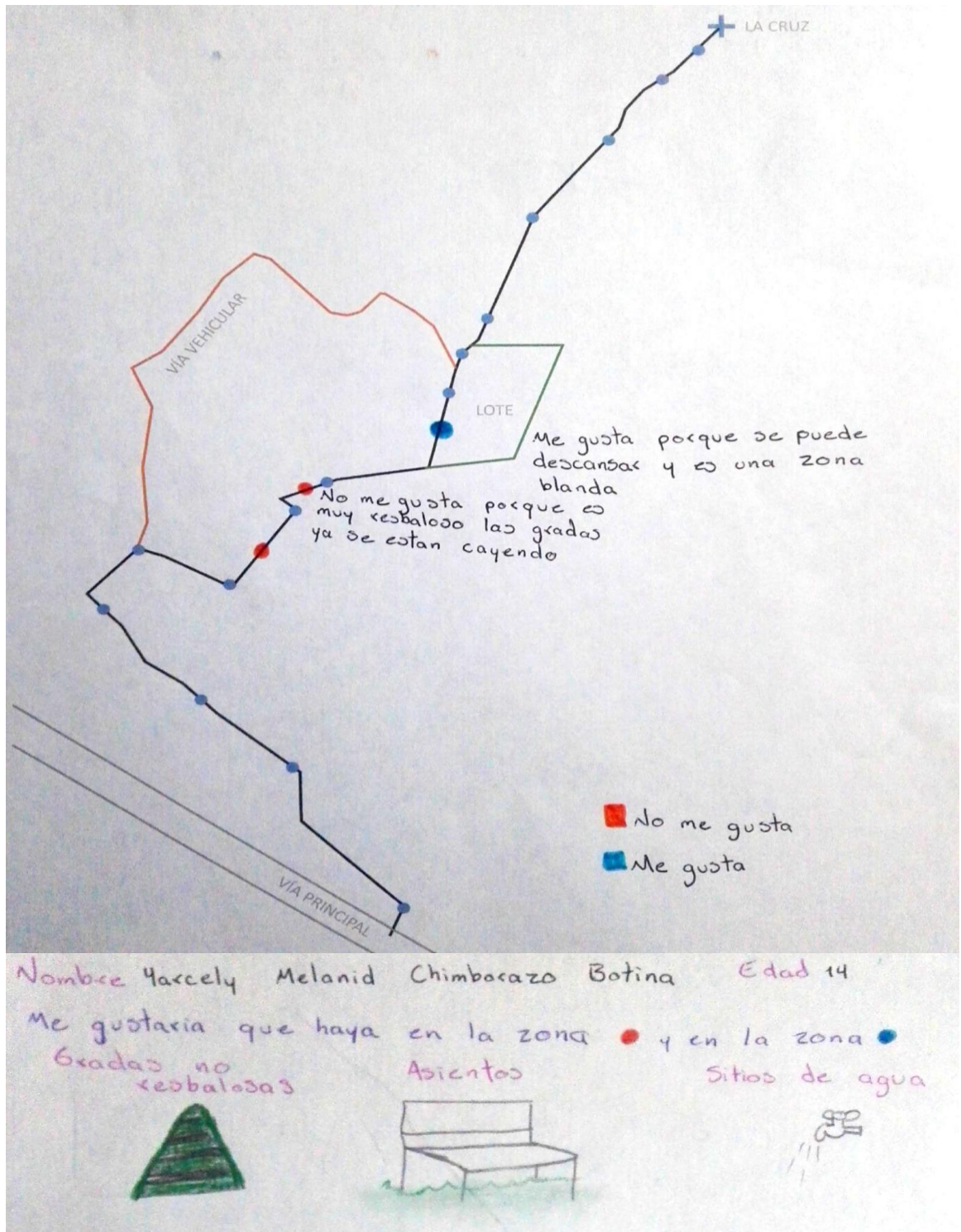


Anexo 20. Anexo. Taller de debilidades y oportunidades, Esteban Paz



Fuente: La presente investigación, 2018

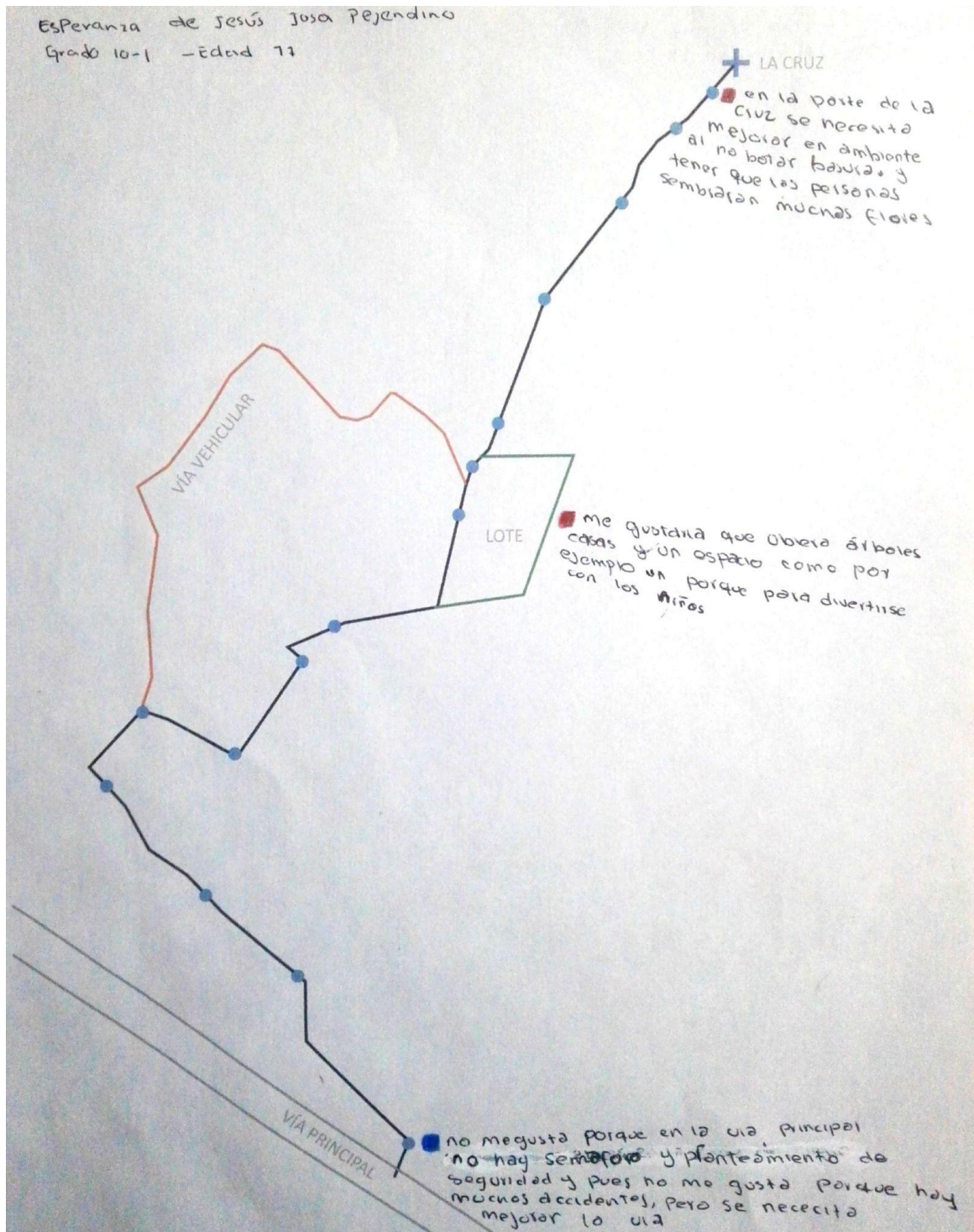
Anexo 21. Taller de debilidades y oportunidades, Yarcely Chimborazo



Fuente: La presente investigación, 2018

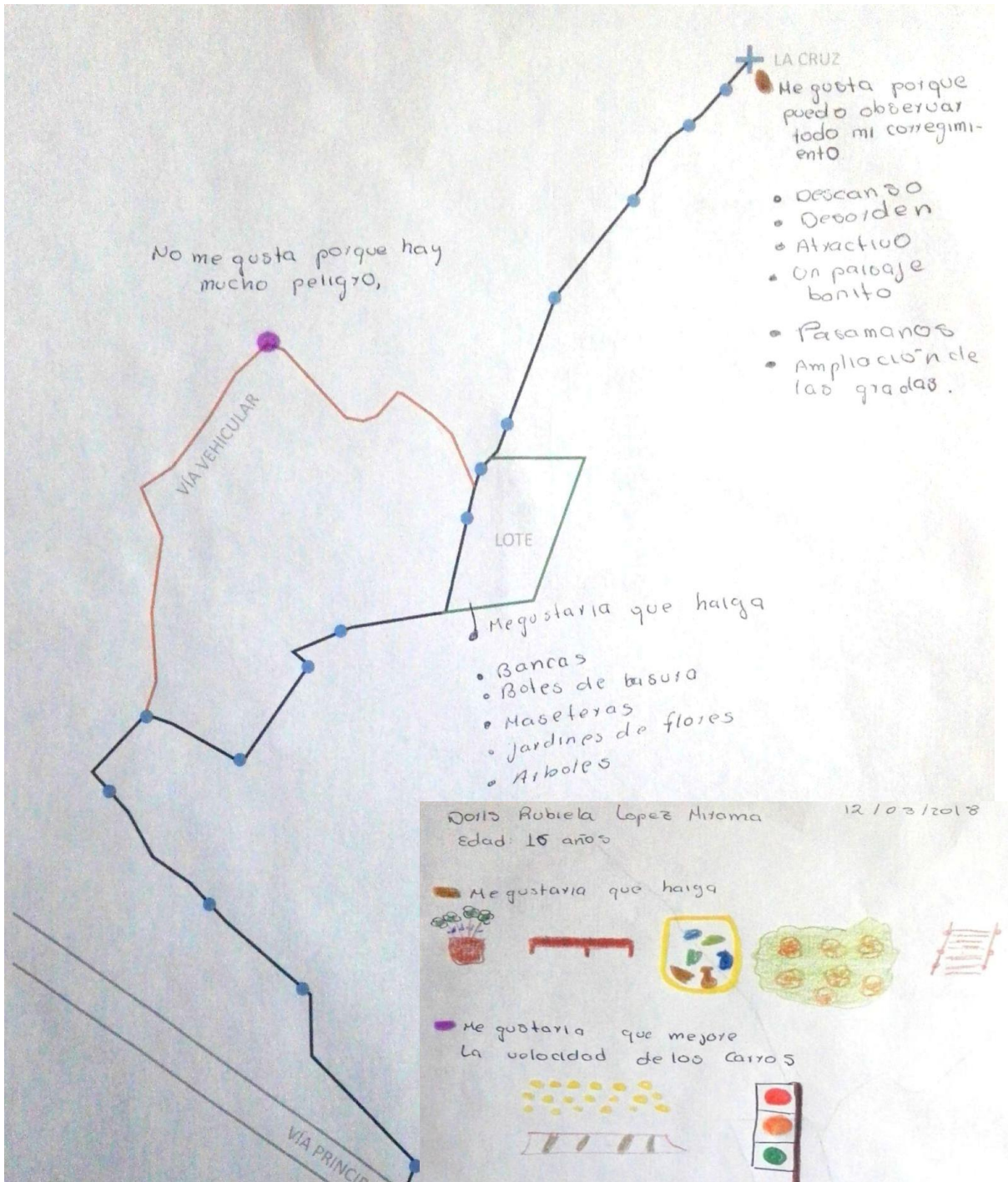


## Anexo 22. Taller de debilidades y oportunidades, Esperanza de Jesús Pejendino



Fuente: La presente investigación, 2018

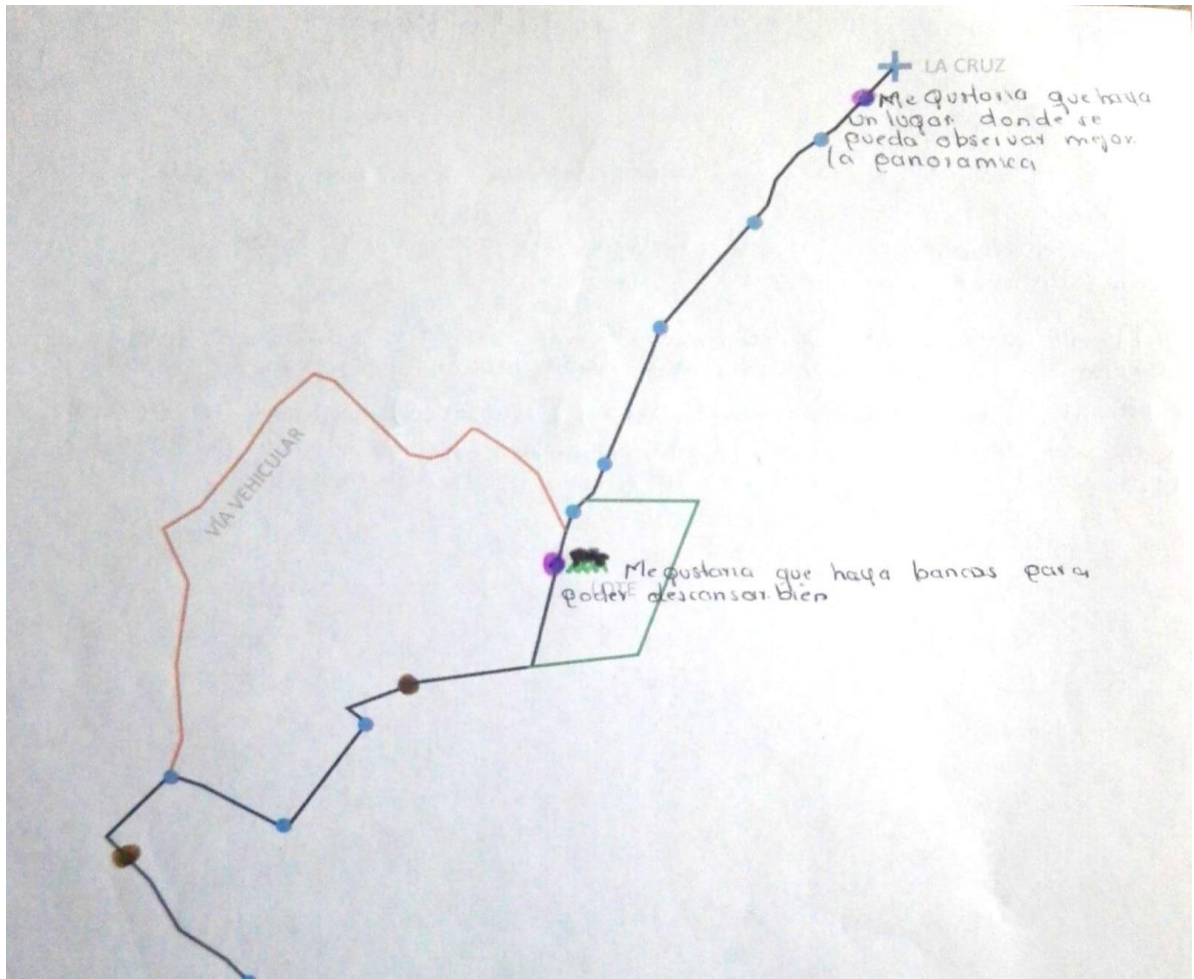
**Anexo 23. Taller de debilidades y oportunidades, Doris López**



Fuente: La presente investigación, 2018



## Anexo 24. Taller de debilidades y oportunidades, Carolina López



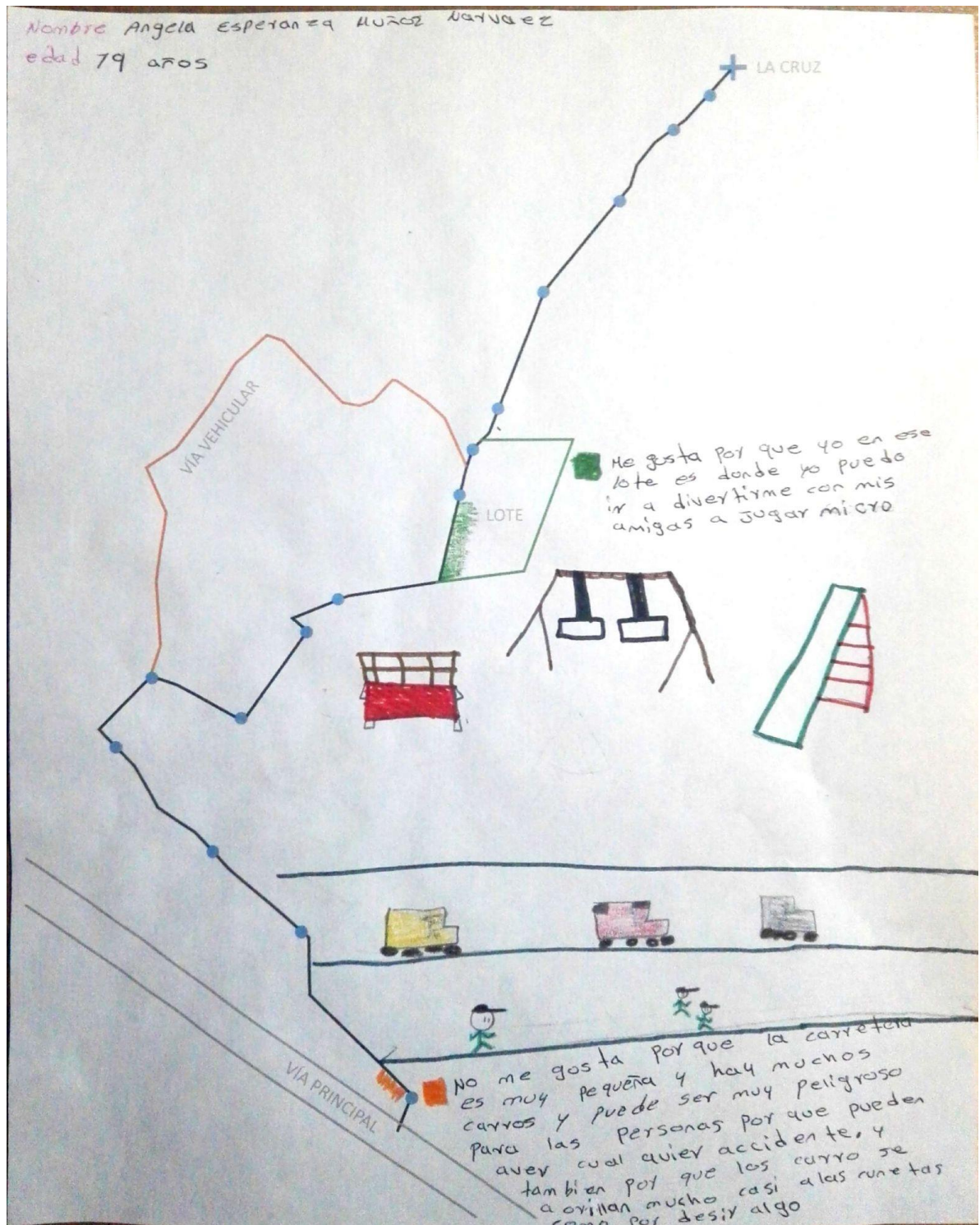
Fosy Carolina López Goayapotoy curso 10<sup>1</sup> Edad: 14 años.

- Me gusta
- No me gusta
- ✓ Me gusta porque en esta zona podemos descansar en el lote que se encuentra libre.
- ✓ Me gusta porque se puede observar claramente y toda la panorámica de San Fernando.
- ✓ No me gusta porque se acumula basura cuando la gente pasa y deja escombros o los dueños de la venta dejan abandonado toda la basura.
- ✓ No me gusta porque la zona dura (las gradas) están en mal estado y pueden causar accidente, también en una parte la tierra es muy resbalosa y se pueden resbalar las personas que transitan.

Fuente: La presente investigación, 2018

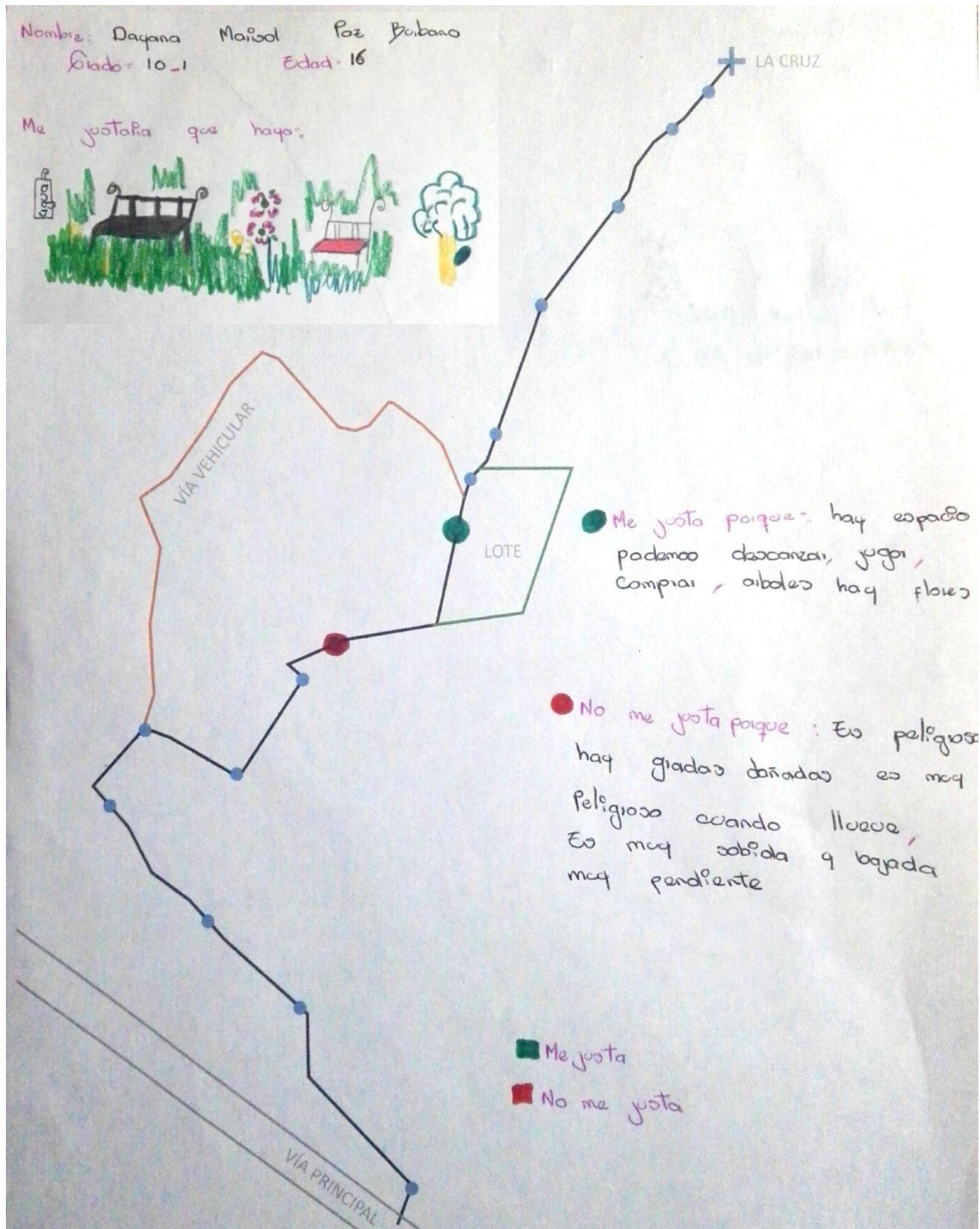


## Anexo 25. Taller de debilidades y oportunidades, Ángela Muñoz



Fuente: La presente investigación, 2018

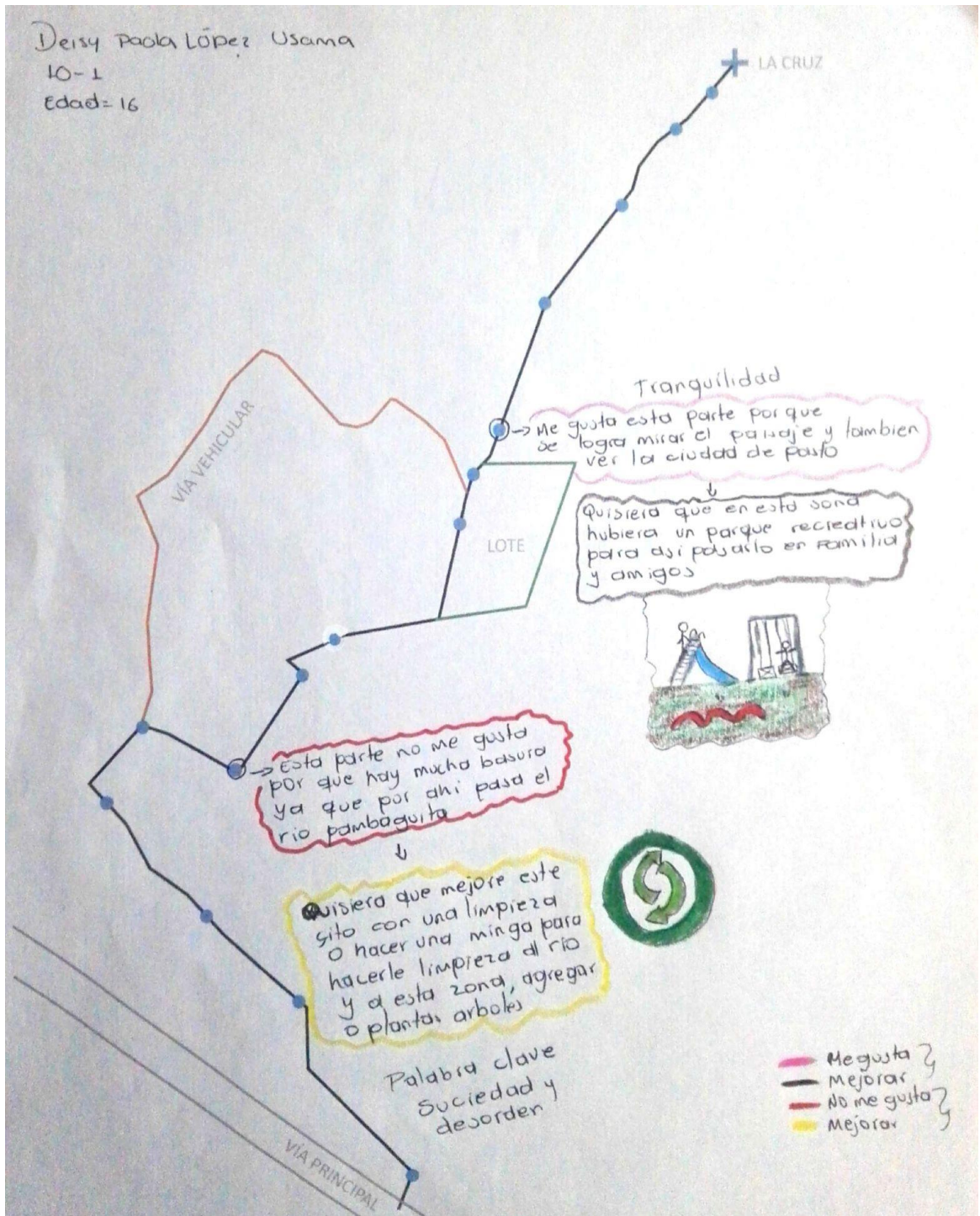
## Anexo 26 . Taller de debilidades y oportunidades, Dayana Paz



Fuente: La presente investigación, 2018






**Anexo 27. Taller de debilidades y oportunidades, Deisy López**






Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 28. Taller De Conceptualización Abstracta, Alexander Castro**

<b>Maqueta N.º 1</b>		
<b>Alex Fernando Díaz Castro</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Refugio</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 19. Taller De Conceptualización Abstracta, Diana Mueses**

<b>Maqueta N.º 2</b>		
<b>Diana Alexandra Mueses Botina</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Recorrido</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018





**Anexo 20. Taller De Conceptualización Abstracta, Sebastián Piandoy**

<b>Maqueta N.º 3</b>		
<b>Sebastián Andrés Piandoy Puerres</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> <li>• Protección</li> <li>• Refugio</li> </ul>




Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 31. Taller De Conceptualización Abstracta, Yuli Potosí**

<b>Maqueta N.º 4</b>		
<b>Yuli Paola Potosí Josa</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permanecer</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 32. Taller De Conceptualización Abstracta, Luis Pejendino**

<b>Maqueta N° 5</b>		
<b>Luis Humberto Pejendino</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Permanecer</li> <li>• Recorrido</li> </ul>



Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 33. Taller De Conceptualización Abstracta, Andrea Potosí**

<b>Maqueta N° 7</b>		
<b>Andrea Fernanda Potosí Josa</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 34. Taller De Conceptualización Abstracta, Nicol Dayana**

Maqueta N° 8		
Nicol Dayana	Maqueta	Palabras Claves
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> </ul>



Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 35. Taller De Conceptualización Abstracta, Yeiner López**

Maqueta N° 9		
Yeiner Felipe López Botina	Maqueta	Palabras Claves
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refugio</li> <li>• Protección</li> <li>• Recorrido</li> </ul>



Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 36. Taller De Conceptualización Abstracta, Yuly López**

<b>Maqueta N° 10</b>		
<b>Yuly Fernanda López Matabanchoy</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Movimiento</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 37. Taller De Conceptualización Abstracta, Ana Pejendino**

<b>Maqueta N° 11</b>		
<b>Ana Lucia Pejendino</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Recorrido</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018



**Anexo 38. Taller De Conceptualización Abstracta, Julieth Muñoz**

<b>Maqueta N° 12</b>		
<b>Julieth Andrea Muñoz López</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Protección</li> </ul>



Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 39. Taller De Conceptualización Abstracta, Ery López**

<b>Maqueta N° 13</b>		
<b>Ery Mercedes López</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Protección</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 40. Taller De Conceptualización Abstracta, Juan Jojoa**

<b>Maqueta N° 14</b>		
<b>Juan Pablo Ángel Jojoa Sacananbuy</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Movimiento</li> <li>• Refugio</li> </ul>




Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 41. Taller De Conceptualización Abstracta, July Jojoa**

<b>Maqueta N° 15</b>		
<b>July Vanesa Jojoa Guayapotoy</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Refugio</li> <li>• Protección</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 42. Taller De Conceptualización Abstracta, Cristian Pejendino**

<b>Maqueta N° 16</b>		
<b>Cristian Rodrigo Pejendino Jojoa</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Refugio</li> <li>• Recorrido</li> </ul>




Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 433. Taller De Conceptualización Abstracta, Carlos López**

<b>Maqueta N° 17</b>		
<b>Carlos Andrés López</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Protección</li> <li>• Obstáculos</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Recorrido</li> </ul>


Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 44. Taller De Conceptualización Abstracta, Ángel Jojoa**

<b>Maqueta N° 18</b>		
<b>Ángel David Jojoa</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Recorrido</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018




**Anexo 454. Taller De Conceptualización Abstracta, Leidy Pejendino**

<b>Maqueta N° 19</b>		
<b>Leidy Yamile Pejendino</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018






**Anexo 465. Taller De Conceptualización Abstracta, Selena R**

<b>Maqueta N° 20</b>		
<b>Selena R. H.</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refugio</li> <li>• Movimiento</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Protección</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 47. Taller De Conceptualización Abstracta, Álvaro Figueroa**

<b>Maqueta N° 21</b>		
<b>Álvaro Andrés Figueroa</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Recorrido</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 486. Taller De Conceptualización Abstracta, Julio Botina**

<b>Maqueta N.º 22</b>		
<b>Julio Cesar Botina</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> </ul>



Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 49. Taller de Conceptualización Abstracta, Santiago Burbano**

<b>Maqueta N.º 23</b>		
<b>Santiago Nicolás Burbano Gallardo</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> <li>• Protección</li> </ul>



Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 507. Taller De Conceptualización Abstracta, Harold Botina**

Maqueta N° 25		
Harold Yesid Botina	Maqueta	Palabras Claves
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Movimiento</li> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Protección</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 51. Taller de Conceptualización Abstracta, Juan Cano**

Maqueta N° 26		
Juan David Cano	Maqueta	Palabras Claves
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Protección</li> </ul>



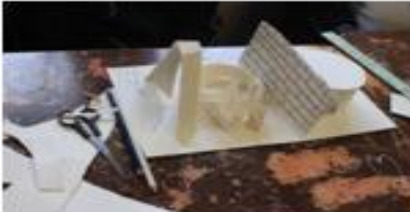
Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 52. Taller de Conceptualización Abstracta, Jeison Criollo**

<b>Maqueta N.º 27</b>		
<b>Jeison Alexander Criollo</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recorrido</li> <li>• Protección</li> <li>• Movimiento</li> <li>• Permanencia</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018

**Anexo 538. Taller de Conceptualización Abstracta, Paola Jojoa**

<b>Maqueta N.º 28</b>		
<b>Paola Jojoa Botina</b>	<b>Maqueta</b>	<b>Palabras Claves</b>
	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Protección</li> <li>• Permanencia</li> <li>• Movimiento</li> <li>• Recorrido</li> </ul>

Fuente: La presente investigación, 2018