

Diseño de una mediateca pública en el municipio de Socorro, Santander

Jaime Andrés Lozano Sepúlveda y Juan David Pinto Fernández

Trabajo de grado para optar el título de Arquitecto

Director

Ender José Barrientos Monsalve

Doctor en Ciencias Gerenciales

Universidad Santo Tomás, Bucaramanga

División de Ingeniería y Arquitectura

Facultad de Arquitectura

2023

Dedicatoria

Dedicado a mis padres Jaime Lozano y Sorangel Sepúlveda quienes sembraron en mi la esperanza, la fuerza y la perseverancia frente a las adversidades. Convirtiéndose en el pilar de apoyo y confianza para cada uno de los pasos a lo largo de la carrera, y por quienes tome cada decisión que hoy me tiene al inicio de una nueva etapa de mi vida que debo comenzar y enfrentar.

Jaime Andrés Lozano Sepúlveda

Dedicado a mi familia, en especial a mi abuela Rosa Jerez. Tu bendición a diario a lo largo de mi vida me lleva por el camino del bien, a mis primas Eliana Torres y Laura Torres. Quienes gracias a sus esfuerzos he logrado culminar mis estudios. Por eso doy mi trabajo en ofrenda por la paciencia y el amor que me han brindado.

Juan David Pinto Fernández

Agradecimientos

Agradecemos a nuestras familias, docentes y compañeros que hicieron parte de cada momento importante en nuestra vida universitaria, especialmente a ese docente que se tomaba el tiempo de oír nuestras ideas y buscar la manera de apoyarla en lugar de desecharla, por los compañeros que se convirtieron en amigos con quienes nos desahogábamos y de quienes siempre tuvimos un apoyo para mejorar lo que hacíamos. Así como todas las personas que se tomaron el tiempo de compartirnos su conocimiento para generar así un mejor proyecto. Es gracias a ellos que estamos acá culminando la que ha sido por mucho, la mejor etapa de nuestra vida.

Contenido

Introducción	15
1. Diseño de una Mediateca pública en el municipio de Socorro, Santander	17
1.1 Planteamiento del problema	17
1.2 Justificación.....	20
1.3 Objetivos	21
1.3.1 Objetivo general	21
1.3.2 Objetivos específicos	21
2. Marco referencial	22
2.1 Marco teórico	22
2.1.1 Arquitectura vernácula	22
2.1.2 Teoría del color.....	23
2.2 Marco conceptual	23
2.2.1 Mediateca.....	24
2.2.2 Educación	25
2.2.3 Esparcimiento	25
2.2.4 Accesibilidad universal.....	26
2.2.5 Cultura	27
2.2.6 Comunidad	27
2.2.7 Innovación	28
2.2.8 Integración social.....	29
2.2.9 Bienestar ambiental	29
2.3 Marco legal.....	30

2.3.1 Constitución política de Colombia (1991)	30
2.3.2 Ley 1379 de 2010 Regulación del funcionamiento y desarrollo integral	31
2.3.3 Ley general de educación 115 de 1994 Gestión de desarrollo educativo.....	31
2.3.4 NSR-10 reglamento colombiano de construcción sismo resistente	31
2.3.5 NTC 6047 Accesibilidad al medio físico	31
2.3.6 Ley 388 de 1997 Ordenamiento territorial	32
3. Método	32
3.1 metodología de investigación proyectiva	32
4. Resultados	35
4.1 Fase 1. Análisis de usuario	35
4.2 Fase 2. Análisis de emplazamiento	43
4.2.1 Localización.....	43
4.2.2 Ubicación.....	45
4.2.3 Sistema de movilidad.....	46
4.2.4 Uso del suelo	46
4.2.5 Elección del predio	47
4.2.6 EOT	48
4.2.7 Masa arbórea.....	49
4.2.8 Normativa aplicada al lote.....	50
4.2.9 Perfiles viales.....	51
4.2.10 Análisis solar y vientos.....	54
4.3 Fase 3. Tipologías de mediateca	55
4.3.1 Mediateca en Bourg-La-Reine.....	55

4.3.2 Mediateca en Thionville	62
4.3.3 Biblioteca mediateca publica (Primer lugar del concurso).....	71
4.4 Fase 4. Análisis de material tapia.....	76
5. Propuesta.....	77
5.1. Programa arquitectónico	77
5.2 Cuadro de áreas	78
5.3 Organigrama.....	81
5.4 Componente formal.....	83
5.5 componente funcional	85
5.6 Componente urbano	87
5.7 Componente técnico.....	88
6. Conclusiones	89
Referencias.....	91

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Cuadro de áreas piso 1</i>	78
Tabla 2. <i>Cuadro de áreas piso-1 (sótano)</i>	79
Tabla 3. <i>Cuadro de áreas piso 2</i>	79

Lista de figuras

Figura 1. <i>Metodología fase 1</i>	33
Figura 2. <i>Metodología fase 1</i>	33
Figura 3. <i>Metodología fase 3</i>	34
Figura 4. <i>Metodología fase 4</i>	35
Figura 5. <i>Resultado grafica pregunta 1</i>	36
Figura 6. <i>Resultado grafica pregunta 2</i>	36
Figura 7. <i>Mapa de Colombia</i>	44
Figura 8. <i>Mapa de Santander</i>	44
Figura 9. <i>Mapa del Socorro</i>	45
Figura 10. <i>Mapa de localización barrio</i>	45
Figura 11. <i>Mapa de vías</i>	46
Figura 12. <i>Mapa uso del suelo</i>	47
Figura 13. <i>Mapa del lote seleccionado e índices dados por el EOT</i>	48
Figura 14. <i>Mapa arborización del predio</i>	49
Figura 15. <i>Mapa con la normativa aplicada</i>	50
Figura 16. <i>Perfil vial calle 11</i>	51
Figura 17. <i>Perfil vial carrera 10</i>	51
Figura 18. <i>Perfil vial carrera 11</i>	52
Figura 19. <i>Perfil vial propuesto calle 11</i>	52
Figura 20. <i>Perfil vial propuesto carrera 10</i>	53
Figura 21. <i>Perfil vial propuesta carrera 11</i>	53
Figura 22. <i>Análisis de trayectoria solar en planta</i>	54

Figura 23. <i>Análisis de trayectoria solar en perspectiva</i>	55
Figura 24. <i>Ubicación y contexto en el que se encuentra la mediateca.....</i>	56
Figura 25. <i>Resumen del clima.....</i>	56
Figura 26. <i>Porcentaje y dirección de los vientos.....</i>	57
Figura 27. <i>Implantación de la mediateca de Bourg la Reine</i>	58
Figura 28. <i>Fachada oriental</i>	58
Figura 29. <i>Fachada occidental</i>	59
Figura 30. <i>Vista desde el interior de la fachada occidental</i>	59
Figura 31. <i>Planta arquitectónica primer piso</i>	60
Figura 32. <i>Planta arquitectónica segundo piso</i>	61
Figura 33. <i>Espacio público mediateca.....</i>	62
Figura 34. <i>Porcentaje y dirección de los vientos.....</i>	63
Figura 35. <i>Ubicación y contexto</i>	64
Figura 36. <i>Barrera o filtro vegetal alrededor del proyecto</i>	64
Figura 37. <i>Fachada de la biblioteca Thionville,.....</i>	65
Figura 38. <i>Fachada cerrada.</i>	65
Figura 39. <i>Fachada abierta en la recepción.....</i>	66
Figura 40. <i>Patios verdes internos del proyecto</i>	66
Figura 41. <i>Planta arquitectónica general.....</i>	67
Figura 42. <i>Planta con subespacios</i>	69
Figura 43. <i>Estructura de pórticos independientes</i>	70
Figura 44. <i>Cubierta de la mediateca en thionville.....</i>	71
Figura 45. <i>Rampa alrededor del proyecto</i>	71

Figura 46. <i>Localización</i>	72
Figura 47. <i>Resumen del clima en Santiago de Chile</i>	73
Figura 48. <i>Operaciones arquitectónicas</i>	75
Figura 49. <i>Render de desarrollo interno de la mediateca</i>	75
Figura 50. <i>Render de desarrollo interno de la mediateca</i>	76
Figura 51. <i>Render de desarrollo interno de la mediateca</i>	77
Figura 52. <i>Organigrama piso 1</i>	81
Figura 53. <i>Organigrama piso -1 (Sótano)</i>	82
Figura 54. <i>Organigrama piso 2</i>	82
Figura 55. <i>Proceso de diseño</i>	83
Figura 56. <i>Propuesta volumétrica</i>	84
Figura 57. <i>Áreas y circulaciones piso 1</i>	85
Figura 58. <i>Áreas y circulaciones piso 2</i>	86
Figura 59. <i>Áreas y circulaciones piso -1 (sótano)</i>	86
Figura 60. <i>Propuesta proyectual urbanismo</i>	87
Figura 61. <i>Propuesta estructural</i>	88
Figura 62. <i>Render proyección eje calle 10 (peatonalización)</i>	88

Lista de apéndices

(Ver archivo externo)

Apéndice A. *Memoria urbano ambiental.*

Apéndice B. *Memoria funcional.*

Apéndice C. *Memoria formal espacial.*

Apéndice D. *Memoria técnica.*

Apéndice E. *Planta urbana general.*

Apéndice F. *Planta arquitectónica general.*

Apéndice G. *Planta arquitectónica primer piso.*

Apéndice H. *Planta arquitectónica sótano.*

Apéndice I. *Planta arquitectónica segundo piso.*

Apéndice J. *Planta de cubiertas.*

Apéndice K. *Sección A-A'*

Apéndice L. *Sección B-B' Y C-C'*

Apéndice M. *Sección D-D' Y E-E'*

Apéndice N. *Fachada principal y oriental.*

Apéndice O. *Fachada norte y sur.*

Apéndice P. *Corte fachada.*

Apéndice Q. *Plantas estructurales.*

Apéndice R. *Detalles 1.*

Apéndice S. *Detalles 2.*

Resumen

El objetivo principal es realizar el diseño de una mediateca en el municipio del Socorro, el cual se encuentre ubicado a proximidades de la carrera 14, convergiendo en un lugar estratégico sobre las instituciones académicas aledañas, siendo este espacio el lugar ideal para generar un punto de desarrollo académico y de actividades varias que ayuden a contribuir con una mayor oportunidad de valor informativo tanto para los estudiantes como la misma comunidad del sector, enriqueciendo el factor educativo del Socorro e incentivando a adultos y jóvenes a percibir nuevas formas de el conocimiento que se albergan en estos espacios.

Palabras clave: diseño, académico, conocimiento, comunidad

Abstract

The main objective is to design a media library in the municipality of Socorro, which is located near the race 14, converging on a strategic point about the surrounding academic institutions, This space being the ideal place to generate a point of academic development and various activities that help contribute with a greater opportunity of informative value both for students and the community of the sector, enriching the educational factor of Socorro and encouraging adults and young people to perceive new forms of knowledge that are housed in these spaces.

Keywords: design, academic, knowledge, community

Glosario

Arquitectura vernácula: aquella que se constituye de tradición regional/autenticidad.

Jardines de lluvia: zonas hundidas constituido de vegetación y flores que permiten la permeabilidad del suelo.

Sala PMR: espacio destinado para personas con discapacidad.

Introducción

El presente proyecto plantea el diseño de una mediateca para el municipio del Socorro, departamento de Santander; este respondiendo a la falta de espacios complementarios para la educación, ya que es un municipio con gran valor educativo, debido a sus diferentes escuelas de básica primaria y secundaria y contando además con dos sedes universitarias, como lo son la Universidad Industrial de Santander seccional Socorro y la Universidad libre de Colombia seccional Socorro.

Frente a esta situación el estado financiero en conjunto con la UIS la construcción de la Biblioteca Bicentenario Antonia Santos en el año 2016, que en su momento fue un espacio acogido de la mejor manera y abrió la expectativa de lugares que apoyen y motiven a los niños y jóvenes en la lectura, escritura, cultura y brindando un lugar para hacer actividades si así lo requerían, esto quedaría opacado debido a que se encuentra localizado en un sector lejano, fallando así en el punto de accesibilidad.

Así pues, la presente propuesta arquitectónica adopta y emplea puntos que la actual biblioteca no tuvo en cuenta en su momento de planificación mediante un análisis del sector, además de una caracterización del usuario y algunos rasgos culturales que apropien a los visitantes. Por ende, mediante la propuesta arquitectónica se genera un espacio de mayor visualización ubicado en un punto central de fácil acceso, adicional que converge en un punto estratégico en cercanía a los colegios del municipio, esto con la idea de que impulse a los socorranos a hacer uso de él.

Finalmente, la propuesta aborda la implementación de materiales autóctonos de la región como la tapia pisada y/o muros en adobe siendo un catalizador para el recuerdo y admiración a un material propio de la cultura comunera. En este documento se encontrará un marco referencial que

cuenta con la investigación sobre diversos conceptos para tener en cuenta a la hora del diseño generando el inicio del proyecto, una síntesis del marco legal relacionado a edificaciones dotacionales, esto de la mano con el análisis del usuario, entrevistas del usuario potencial, análisis de referentes internacionales, programa arquitectónico junto a un acercamiento del proyecto y las conclusiones.

1. Diseño de una Mediateca pública en el municipio de Socorro, Santander

1.1 Planteamiento del problema

En gran parte del país según el Geo portal del DANE (2018) cuenta con una cantidad mínima de espacios que inspiren o motiven al conocimiento, fuera de colegios y/o universidades, estos espacios complementarios como bibliotecas han logrado trascender, adaptándose a las nuevas condiciones del entorno inmediato y permiten generar de manera didáctica, un incentivo a querer seguir aprendiendo y mitigando así, el problema de analfabetismo en el país.

Por ende, se debe identificar el contexto en el que se han desarrollado las bibliotecas, mutando al igual que ocurre en otros entornos sociales.

Las bibliotecas deben adaptarse a un mundo en el que cada vez más y más información está en formato digital, accesible en cualquier momento y en cualquier lugar, por ello las bibliotecas están rediseñando sus espacios y sus reglas para dar cabida a los nuevos comportamientos, necesidades y hábitos que demandan los usuarios y sus comunidades (Alonso, 2016, p. 36).

Es por esto, que las bibliotecas están generando espacios con diversas herramientas y tecnologías avanzadas que inspiren y faciliten el aprendizaje, el descubrimiento, la creación y la experimentación. Como finalidad de innovación se encuentra la mediateca creando un espacio que mejore y estimule la comunidad.

En este caso la mediateca da respuesta a las necesidades del ideal de biblioteca, partiendo de suplir una necesidad evolutiva de la misma, implementando espacios que permitan una nueva forma de generar esa retroalimentación y conocimiento virtual, e interactivo de las nuevas eras,

sin dejar totalmente de lado los espacios de libros físicos, planteando zonas complementarias que fomenten la interacción de los sentidos y ayuden a la imaginación.

A nivel nacional se están generando acercamientos, siendo Caldas el departamento pionero según el portal web de noticias “bcnoticias” quien presenta estrategias que vincule la mediateca como lugar de introducción a nuevas tecnologías contando con espacios diferentes que promueven el desarrollo de actividades de innovación y emprendimiento TIC mayormente enfocada en jóvenes; a pesar de esta nueva visión, estos espacios cuentan con una aproximación escasa que no logra atraer de manera correcta a las futuras generaciones.

Según lo plantea Patacon (2014): A través de herramientas tecnológicas (internet y software multimedia) que les permitan potencializar sus habilidades y desarrollar destrezas de comunicación y aprendizaje alternativos. La motivación primordial de este proyecto es generar la igualdad en oportunidad de aprendizaje y disminuir las brechas que existen en el sistema educativo, debido a la debilidad en el diseño y estructuración de los planes académicos (p. 3).

Si tenemos esto en cuenta, es conveniente deducir que el uso de elementos tecnológicos está abriendo nuevas oportunidades en medios de aprendizaje, ya que transforma el método clásico pasando de priorizar los libros, a dar uso a esta variedad de instrumentos digitales que transmitan de manera asertiva la información que se busca impartir en los nuevos niños y jóvenes, sin dejar de lado su curiosidad.

Para Sánchez (2017):

El proceso de alfabetización digital va más allá de la dotación de dispositivos y la instrucción técnica para el manejo de nuevas tecnologías, sino que se enfocan en desarrollar en los usuarios las habilidades necesarias para fomentar escenarios de aprendizaje con tecnologías, manteniendo enfoques críticos, incluyentes y participativos. p.5

Así pues, se entiende que la solución no solo es un espacio con dispositivos tecnológicos, es un lugar que genere intriga y curiosidad al visitante para que esa chispa sea el motor que lo lleve a experimentar y ver por sí mismo que puede lograr conocer, además de crear actividades que motiven a los niños y adultos, como un lugar de sano esparcimiento permitiendo nuevas maneras de entender su entorno actual y futuro.

Ahora bien, en el caso del municipio del Socorro actualmente se presenta como iniciativa de desarrollo nuevos sectores educativos, resaltados por su potente carácter cultural e histórico, contando con la presencia de la Universidad Industrial de Santander y la Universidad Libre, así mismo se cuenta con seis colegios de bachillerato y alrededor de doce escuelas de básica primaria, sin cuantificar las rurales.

La falta de estos espacios complementarios genera que los niños y jóvenes no encuentren un lugar optimo donde logren expresar sus inquietudes y se les permitan explorar y disfrutar de diversas actividades que complementen lo intelectual y lo artístico, sembrando una nueva cultura que busque incentivar a los jóvenes.

Por otra parte la consecuencia es que muchos de los habitantes no cuentan con herramientas necesarias para cumplir con sus actividades escolares, o en sus hogares no encuentran un espacio propicio para desarrollar actividades que mejoren su calidad de vida, este espacio busca generar interés de carácter cultural y de lectura en el municipio. El proyecto se convierte en punto estratégico al centro del municipio logrando llegar a más ciudadanos, sin límite de rango de edad.

Sin embargo, a pesar de los espacios destinados a la educación, encontramos una carencia significativa de espacios complementarios a esta, donde contamos solo con la Biblioteca Pública Bicentenario Antonia Santos gestionada por la UIS, la cual si bien está en buenas

condiciones tiene las características de la biblioteca tradicional contando solo con espacios de lectura y puntos de computación y un espacio específico para niños.

Esta biblioteca aplica los elementos de accesibilidad, pero solo en su acceso principal gracias a una prolongada rampa, resultando bastante limitada la movilidad dentro del recinto. Por otra parte, dicha biblioteca esta distante respecto a los colegios, sedes universitarias del municipio y en general de la mayoría de los habitantes, dificultando su acceso.

1.2 Justificación

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente resulta pertinente la generación de un espacio complementario como una mediateca que sea capaz de congrega a los estudiantes para apoyar su formación académica, pero al mismo tiempo ofrezca zonas de esparcimiento e integración social para toda la comunidad.

Esto busca aportar a la comunidad Socorrana espacios conjuntos que complementen no solo su interés de conocimiento, sino el desarrollo como persona y de oportunidades equitativas y óptimas para adquirir nuevas formas de aprendizaje, así como espacios de ocio óptimos necesarios para una mejor calidad de vida de estos habitantes.

Por otro lado, teniendo en cuenta el desarrollo que está experimentando el municipio del Socorro, se propone la implantación del proyecto en zona adyacente al centro, priorizando la accesibilidad peatonal, aprovechando la continuidad con el eje peatonal en la carrera catorce (14) que unifica dos (2) de los parques del municipio.

Aprovechando el uso dotacional existente se busca generar un nuevo espacio que responda a ciertas necesidades institucionales y de esparcimiento para la población inmediata al predio, diseñando unas dinámicas mixtas en el sector.

Así pues, la mediateca comprenderá espacios tradicionales de lectura infantil y avanzado, espacios de computación, complementándose con zonas de esparcimiento, puntos audiovisuales, y demás espacios que ayuden a generar una mejor comprensión académica, social y cultural del entorno, contribuyendo de forma didáctica a la generación y apropiación del conocimiento, así como a la preservación de la tradición e identidad del municipio.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una mediateca pública para el municipio del Socorro, Santander con el fin de proponer espacios naturales y tecnológicos para el desarrollo cultural e intelectual de la comunidad.

1.3.2 Objetivos específicos

- Analizar las necesidades de educación complementaria del sector, que permitan la generación de esta nueva propuesta de espacios adicionales para el conocimiento.
- Describir el contexto inmediato para entender dinámicas ambientales, urbanas y culturales con la finalidad de identificar el mejor lugar para la implantación del proyecto.
- Indagar tres referentes tipológicos con el fin de definir espacios requeridos para el desarrollo óptimo de una mediateca.
- Establecer aportes constructivos de arquitectura vernácula como material del departamento, con el fin de incorporar elementos tradicionales dentro de la propuesta de diseño.

2. Marco referencial

2.1 Marco teórico

Según el nivel cultural del municipio y su historia, se busca realizar la aplicación de construcciones vernácula debido al uso de materiales autóctonos y técnicas que no deben ser olvidadas, por lo que es importante comprender su forma, aplicación, importancia y contexto, para esto como primera medida, se definirá la arquitectura vernácula.

2.1.1 Arquitectura vernácula

La arquitectura vernácula según Torres (2000), es aquella que se constituye como la tradición regional más auténtica. Esta arquitectura nació entre los pueblos autóctonos de cada país, como una respuesta a sus necesidades de habitar. Lo que hace diferente a estas edificaciones de otras, es que las soluciones adoptadas encuentran y demuestran el mejor ejemplo de adaptación al medio. (p. 1)

Es decir que esta arquitectura es autoconstructiva, ya que el mismo usuario tiene la capacidad de planificar y construir los espacios necesarios para su buen vivir. La diferencia entre esta arquitectura vernácula y la autoconstrucción con ladrillo y cemento es debido al material y la técnica constructiva ligada a la misma, ya que estas se habían trabajado antes de la llegada de materiales prefabricados.

Este tipo de arquitectura también es conocida como la arquitectura sin arquitecto, y hay que tener en cuenta que este tipo de arquitectura es particular ya que como afirma Jocelyn Tillería (2010) en su artículo titulado: La arquitectura sin arquitectos, algunas reflexiones sobre arquitectura vernácula “Aunque muchas de las condicionantes sociales, culturales y de territorio

pudieran coincidir entre diferentes localidades, siempre generará singulares resultados marcados por las interpretaciones de cada individuo” (p.1).

Con esto se puede obtener los elementos que genera una identidad en las edificaciones coloniales construidas que aún se mantienen en el municipio y que aún son parte de nuestro entorno, dejando claro que en su tiempo este material a construyo y organizo espacios que respondían a las necesidades de la comunidad; aunque actualmente ya no se está llevando a cabo una comunicación entre los materiales actuales y este material antiguo, se busca generar un reconocimiento del mismo para llevar de manera armónica el sentido patrimonial y el desarrollo actual la sociedad.

2.1.2 Teoría del color

Para las arquitectas Chauvie V y Risso A. (2017) “En lugares de trabajo conviene que las áreas destinadas a tareas donde sea importante la concentración tengan una atmósfera de calma y serenidad mientras que en un jardín de infantes ésta deberá ser excitante y estimulante”.

En base a esto se debe definir el nivel de interacción del usuario con el espacio, así como la edad para generar en el un espacio de mayor concentración si es lo que desea, o por otro lado un espacio que desde el color sea dinámico y llamativo rompiendo con la cotidianidad” p. 29

2.2 Marco conceptual

Para conocer el funcionamiento y alcance de una mediateca, Primero debemos tener en cuenta ciertos conceptos que la acompañan: Mediateca, educación, esparcimiento, accesibilidad universal, cultura y comunidad. Procederemos a realizar una revisión bibliográfica, que permitirá tener una mayor claridad respecto a estos conceptos que la rodean.

2.2.1 Mediateca

Según lo plantea Ruibal M. (2020)

La mediateca es un centro de información y documentación. No es solo un espacio de ocio y entretenimiento, sino también un medio diferente de enseñanza, un elemento de renovación pedagógica, un lugar de encuentro donde el usuario encuentra la respuesta adecuada, de forma activa y abierta, y donde el conocimiento del uso de herramientas necesarias hará que adquiera las habilidades adecuadas para formarse como individuo y pensar en sí mismo (pp. 97-102).

Sin embargo, “este término, evolucionara, siendo un espacio que presente más funciones además de leer libros, presentándose como una “incubadora creativa” integrando espacios de coworking, lugar de exposición, lugar de conferencias, incluyendo también medios digitales, películas, y exposiciones”, según los análisis realizados por los Arquitectos Twitee V y Chaiyapat M, (2019, p.5).

Por ende, este concepto nacerá de la evolución del ideal de biblioteca, partiendo de suplir una necesidad evolutiva de la misma, implementando espacios que permitan una nueva forma de generar esa retroalimentación y conocimiento virtual, e interactivo de las nuevas eras, sin dejar totalmente de lado los espacios de libros físicos, planteando zonas complementarias que incentiven, los sentidos y ayuden a la imaginación.

2.2.2 Educación

Para Santamaria, (2020):

La educación es un pilar clave para lograr la transformación social, por ello no cabe duda de que la educación para el desarrollo posee una importancia especial a la hora de formar ciudadanos globales que aboguen por un mundo justo y solidario p.46.

Así mismo, según otros autores como Abbagnano N, y Visalberghi A, (1964) “La educación se puede manifestar dependiendo de las formas y modalidades, según los diversos grupos humanos y su grado de desarrollo; pero en esencia, es la transmisión de la cultura del grupo de una generación a la otra.” p.709

Como conclusión, la educación se entendería como una práctica, donde las personas son formada para poder desarrollarse y desenvolverse en el contexto social en donde se encuentran, siguiendo lineamientos y experiencias de las generaciones pasadas y en busca de un ser humano integro y competente para los retos de la actualidad.

2.2.3 Esparcimiento

Según Juniu, S y Salazar, C. (2010) “El concepto de esparcimiento se relaciona como “pasar el tiempo, toma de decisiones, escapar de presiones y lograr auto realización puntos que enfoca el espacio al desarrollo y la liberación de la persona en un ambiente libre de estrés”. (pp.1-28)

También es visto “Como una parte de gran vitalidad para la existencia del ser, aborda diversos contenidos, partiendo de significados denotativos y connotativos, se constituye en un fenómeno experiencial de libertad, crecimiento del ser y gozo”. (Navarro, G. 2006, pp.21-28)

Es por esto, que encontramos el termino de esparcimiento, como un elemento clave para el desarrollo de diversas actividades que permitan que tanto jóvenes como adultos mayores encuentren un lugar para mejorar tanto su salud física como mental, permitiéndolos abrirse a nuevos campos y generando un lugar de nuevas experiencias.

2.2.4 Accesibilidad universal

Según De Asís, (2013): la accesibilidad universal se entiende como:

Las condiciones que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad, comodidad y de la forma más autónoma y natural posible p.5.

De la misma manera López, (2003):

Dice que la accesibilidad resulta una manera de tomar en consideración la diversidad humana y, en fin, el derecho de quienes son más diferentes o tienen una limitación mayor a disfrutar de la misma calidad de relación con su entorno que cualquier otro p.3.

Teniendo en cuenta lo dicho por los autores presentados se puede concluir que la accesibilidad universal se entiende como el desarrollo autónomo, cómodo y seguro de todos y cada uno de los usuarios, sin tener en cuenta solo delimitantes físicos, por lo que se incluye el desarrollo de espacios interactivos que proporcionen desenvolver al usuario en un contexto más amplio y en igualdad de condiciones.

2.2.5 Cultura

Según Giménez G. (2005):

La cultura no debe entenderse nunca como un repertorio homogéneo, estático e inmodificable de significados, por el contrario, puede tener a la vez “zonas de estabilidad y persistencia” y “zonas de movilidad” y cambio, se establecerá como la identidad de la sociedad o como parte de su linaje histórico. pp.5-10

Por otro lado, para Molano (2007):

La cultura encierra muchos aspectos del desarrollo humano, que se manifiestan en lo inmaterial (como el conocimiento, las tradiciones, forma de ver la vida, valores, etc.) y lo material (diseños, arte, monumentos, etc.) de una colectividad, El valorar, restaurar, proteger el patrimonio cultural es un indicador claro de la recuperación, reinvención y apropiación de una identidad cultural. pp.69-84

Así pues, se entiende que la cultura queda identificada como el valor más importante de un sector o comunidad, que a pesar del tiempo esta debería protegerse y restaurarse en términos de arquitectura, donde se establecen valores, vida, conocimiento, tradiciones y sucesos históricos que marcaron a las mismas comunidades siendo algo inmodificable que lucha por perdurar.

2.2.6 Comunidad

“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” según dice Francis Violich, (1971); citado por Causse M, 2009, (p.81).

Como contraparte Sacarras E, (2004) citado por Causse M, 2009, (p.84) comenta que el significado de comunidad 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.

Entonces se podría concluir que la comunidad se toma como el espacio de desarrollo de un cumulo de personas que comparten unas costumbres e historias lo que les da un sentido de pertenencia lo que permite el mejoramiento y progreso de este, buscando solucionar los problemas que se generen.

2.2.7 Innovación

Como concepto inicial de innovación “Hace referencia a tres usos relacionados entre sí. Innovación en relación con “una invención”, es decir, al proceso creativo por el cual dos o más conceptos existentes o entidades son combinados en una forma novedosa, para producir una configuración desconocida previamente” zaltman (1973); citado por García, L y Arenas, A. 2006 (p.10).

Por otro lado, para García, L y Arenas, A (2006): “el concepto de innovación aparecerá relacionado a estos tres usos: la creación de algo desconocido, la percepción de lo creado como algo nuevo y la asimilación de ese algo como novedoso” (p.14).

Por lo que la innovación se generará a grandes rasgos como un proceso creativo, relacionándose a ella tres características típicas como lo son: algo desconocido, percepción de lo nuevo, asimilación de este, siendo así que estas características lleguen a generar un nuevo proceso, que sea capaz de adaptarse y generar interés para su culminación.

2.2.8 Integración social

Según Howard, R (2011): “Como integración social se entiende aquel proceso dinámico y multifactorial que posibilita a las personas que se encuentran en una situación marginal, a participar del nivel de bienestar socio vital alcanzado en un determinado país.” (p.8)

Por otro lado, Landecker, W (1951); citado por Howard R, 2009, da a entender que la escuela debe ser un núcleo de integración social que irradie su influencia integradora a la comunidad circundante. Sus graduados deben salir capacitados para aportar a la integración del país entero.

Con esto concluimos que la integración social cuenta con la posibilidad de eliminar diferencias entre una comunidad, logrando un mejoramiento de un grupo de personas, ampliando sus posibilidades para alcanzar un mejor estilo de vida.

2.2.9 Bienestar ambiental

Los ambientes sanos son el soporte físico para la producción y reproducción social, son la fuente de bienes que las sociedades usan como recursos para satisfacer sus necesidades vitales; a la vez constituyen los espacios que estimulan la autoestima, espiritualidad, creatividad del individuo y posibilitan su autorrealización. (Anspaugh & colaboradores, 2004, p.7)

Para Cortés C y Cervantes B (2014) el fundamento es “Insistir en el respeto a los derechos de la humanidad y la naturaleza de coexistir en una condición saludable, diversa, de apoyo mutuo y sustentable.” (p.4).

Así pues, se entiende que el bienestar ambiental es una manifestación del lugar que habitamos donde estos espacios crean atmosferas agradables y estimulantes entablando una

relación etérea entre el ser humano y la naturaleza, creando así una conexión saludable entre ambos.

2.3 Marco legal

Con base en la información recopilada, comprendemos factores relevantes de organización, alcance y estructura que puede ser destinada para una mediateca en Colombia, entendiendo a la educación como ese factor global y necesario para el desarrollo tanto del sector como del país, y como estrategia de solución, a las problemáticas de educación del municipio y sus veredas.

Siendo importante contribuir a fortalecer el factor académico del municipio, y aportar con un nuevo carácter de desarrollo de ciudad, a su vez contando con la cualidad de ser accesible, pues todas las personas deben poder ser parte de esta infraestructura, sin ningún tipo de limitación al medio, además, nos generan indicadores para una implantación estratégica para con el municipio y la mediateca, generando características e identificando las variables funcionales del mismo proyecto.

Ahora bien, dentro del marco legal se revisó la siguiente documentación:

2.3.1 Constitución Política de Colombia (1991)

La constitución política mediante sus convenciones comprende en los artículos 67 –68, donde establecerá que la educación es un derecho de la persona y un ser vivo que tiene una función social, permitiendo comprender y generar espacios accesibles sin sentido de discriminación de género, edad, discapacidad, o etnia y respondiendo al objetivo del país por una sociedad letrada.

2.3.2 Ley 1379 de 2010 Regulación del funcionamiento y desarrollo integral

La ley 1379 de 2010 presenta un enfoque en las bibliotecas, donde comprende en el título II, capítulo I, donde establecerá la integración y desarrollo de las bibliotecas públicas a la comunidad, generando los primeros objetivos, de comprensión del entorno inmediato al que nos dirigiremos, respetando y velando por el progreso de la comunidad, creando un punto de información más accesible.

2.3.3 Ley general de educación 115 de 1994 Gestión de desarrollo educativo

Encontramos en la ley general de educación 115 de 1994, que comprenderá en el título III uno de los enfoques de educación para el trabajador y el desarrollo humano, sin discriminar el rango de edad, debido a que la información debe ser permitida para todos independientemente del espacio u tipo de esta misma.

2.3.4 NSR-10 reglamento colombiano de construcción sismo resistente

La NSR-10 comprenderá y generará el desarrollo de una estructura óptima para el proyecto en cuestión, entendiendo las características de esfuerzo de una estructura, comprendida en las diversas fuerzas naturales según el medio físico, siendo el apartado sísmico su fuerte de estudio.

2.3.5 NTC 6047 Accesibilidad al medio físico

En la NTC específicamente la 6047, donde las principales referencias normativas presentes en este apartado serán de suma importancia, debido a la importancia de generar espacios que comprendan eficientemente esta normativa, generando estas medidas de comprensión y determinación del medio.

2.3.6 Ley 388 de 1997 Ordenamiento territorial

Comprendido en la ley 388 de 1997 en el artículo 17 específicamente en el capítulo 2, donde entenderemos el contenido de los esquemas de ordenamiento territorial, que permitirá analizar y comprender este esquema de desarrollo del socorro y tener en cuenta las características vigentes planteadas por estos esquemas.

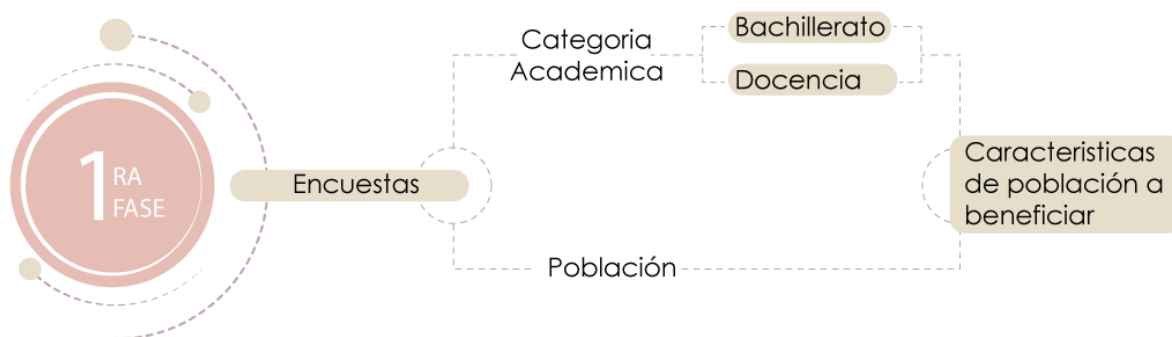
3. Método

3.1 Metodología de investigación proyectiva

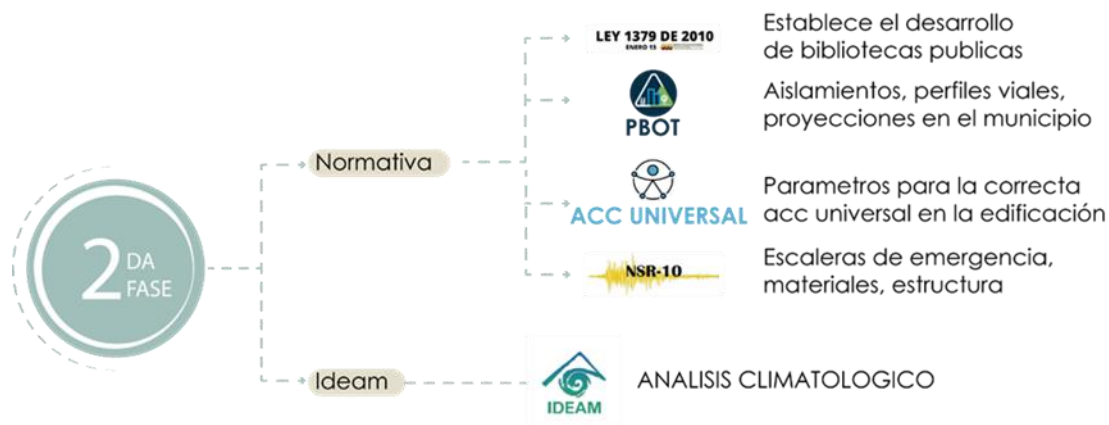
Para el desarrollo del proyecto es necesario entender diferentes características y dinámicas del municipio, de manera inmediata están los habitantes, niños, jóvenes y adultos que se verán beneficiados, con esto permite entender diversos puntos de vista del usuario para entablar una mejor respuesta a sus necesidades. También como la implementación de normas que rigen el desarrollo de los diversos espacios óptimos para la comunidad. Por otro lado se busca entender los materiales de la zona patrimonial para entablar un mejor lenguaje y generar una reinterpretación de este en el proyecto.

Es por lo que se genera una metodología constituida en cuatro fases.

La primera fase consiste en un análisis secuencial con respecto a las instituciones académicas cercanas, teniendo en cuenta las categorías entre los diferentes niveles de enseñanza (secundaria y docencia) así como a la población general, adaptando el espacio para cumplir con las necesidades del usuario. Para esto se realizarán encuestas a los docentes y estudiantes del sector para conocer su punto de vista con respecto al proyecto propuesto, esto se presentará en gráficas, tablas o mapas de conexión.

Figura 1. Metodología fase 1

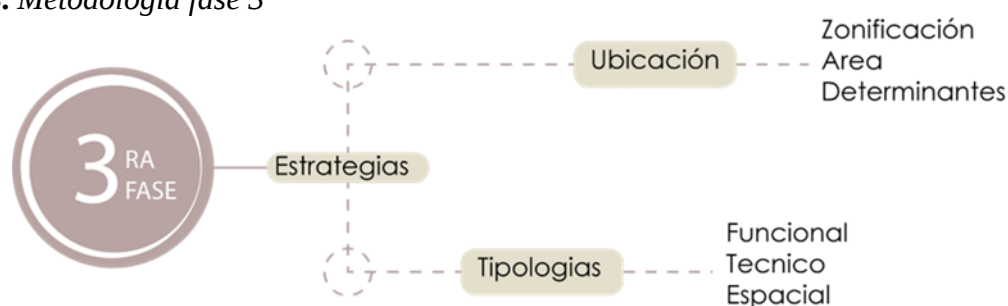
La segunda fase se realiza un análisis con respecto a dinámicas ambientales inmediatas en el sector priorizando el cuidado requerido para espacios de carácter cultural del municipio a trabajar, apoyándonos en el uso del EOT, la NSR-10, ley 1379 de 2010, NTC 6047 y análisis realizados en base a componentes climatológicos del lugar. Esto con la finalidad de adquirir los requerimientos establecidos por la norma, a través de lectura de normativa y análisis del IDEAM, esto se representará en una ficha recopilatoria de dicha información.

Figura 2. Metodología fase 1

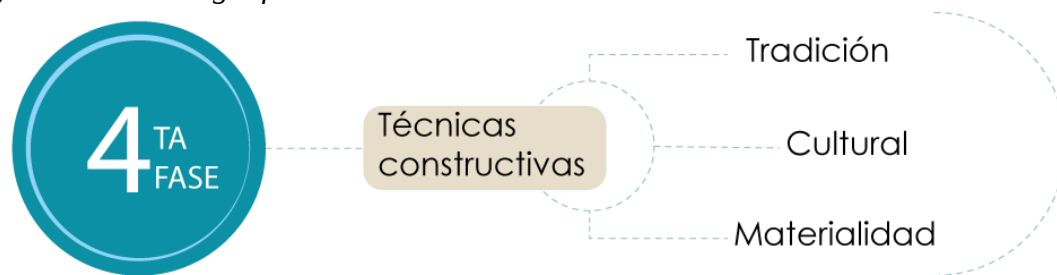
La tercera fase lleva a cabo el análisis de tipología que se adapte a las necesidades, condiciones poblacionales y territoriales del municipio, reconociendo las características de

emplazamiento. Estas características permitirán ubicar posibles puntos de localización para el desarrollo del diseño de la mediateca y un cuadro de áreas aproximado. Para el cumplimiento de esta fase se tomarán recursos en páginas web, imágenes y planimetría estudiada de proyectos ya realizados a nivel nacional e internacional. Se expone a partir de fichas de análisis de componentes funcionales, técnicos y espaciales.

Figura 3. Metodología fase 3



Como última fase, se propone el estudio de técnicas tradicionales y métodos constructivos utilizados de manera tradicional en la región con el fin de establecer que elementos se podrían utilizar en el proyecto generando un lenguaje formal que soporte y mantenga la idea cultural e histórica del municipio. Por otro lado, se procede a identificar los materiales autóctonos que puedan utilizarse dentro del proyecto garantizando el confort térmico y reduciendo el impacto ambiental. Revisión bibliográfica, y análisis tipológico sobre materiales constructivos de la región.

Figura 4. Metodología fase 4

4. Resultados

4.1 Fase 1. Análisis de usuario

En esta primera fase se realizaron encuestas en las 3 instituciones públicas del municipio de educación secundaria; las cuales son: Colegio Universitario Socorro (CUS), Colegio Avelina Moreno (COAM) y el Colegio Técnico Industrial (ITIS). En cada colegio se llevó a cabo el cuestionario para 28 estudiantes entre los grados 7,8,9 y 10 con ellos se llegó a diversas conclusiones.

La encuesta contaba con cinco (5) preguntas. Dos (2) de ellas de “sí” o “no” y las otras tres (3) pregunta abierta. Dichas preguntas son:

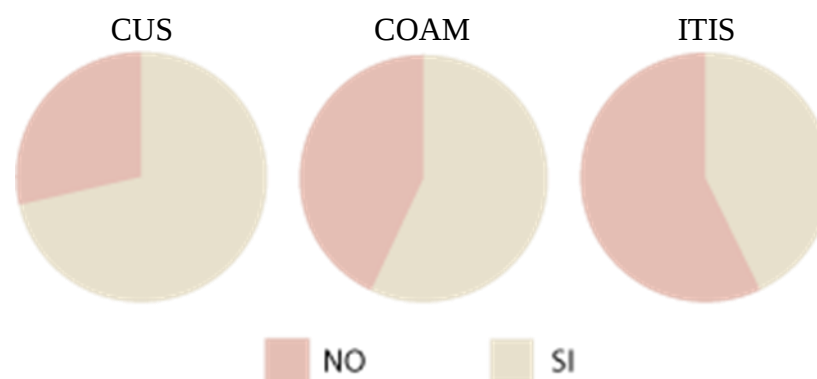
- ¿Considera usted necesario un espacio óptimo para su aprendizaje o libre desarrollo aparte de las escuelas y el hogar?
- ¿Considera que faltan espacios enfocados en el aprendizaje?
- ¿En qué tipo de espacio siente que se puede concentrar mejor a la hora de realizar trabajos?
- ¿Qué tipo de actividades le gustaría realizar aparte de los deportes?

- Conociendo el desarrollo que tiene la biblioteca pública del socorro, para usted, ¿qué haría falta para captar su atención y hacer mayor uso de ella?

Resultados de la encuesta

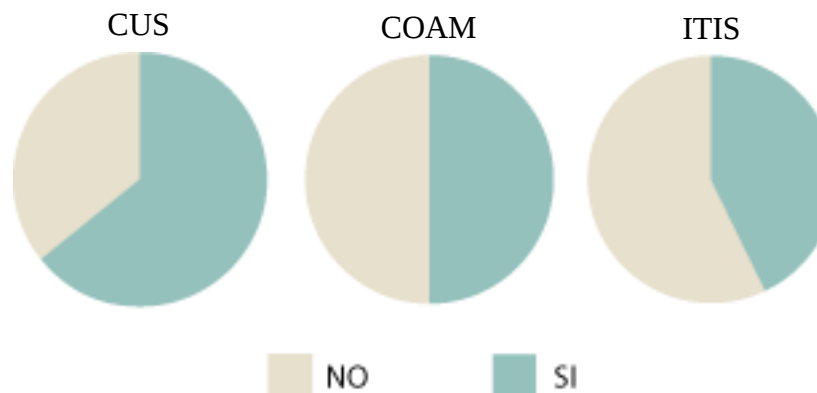
- Se logra ver que la mayoría de los estudiantes afirma la falta de espacios adicionales que promuevan el aprendizaje.

Figura 5. Resultado grafica pregunta 1



- De nuevo se afirma la falta de espacios que no seas instituciones educativas que apoyen el aprendizaje.

Figura 6. Resultado grafica pregunta 2



- Por otro lado según la respuesta de los estudiantes el lugar debe estar libre de ruidos, amplio y con visuales agradables que transmitan tranquilidad, disminuyendo distracciones.
- Con respecto a la pregunta 4 nos permite entender que los jóvenes consideran espacios que promuevan el desarrollo de sus talentos, como el arte, danza y/o música.
- Se llega a la conclusión de organizar eventos que impulsen a los adolescentes, niños y adultos a conocer el lugar para que se apropien del espacio y disfruten del mismo.

De esta manera la falta de espacios complementarios para el estudio afecta la adquisición de conocimiento, más cuando el municipio cuenta con diversos espacios académicos, como lo son colegios y sedes universitarias, pero flaqueando con lugares que contribuyan con el desarrollo de diferentes elementos educativos.

Con esto se podrá identificar sus necesidades básicas, determinando espacios que logren suplirlas, reconociendo de manera resumida el desarrollo cognitivo de acuerdo con la edad de los usuarios, respecto a infantes de 5 a 12 años, y adolescentes de 12 a 17, captando de mejor manera sus necesidades y actividades que ayudan a su desarrollo pedagógico

Niños de 5 a 7 años: se genera curiosidad y experimentación mediante dibujos, símbolos, desarrollando la capacidad de representación, por ende, es bueno trabajar de la mano con la lectura de imágenes.

Niños de 7 a 12 años: la ficción pasa a un segundo plano, debido a que se da paso a la realidad, por esto la interacción con libros de aventuras.

Niños de 12 a 17 años: empiezan a generar nuevos gustos como novelas cortas de misterio, amor, poesía, entre otros. El joven está a punto de entrar en la vida adulta y se encuentra con

diversos dilemas, por lo que necesita modelos para identificarse, como libros y audiolibros que planteen los problemas que está afrontando.

Lista aproximada de espacios:

1. De 5 a 7 años. Actividades a realizar

- Estímulos que acerquen al niño, al mundo real, con ayuda de experiencias visuales, auditivas y táctiles
- Interacción del medio ambiente
- Desarrollo físico-automotriz
- Fomentar el desarrollo de los sentidos mediante representaciones graficas
- Observación de cuentos con imágenes
- Escuchar cuentos, rimas, canciones, versos, relatos cortos
- Relacionar
- Socializar
- Comer
- Jugar
- Asear

2. De 7 a 17 años. Actividades a realizar

- Investigar, leer y estudiar de forma individual o grupal
- Consultar bibliografías
- Disponer de una colección abierta
- Utilizar el servicio de archivos multimedia
- Momentos libres para conocer nuevas bibliografías
- Relacionarse con el exterior

- Socializar

- Comer

- Descansar

- Asear

- Participaciones culturales

3. Universitarios. Actividades a realizar

- Investigar

- Estudio personal

- Estudio grupal

- Reproducción de documentos multimedia

- Relacionarse con la naturaleza

- socializar

- Descanso

- Comer

- Asear

4. Adulto. Actividades a realizar

- Acompañamiento a los más pequeños

- Investigación

- Estudio personal

- Disponer de una colección abierta

- Participación en talleres

- Socializar.

- Relacionarse con el exterior

- Participaciones culturales
- Comer
- Asear

5. Personal administrativo. Actividades a realizar

- *Personal administrativo*: conducir la actividad de la mediateca, compra de material, manejo de personal.
- *Personal técnico*: selección y adquisición de material, procesamiento técnico.
- *Personal social*: relación con el usuario, acompañamiento de las diferentes actividades.
- *Personal contable*: operaciones financieras.
- Relacionarse
- Socializar
- Descansar
- Comer
- Asear

6. Personal de servicio. Actividades a realizar

- Alimento
- Preparación para ejercer su labor
- Laborar
- Descanso
- Comer
- Asear
- Aseo
- Preparación para ejercer su labor

- Laborar
- Descansar
- Comer
- Seguridad
- Preparación para ejercer su labor
- Laborar
- Descansar
- Asear

Luego de las actividades ya mencionadas según el rango de edad, se genera un listado de espacios que pueden suplir estas necesidades.

1. De 5 a 7 años. Posibles espacios

- Zona de lectura
- Aulas de taller
- Zonas verdes de estar y descanso
- Baños
- Cafetería

2. De 7 a 17 años. Posibles espacios

- Zona de préstamos
- Sala de informática, documentación
- Aulas multimedia
- Aulas polifuncionales
- Espacios verdes de lectura e interacción
- Aulas de taller

- Zonas de descanso
- Baños
- Cafetería

3. Universitarios. Posibles espacios

- Zona de préstamos
- Sala de informática
- Sala de archivos multimedia
- Espacios verdes de lectura
- Espacio de trabajo individual
- Espacio de trabajo grupal
- Zonas de descanso
- Baños
- Cafetería

4. Adultos. Posibles espacios

- Zona de préstamos
- Sala de informática
- Sala de archivos multimedia
- Espacios verdes de lectura
- Espacio de trabajo individual
- Espacio de trabajo grupal
- Zonas de descanso
- Baños
- Cafetería

5. Personal administrativo. Posibles espacios

- Recepción administrativa
- Oficinas
- Bodegas de material bibliográfico
- Espacio donde preparar las actividades próximas a desarrollar con los usuarios
- Baños
- Cafetería
- Zona de estar y descanso

6. Personal de servicio. Posibles espacios

- Espacio de trabajo
- Sala de descanso
- Vestier
- Comedor
- Baño

4.2 Fase 2. Análisis de emplazamiento

4.2.1 Localización

El proyecto arquitectónico de la mediateca esta propuesto para el municipio del Socorro, departamento de Santander, Colombia.

Figura 7. *Mapa de Colombia*

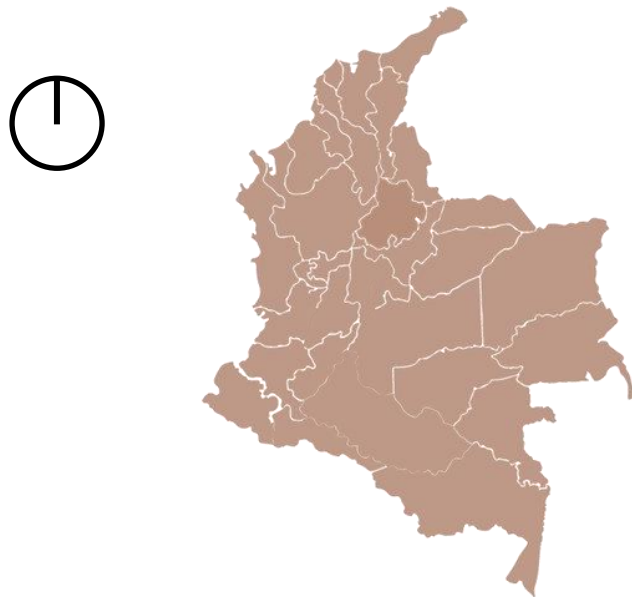
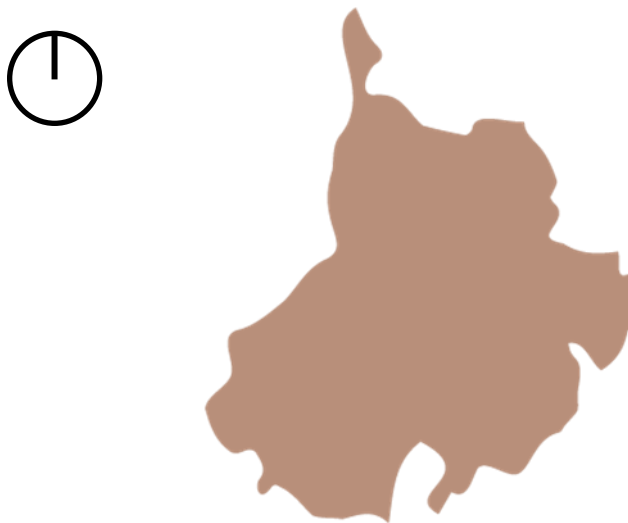
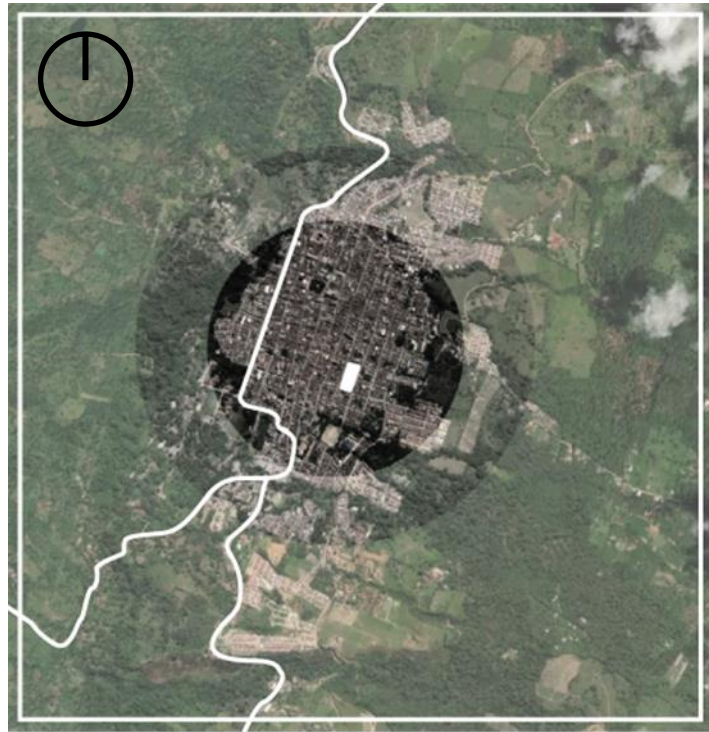


Figura 8. *Mapa de Santander*

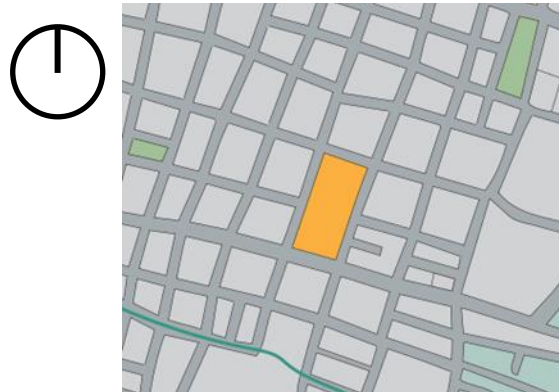


Municipio del Socorro, departamento de Santander, Colombia.

Figura 9. *Mapa del Socorro*

4.2.2 Ubicación

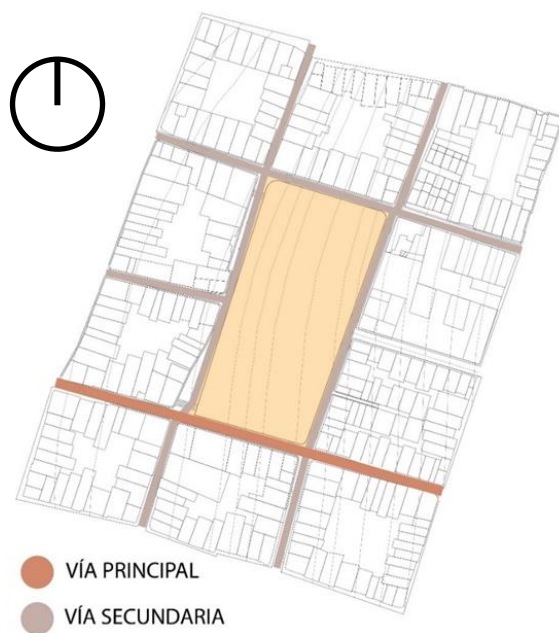
El predio este situado en el barrio La Presentación del municipio del socorro

Figura 10. *Mapa de localización barrio*

4.2.3 Sistema de movilidad

El predio se encuentra rodeado por las calles 9 y 11; siendo la calle 9 la vía de mayor tráfico. Y las carreras 10 y 11

Figura 11. Mapa de vías



4.2.4 Uso del suelo

Este barrio cuenta principalmente con un uso residencial, a excepción por el gran predio que es de uso dotacional/institucional.

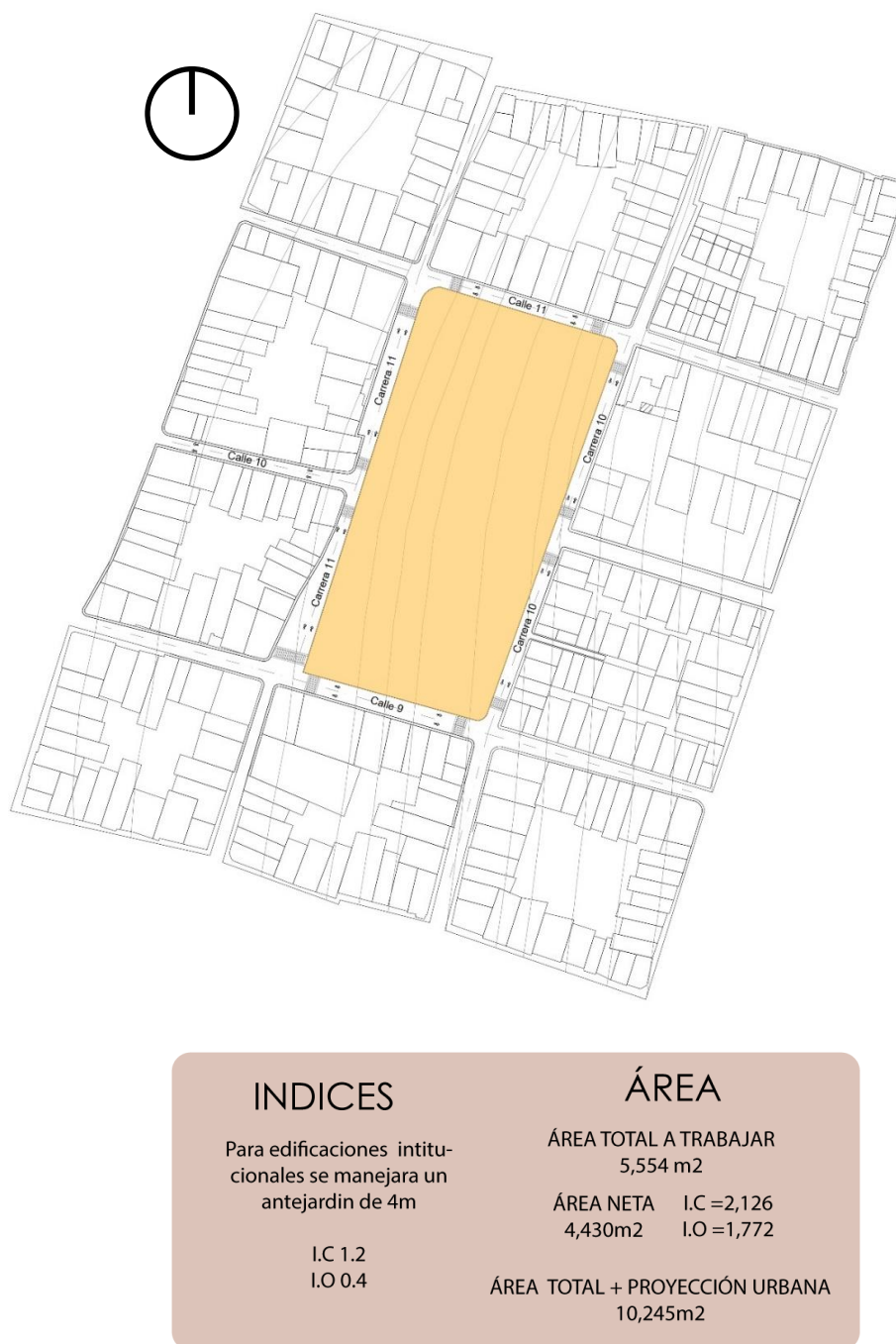
El cual será seleccionado para el diseño de la mediateca.

Figura 12. *Mapa uso del suelo*

4.2.5 Elección del predio

Se pretende seleccionar un predio para la proyección de la mediateca en el barrio La Presentación. Este debe contar con criterio de conectividad, área suficiente y edificabilidad.

El lote se clasifica en las áreas de actividad dotacional/institucional según EOT del municipio. El equipamiento al ser una mediateca corresponde a la actividad de educación y cultura. Según las dinámicas de esta, la edificación es complementaria y de cobertura local.

Figura 13. Mapa del lote seleccionado e índices dados por el EOT

4.2.6 EOT

El EOT del municipio del socorro carece de una actualización desde hace 20 años aproximadamente, ya que se encontró un análisis con fecha del año 2003, teniendo en cuenta la

antigüedad de este, generamos información por medio de observaciones urbanas para entender los usos y dinámicas más actuales del municipio y el sector a trabajar.

4.2.7 Masa arbórea

El lote cuenta con una gran masa arbórea en su zona Suroeste, los que permite tomarla y definir espacios que complementen estas zonas verdes y mejoren su relación natural y peatonal.

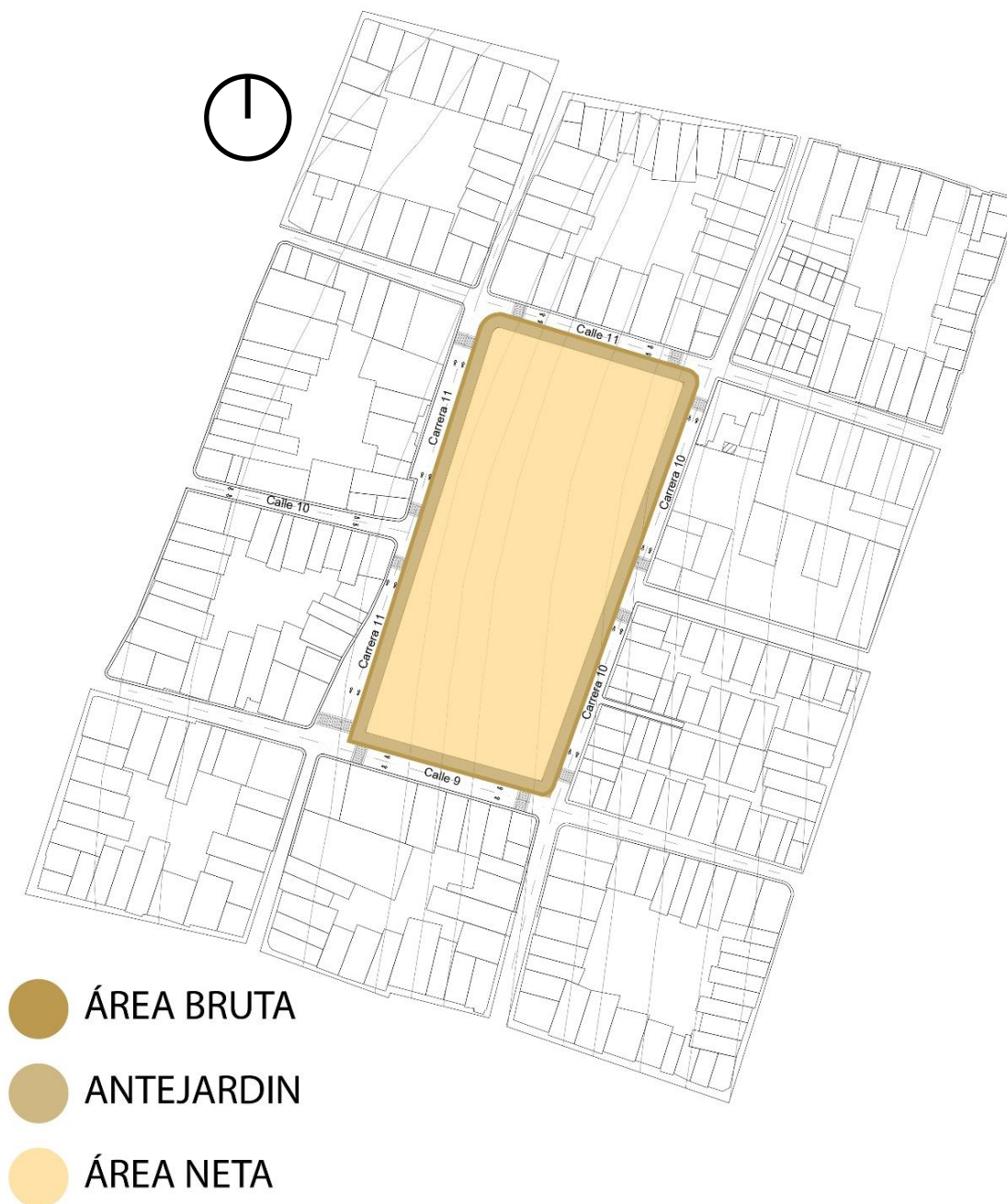
Figura 14. Mapa arborización del predio



4.2.8 Normativa aplicada al lote

En esta se realiza las demarcaciones según lo dicta el EOT del municipio.

Figura 15. Mapa con la normativa aplicada



4.2.9 Perfiles viales

- Existentes en el predio

Figura 16. Perfil vial calle 11

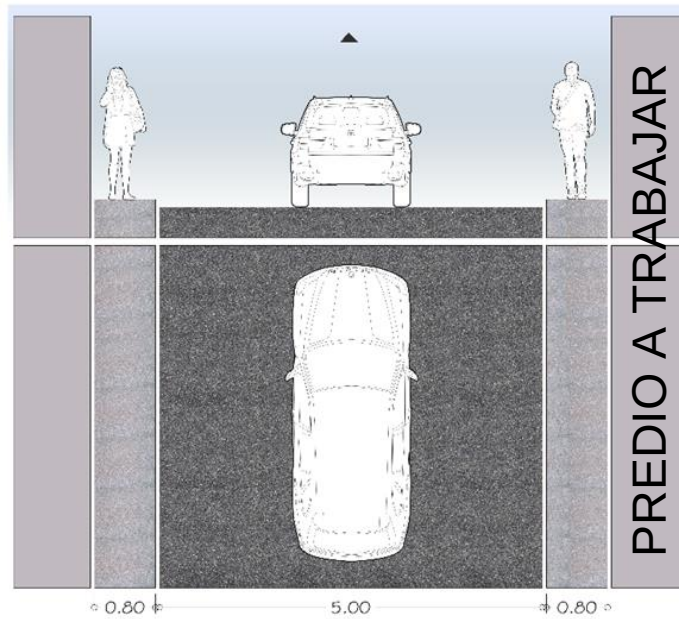


Figura 17. Perfil vial carrera 10

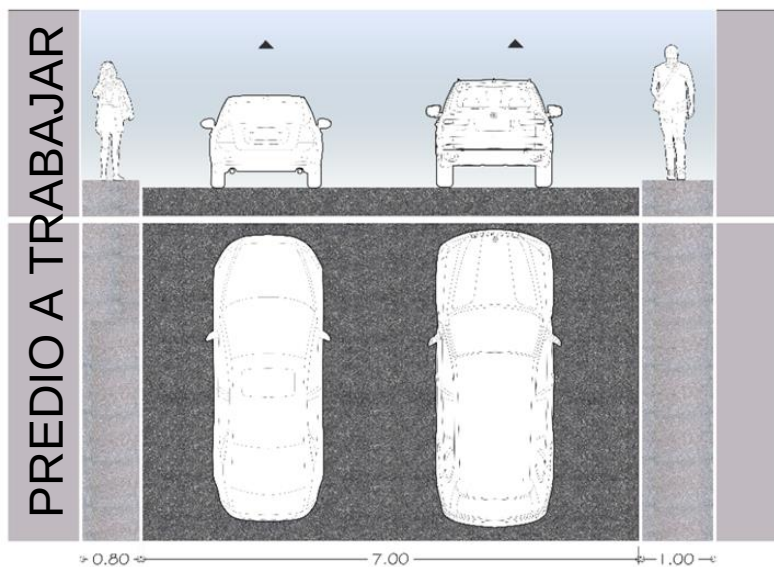
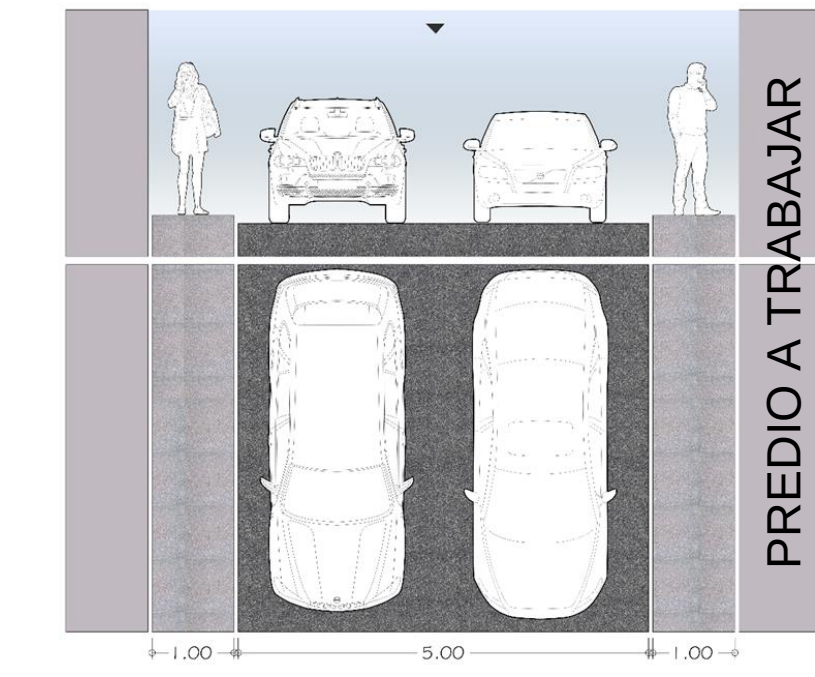


Figura 18. *Perfil vial carrera 11*

- Propuestos en el predio

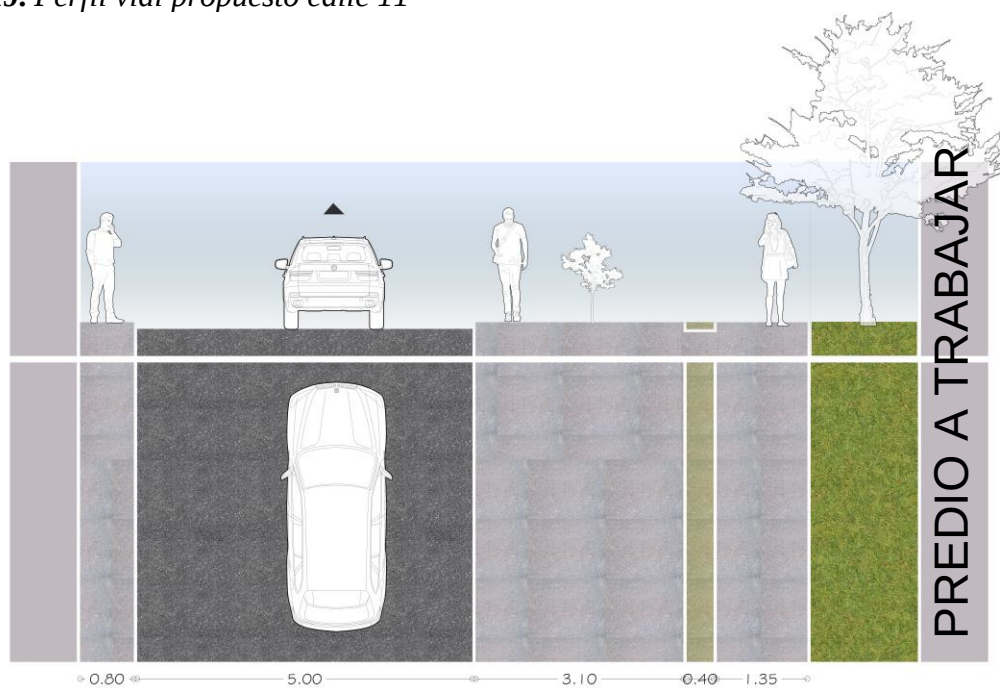
Figura 19. *Perfil vial propuesto calle 11*

Figura 20. Perfil vial propuesto carrera 10

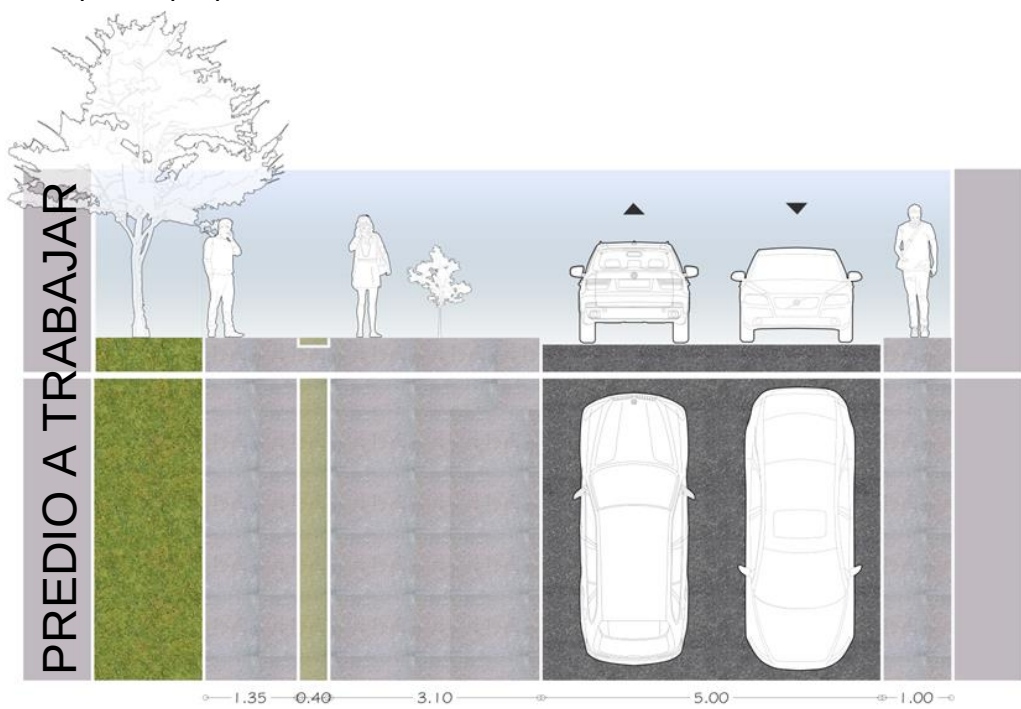
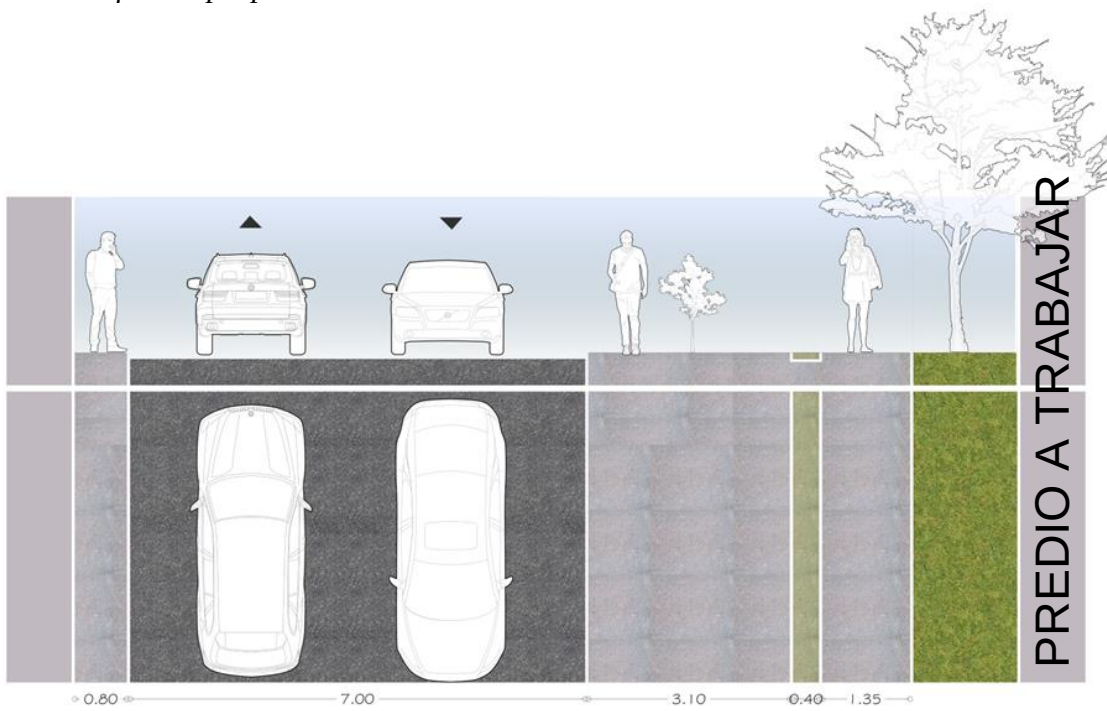


Figura 21. Perfil vial propuesta carrera 11



4.2.10 Análisis solar y vientos

El registro de sombras en el día de mayor exposición solar nos permite entender y determinar estrategias para una implantación coherente, generando espacios que eviten altos índices de radiación, así como elementos adicionales que permitan resguardar la edificación de la incidencia solar, por otro lado, gracias a la vegetación existente y propuesta se busca la redirección de los vientos disipando las islas de calor, debido a las temperaturas que logra alcanzar el municipio.

Figura 22. Análisis de trayectoria solar en planta

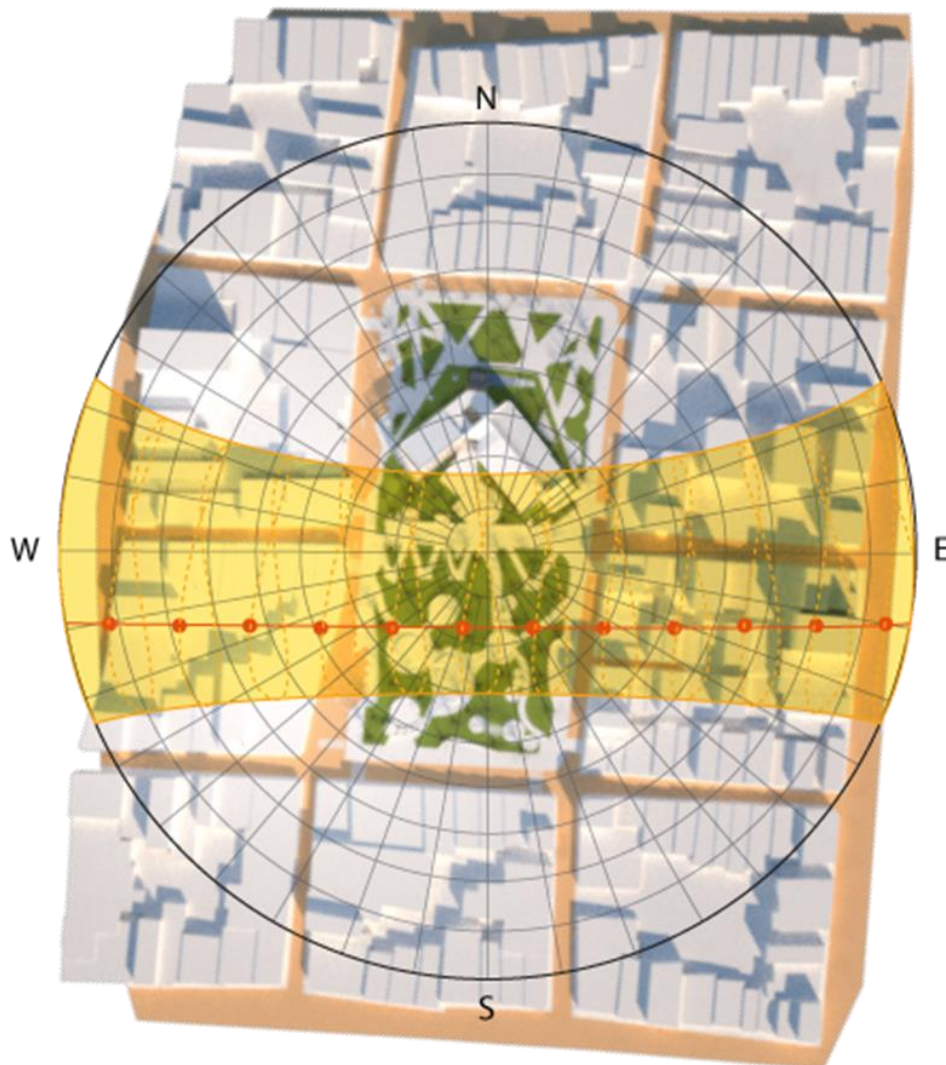


Figura 23. *Análisis de trayectoria solar en perspectiva*



4.3 Fase 3. Tipologías de mediateca

4.3.1 Mediateca en Bourg-La-Reine

Información del proyecto

- Año del proyecto: 2014.
- Área del proyecto: 2000 m2.
- Arquitectos: Pascale Guédot Architecte.
- Ubicación: Francia.
- Cantidad de habitantes en Bourg la Reine: 19.615 hab.

Figura 24. *Ubicación y contexto en el que se encuentra la mediateca*

Adaptado de Google Maps (2022).

La mediateca en Bourg la reine está ubicada en Bourg la reine en Francia, junto a las calles boulevard carnot y rue le bouvler, en una zona donde se encuentran varios de los equipamientos de la ciudad, como parques, iglesias, conservatorios de música y colegios.

4.3.1.1 Clima en Bourg La Reine.

Figura 25. *Resumen del clima.*

Adaptado de Meteoblue (2022).

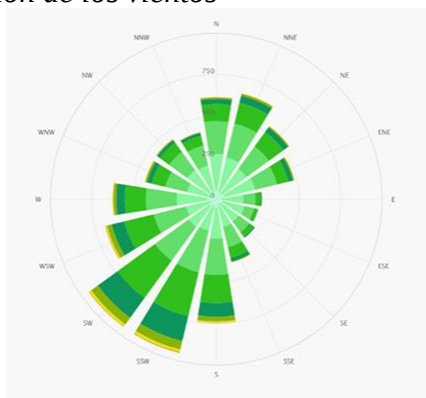
La *temporada templada* dura 2,9 meses, del 11 de junio al 9 de septiembre, y la temperatura máxima promedio diaria es más de 21 °C. El día más caluroso del año es el 3 de agosto, con una temperatura máxima promedio de 25 °C y una temperatura mínima promedio de 15 °C.

La *temporada fresca* dura 3,7 meses, del 15 de noviembre al 6 de marzo, y la temperatura máxima promedio diaria es menos de 10 °C. El día más frío del año es el 8 de febrero, con una temperatura mínima promedio de 2 °C y máxima promedio de 7 °C. (Weather Spark. S.f).

4.3.1.2 Vientos. La dirección predominante promedio por hora del viento en Bourg-la-Reine varía durante el año.

El viento con más frecuencia viene del *oeste* durante 2,1 meses, del 1 de febrero al 4 de abril y durante 3,7 meses, del 7 de junio al 28 de septiembre, con un porcentaje máximo del 41 % en 5 de julio. El viento con más frecuencia viene del *norte* durante 2,1 meses, del 4 de abril al 7 de junio, con un porcentaje máximo del 33 % en 4 de junio. El viento con más frecuencia viene del *sur* durante 4,0 meses, del 28 de septiembre al 1 de febrero, con un porcentaje máximo del 40 % en 1 de enero.

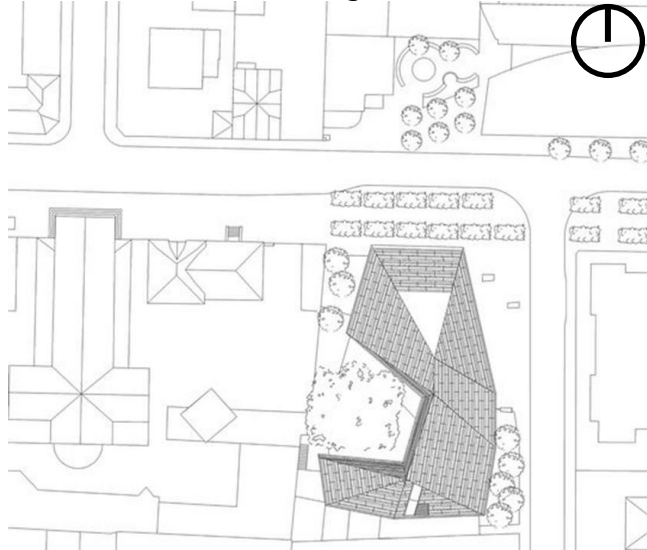
Figura 26. Porcentaje y dirección de los vientos



Adaptado de Meteoblue (2022).

4.3.1.3 Orientación.

Figura 27. *Implantación de la mediateca de Bourg la Reine.*



Adaptado de Archdaily / Pascale Gúedot (2022).

Las caras más largas están orientadas hacia el sol, pero la fachada que esta hacia el oriente en su mayoría está completamente cerrada, solo está abierta por el acceso y una zona de estancia.

Figura 28. *Fachada oriental*



Adaptado de Archdaily / Pascale Gúedot (2022).

Mientras la fachada que está orientada hacia occidente en su mayoría está abierta hacia zonas de lectura y estancia, pero es solucionado por un gran árbol de nogal de 100 años de antigüedad, un gran determinante en el proyecto, ya que las fachadas del proyecto rodean este nogal y sus pliegues con pendiente en la parte superior se deben a que se debe dejar espacio para las ramas del árbol del nogal.

Figura 29. *Fachada occidental*



Adaptado de Archdaily / Pascale Gúedot (2022).

Figura 30. *Vista desde el interior de la fachada occidental*



Adaptado de Archdaily / Pascale Gúedot (2022).

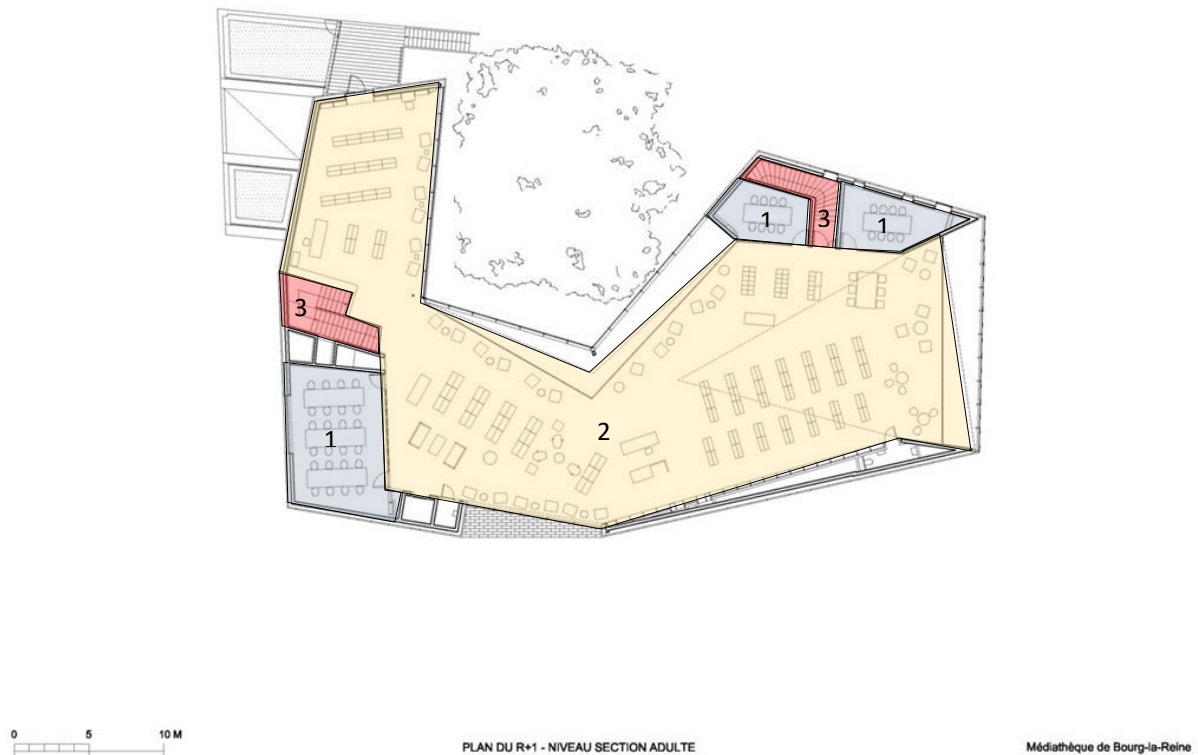
4.3.1.4 Programa arquitectónico.

Figura 31. *Planta arquitectónica primer piso*



Adaptado de Archdaily / Pascale Gúedot (2022).

- 1. Recepción y punto de atención.
- 2. Donde se desarrollan las diferentes actividades de aprendizaje de manera libre.
- 3. Sala de historias.
- 4. Sala para estudio grupal.
- 5. Sala de reuniones y conferencias.
- 6. Servicio de baños.
- 7. Documentación y referencia.
- 8. Puntos fijos.

Figura 32. *Planta arquitectónica segundo piso*

Adaptado de Archdaily / Pascale Gúedot (2022).

- 1. Sala para estudio grupal.
- 2. Donde se desarrollan las diferentes actividades de aprendizaje de manera libre.
- 3. Puntos fijos.

4.3.1.5 Estructura y materiales. La estructura del proyecto se basa en muros estructurales reforzados con piedra de cuarcita gris de 0,8 cm, así como también su cubierta que está hecha igualmente de esta piedra, pero de un espesor mucho más fino, puesta sobre una estructura metálica, dándole la sensación al proyecto de ser un sistema monolítico, además también se utilizan algunas columnas en acero para ayudar a sostener las doubles alturas.

4.3.1.6 Espacio público. El espacio público del proyecto se desarrolla alrededor del árbol de nogal y también en el retroceso que se hace en la fachada del acceso.

Figura 33. *Espacio público mediateca*



Adaptado de Archdaily / Pascale Gúedot (2022).

4.3.2 Mediateca en Thionville

Información general del proyecto

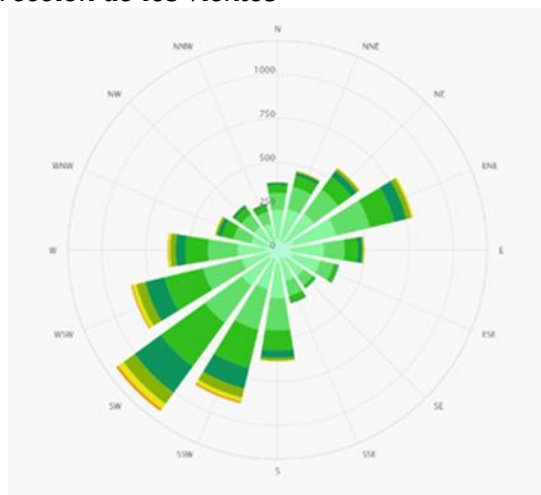
- Año del proyecto: 2016
- Área: 4590 m²
- Arquitectos: dominique coulton y asociados.
- Ubicación: Thionville, Francia.
- Cantidad de habitantes: 135.627 habitantes.

4.3.2.1 Clima en Thionville. La *temporada templada* dura 3,1 meses, del 4 de junio al 8 de septiembre, y la temperatura máxima promedio diaria es más de 21 °C. El día más caluroso del año es el 3 de agosto, con una temperatura máxima promedio de 25 °C y una temperatura mínima promedio de 15 °C.

La *temporada fría* dura 3,6 meses, del 15 de noviembre al 3 de marzo, y la temperatura máxima promedio diaria es menos de 9 °C. El día más frío del año es el 8 de febrero, con una temperatura mínima promedio de -0 °C y máxima promedio de 5 °C. (Weather Spark. S.f).

Resumen del clima en Thionville. En la imagen se muestra la variedad de temperaturas a lo largo del año desde la temporada más fría a la más caliente. *Clima promedio en Thionville.*

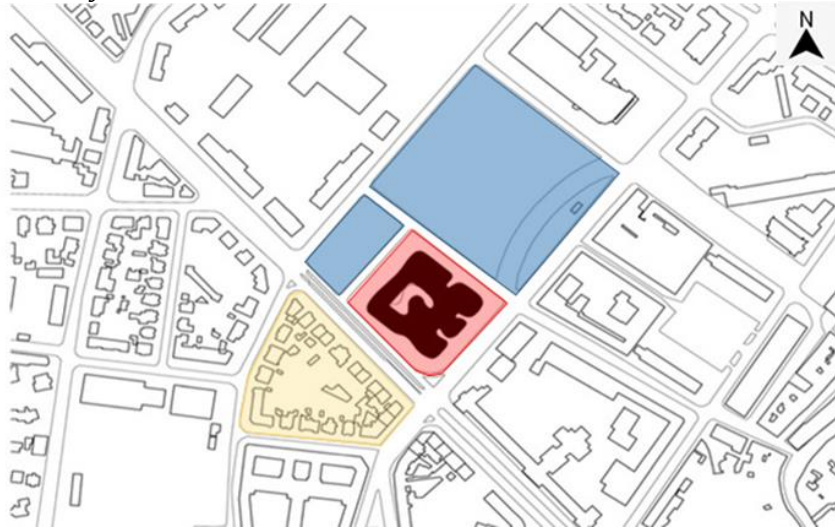
Figura 34. Porcentaje y dirección de los vientos



Adaptado de Meteoblue (2022).

4.3.2.2 Ubicación y orientación. La mediateca se ubica en un sector de mucho tráfico, justo al lado de una gran avenida la Allée Raymond Poincaré y de varios sitios de aparcamientos, así como también algunas residencias y equipamientos como el palacio de la libertad y teatros.

Estos conflictos que se presentaban alrededor del proyecto fue una gran determinante en el proceso de diseño.

Figura 35. *Ubicación y contexto*

Adaptado de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

Para evitar la incidencia directa del sol, el arquitecto crea una barrera vegetal o filtro que además de ayudar con la entrada de luz solar, también soluciona el conflicto que le generaba el entorno al proyecto.

Figura 36. *Barrera o filtro vegetal alrededor del proyecto*

Adaptado de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

Debido a que el proyecto se encuentra en un lugar donde hay estaciones, estos árboles no funcionan durante todo el año, así que además de esta solución también se plantea otra en fachada.

Figura 37. *Fachada de la biblioteca Thionville,*



Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

Las fachadas la mayoría son cerradas al exterior, estas solo se abren cuando el programa lo necesite, en este caso para circulaciones, accesos y algunas zonas de estancia, mientras que permanecen cerradas donde se encuentra todo el material de la mediateca y zonas de lectura.

Figura 38. *Fachada cerrada*



Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

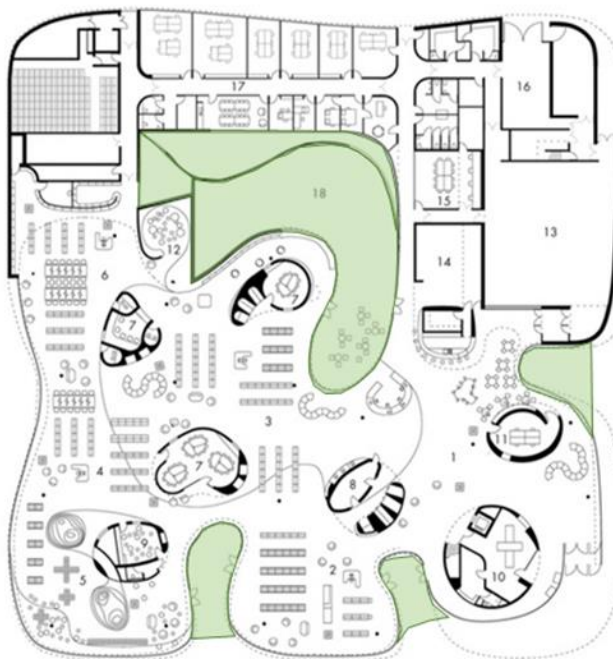
Figura 39. *Fachada abierta en la recepción*



Adaptada de Archdaily/ Dominic Coulon y asociados (2022).

También a partir de este aislamiento que hace se ve la necesidad de crear espacios verdes interiores o patios, para iluminación, ventilación y salidas para disfrutar el espacio público, por lo cual por medio de las formas irregulares el crea estos patios dentro del programa arquitectónico.

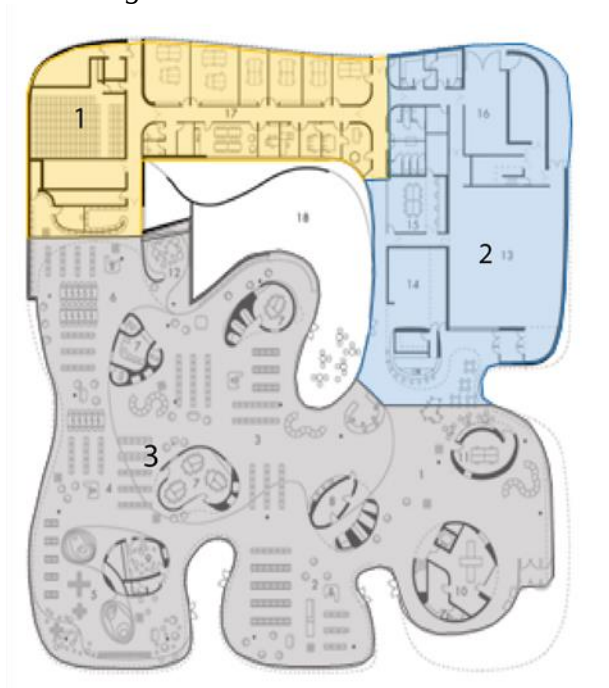
Figura 40. *Patios verdes internos del proyecto*



Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

4.3.2.3 Programa arquitectónico. El programa se divide en 3 zonas principales que son, primero la administración, segundo la zona más abierta, la zona donde se desarrolla todos los programas interactivos y dinámicos, donde se decide donde estar, y el tercero donde están los servicios y donde están los salones donde se dictaran talleres o alguna clase en especial, así como también salones para presentaciones.

Figura 41. *Planta arquitectónica general*

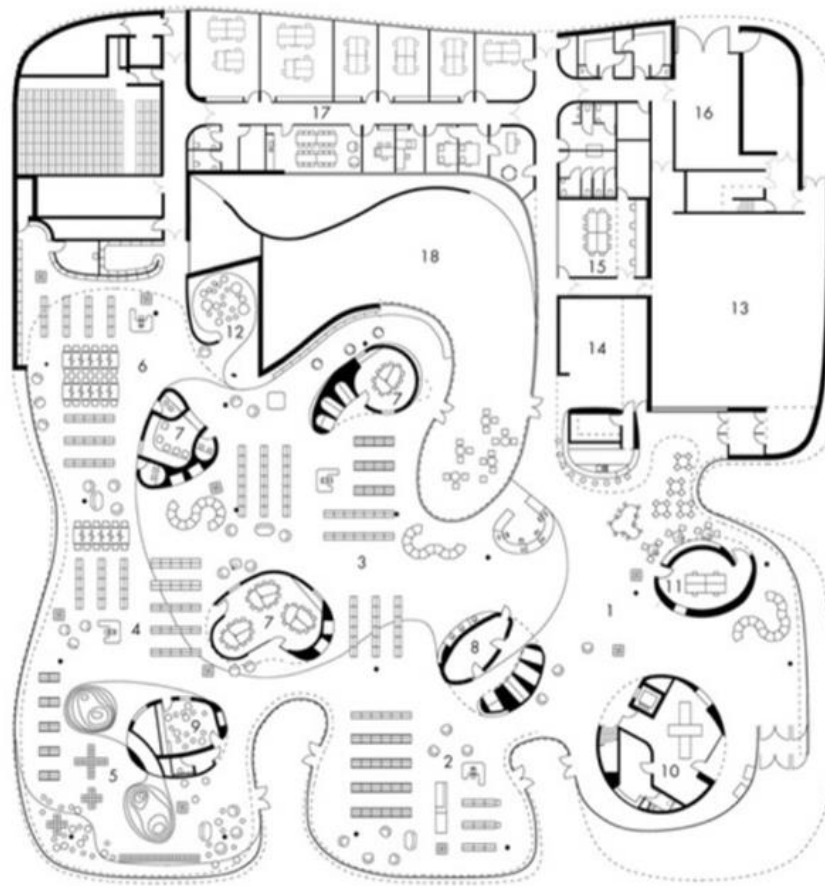


Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

- 1. Zona administrativa.
- 2. Zona interactiva y dinámica.
- 3. Zona de salones y talleres.

4.3.2.4 Lista de zonas.

1. Hall de recibo
2. Sala de servicios multimedia.
3. Zona de lectura.
4. Zona de literatura, designada para adolescentes.
5. Zona de lectura, esparcimiento, solo niños.
6. Área de documentación, información.
7. Área de estudio multifuncional
8. Sala de videojuegos
9. Sala para contar historias
10. Exposición permanente.
11. Exposición temporal.
12. Depósito.
13. Gran sala de exposición.
14. sala multifuncional
15. Taller creativo
16. Taller arte plástico
17. Área administrativa
18. Patio interno

Figura 42. *Planta con subespacios*

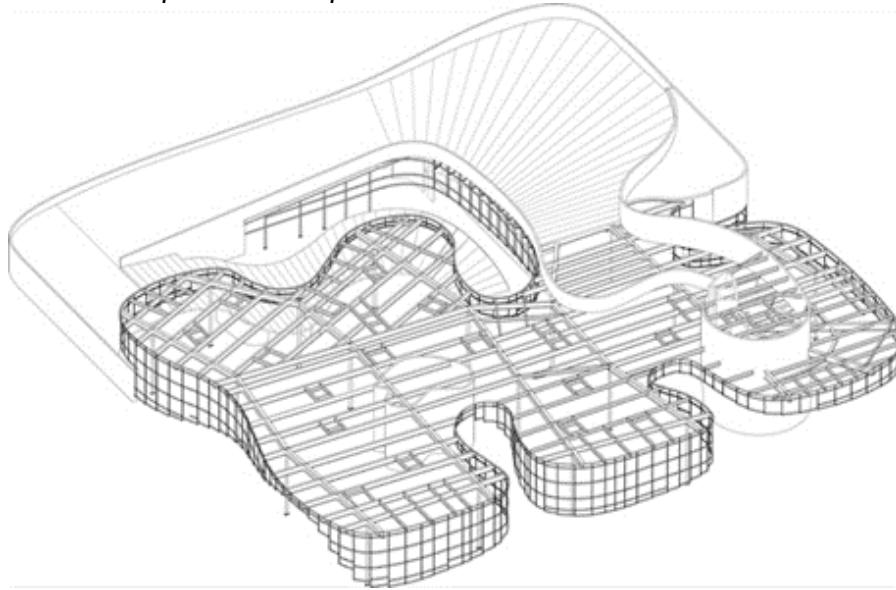
Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

4.3.2.5 Usuarios. Aunque hay una cierta delimitación entre el tipo de usuario, en el proyecto se menciona un área para niños y otra para adolescentes, pero realmente no hay una clara demarcación más allá de utilizar y trazar texturas en el suelo para delimitar las áreas dependiendo del usuario, en general el proyecto realmente se enfoca en el público en general ya que la mayor área encontrada en el proyecto no está enfocada en solo tipo de público en general.

4.3.2.6 Estructura. El edificio descansa en un principio de sistemas independientes e irregulares.

Son pórticos con vigas y columnas en acero, pero como la forma es tan irregular, la estructura se divide en varias partes.

Figura 43. *Estructura de pórticos independientes*



Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

4.3.2.7 Espacio público. Como el área del lote no era suficiente para generar un espacio público capaz de recibir demasiados usuarios, lo que se hace es generar este espacio público en la cubierta de la mediateca, la cual se puede acceder por medio de una rampa que tan bien se convierte en espacio de estancia debido a su gran tamaño.

Figura 44. *Cubierta de la mediateca en Thionville*



Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

Figura 45. *Rampa alrededor del proyecto*



Adaptada de Archdaily / Dominic Coulon y asociados (2022).

4.3.3 Biblioteca mediateca publica (Primer lugar del concurso)

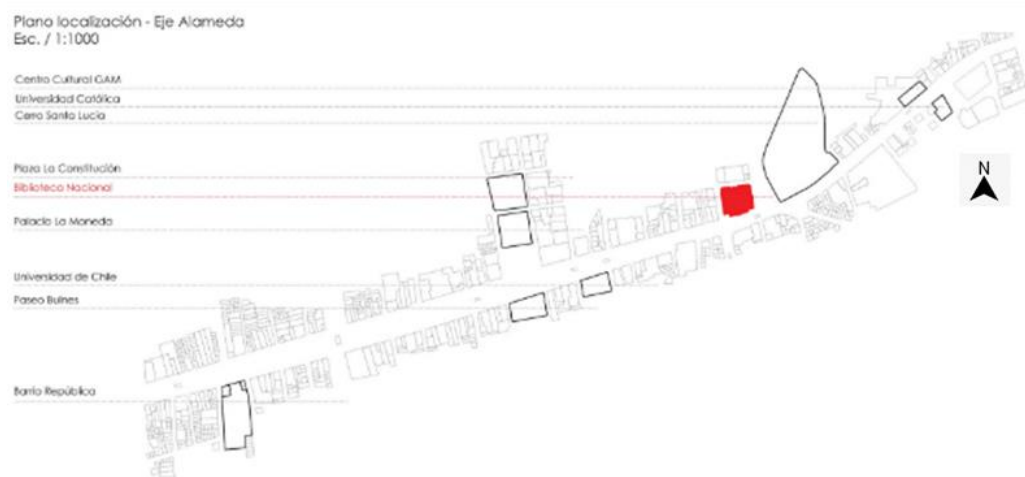
Información general del proyecto

- Año del proyecto: 17 de septiembre, 2013
- Área: 4990.0 m²

- Arquitectos: Clarita Reuter Susaeta – Miguel Ángel Reyes Benz – Alberto Contreras González – Claudio Torres Salazar
- Ubicación: Avenida Libertador General Bernardo O'Higgins, Santiago, Santiago Metropolitana Región, Chile
- Cantidad de habitantes: 19.12 millones de habitantes.

4.3.3.1 Ubicación y orientación. El proyecto se ubica en Avenida Libertador General Bernardo O'Higgins, Santiago, Santiago Metropolitana Región, Chile. Siendo un eje principal donde se evidencia ese crecimiento que ha tenido Chile tanto en su factor económico como social y de educación.

Figura 46. Localización



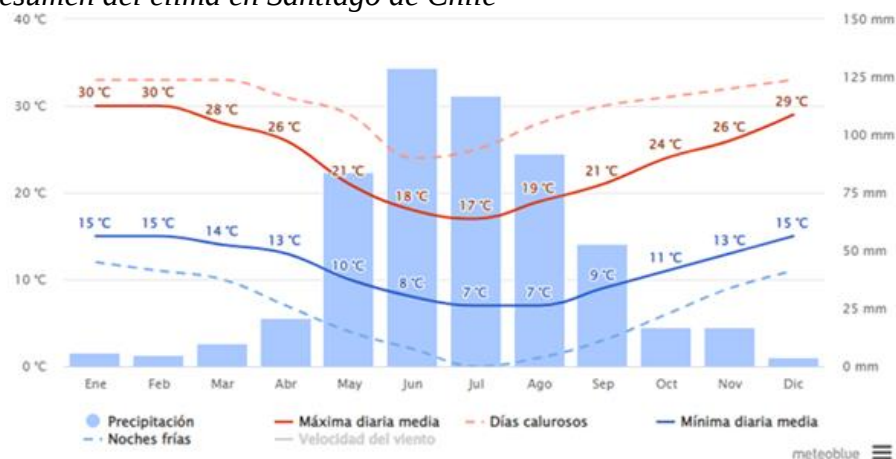
Adaptada de Archdaily / Contreras, et ál (2022).

4.3.3.2 Clima. La "máxima diaria media" (línea roja continua) muestra la media de la temperatura máxima de un día por cada mes de Santiago de Chile. Del mismo modo, "mínimo diario media" (línea azul continua) muestra la media de la temperatura mínima. Los días calurosos

y noches frías (líneas azules y rojas discontinuas) muestran la media del día más caliente y noche más fría de cada mes en los últimos 30 años. Para la planificación de las vacaciones, usted puede esperar temperaturas medias, y estar preparado para días más cálidos y fríos. Las velocidades del viento no se visualizan normalmente, pero se pueden ajustar en la parte inferior de la gráfica.

4.3.3.3 Viento.

Figura 47. Resumen del clima en Santiago de Chile



Adaptada de Meteoblue (2022).

El diagrama de Santiago de Chile muestra los días por mes, durante los cuales el viento alcanza una cierta velocidad. Un ejemplo interesante es la meseta tibetana, donde el monzón crea vientos fuertes y regulares de diciembre a abril y vientos tranquilos de junio a octubre.

4.3.3.4 Características. La mediateca consolida el uso de la biblioteca nacional, al vincular características del pasado con las posibilidades que nos presenta el futuro, como tal el volumen que cierra completamente el conjunto de la biblioteca nacional, rescatando las condiciones de los

espacios sucesivos en manzanas, las dimensiones, espacios y ejes existentes siendo este un buen conservador de las reglas que operan el conjunto.

Mediateca Nacional se constituye como un espacio continuo y libre. Una serie de relaciones visuales y de desplazamientos entre planos abalconados generan esta nueva *especialidad*; que otorga el *carácter interactivo*, y asociado a los medios digitales, que la Biblioteca Nacional carece. La propuesta se conecta con el edificio de la biblioteca en el nivel -1, que corresponde a los actuales depósitos, a modo de complementar y vincular las preexistencias con el nuevo volumen.

4.3.3.5 Operaciones arquitectónicas.

- a. Etapa de construcción: El conjunto de la Biblioteca Nacional está compuesto por piezas independientes que fueron construidas de manera sucesiva en el tiempo y que funcionan de forma autónoma.
- b. Proporciones: Se conservan las reglas en las que opera el conjunto, sus dimensiones y ejes de los volúmenes existentes.
- c. Patios interiores: La propuesta construye un volumen que cierra y completa el conjunto, rescatando la condición de patios sucesivos en la manzana.
- d. Edificio público: La Mediateca Nacional se vuelve el edificio de carácter más público del conjunto, y consolida el actual uso que está teniendo la biblioteca nacional al vincular el pasado con las posibilidades que nos presenta el futuro.
- e. Conexión programática: La propuesta se conecta con el edificio de la biblioteca en el nivel -1, que corresponde a los actuales depósitos, a modo de complementar y vincular las preexistencias con el nuevo volumen.

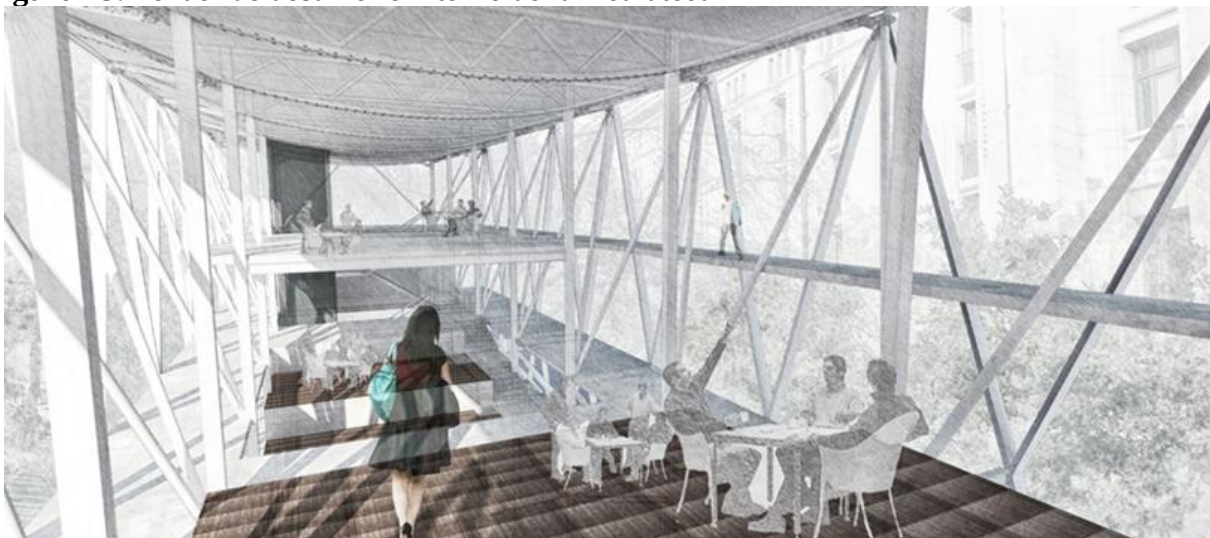
- f. Conjunto arquitectónico La Mediateca Nacional se incorpora al actual conjunto para otorgarle un nuevo uso, cerrarlo y complementarlo con un espacio que responde a las necesidades contemporáneas de acceso a la información.

Figura 48. Operaciones arquitectónicas



Adaptada de Archdaily / Contreras, et ál (2022).

Figura 49. Render de desarrollo interno de la mediateca



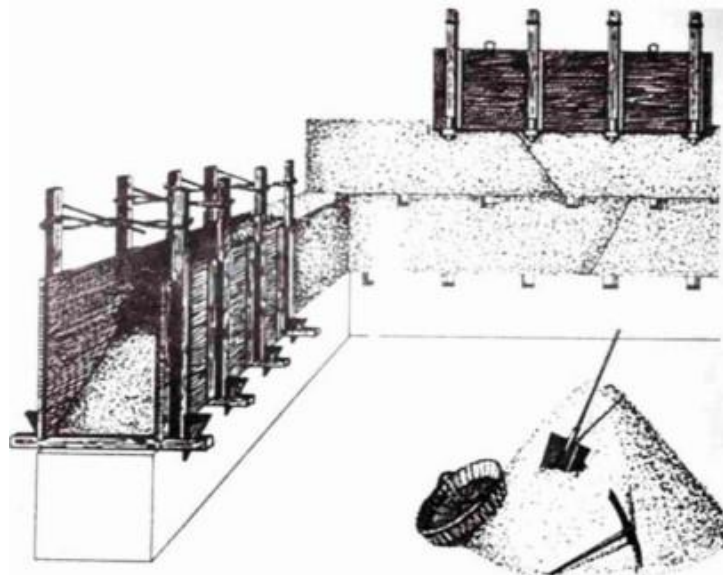
Adaptada de Archdaily / Contreras, et ál (2022).

4.4 Fase 4. Análisis de material tapia

La Tapia Pisada, es una técnica que ha sido utilizada a lo largo de la humanidad en diferentes partes del mundo para la construcción de viviendas con los materiales autóctonos principales de cada región, consiste en compactar la tierra en moldes que tienen comúnmente alrededor de un metro de altura por cuarenta o cincuenta centímetros de grosor (González R, 2013, pp. 54 - 63)

En esta se hace uso de elementos que funcionaban como un encofrado, donde era incorporada la tapia o adobe para posteriormente ser compactada por un pisón, y así repetir hasta llegar a la altura deseada, en un máximo de 2 pisos, aproximadamente cinco (5) de altura.

Figura 50. *Render de desarrollo interno de la mediateca*



Adaptado de Sena (2009).

Hay que hacer análisis del suelo que se va a utilizar y generalmente se añaden áridos para aumentar la maleabilidad de la tierra y cal para añadirle propiedades ligeramente hidrófugas y mejorar la resistencia de los muros. Las construcciones llevadas a cabo con esta técnica tienen

propiedades bioclimáticas, manteniéndose a una temperatura estable en su interior durante todo el año tanto en verano con calor extremo como en invierno con un frío intenso. (Ebasl, 2014, p.7)

Es por estas características que alivianan la sensación térmica dentro del espacio, que nos envuelve y nos llama a que sea parte del proyecto generando resultados que enaltezcan más el uso de estas técnicas ancestrales, entendiendo los beneficios que este material trae en la parte bioclimática, sostenible y confortable.

Además de esto, se incorpora el uso de la tapia creando una visual directa a la cultura que se ha estado dejando de lado en el municipio, es importante demostrar la belleza de un material autóctono y propio de la región que nos identifica y nos une como comunidad.

Figura 51. *Render de desarrollo interno de la mediateca*



Adaptado de Revista AUS (2010).

5. Propuesta

5.1. Programa arquitectónico

Se proyecta un programa arquitectónico teniendo en cuenta los análisis tipológicos realizados en la fase 3, creando así directrices para este tipo de equipamientos.

5.2 Cuadro de áreas

Tabla 1. *Cuadro de áreas piso 1*

Espacio	Ambiente	Área	N°	Área total m2
Ascensor	Publico	5,47	2	10,94
Escalera principal	Publico	36,35	1	36,35
Zona infantil	Publico	145,20	1	145,20
Baño infantil	Publico	5,40	2	10,80
Punto de información	Publico	6,00	1	6,00
Enfermería/baño	Publico	23,23	1	23,23
Batería de baño	Publico	56,70	1	56,70
Aseo	Privado	4,30	1	4,30
Sala PMR/almacén	Publico	72,89	1	72,89
Baño PMR	Publico	7,31	1	7,31
Acceso a la información	Publico	70,55	1	70,55
Estudio individual	Publico	76,74	1	76,74
Estudio grupal	Publico	72,37	1	72,37
Escalera de emergencia	Publico	29,24	1	29,24
Subtotal				622,62
Circulación	9%			79,20
Espacio libre	18%			157,28
Total				859,10

Nota: esta tabla el programa arquitectónico del primer piso propuesto del proyecto.

Tabla 2. *Cuadro de áreas piso-1 (sótano)*

Espacio	Ambiente	Área	Nº	Área total m2
Ascensor	Privado	5,47	2	10,94
Escalera principal	Privado	36,35	1	36,35
Bodega	Privado	53,15	1	53,15
Basura	Privado	20,28	1	20,28
Reciclaje	Privado	24,10	1	24,10
Limpieza	Privado	3,00	1	3,00
Almacén	Privado	49,90	1	49,90
Batería de baño	Privado	56,70	1	56,70
Cuarto eléctrico	Privado	33,88	1	33,88
Cuarto de maquinas	Privado	36,80	1	36,80
Cuarto de bombas	Privado	36,43	1	36,43
Taller de mantenimiento	Privado	98,12	1	98,12
Subtotal				459,65
Circulación	30%			240,55
Total				700,20

Nota: esta tabla el programa arquitectónico del sótano propuesto del proyecto.

Tabla 3. *Cuadro de áreas piso 2*

Espacio	Ambiente	Área	Nº	Área total m2
Ascensor	Publico	5,47	2	10,94
Escalera principal	Publico	36,35	1	36,35
Sala de estar	Publico	79,92	1	79,92

Espacio	Ambiente	Área	Nº	Área total m2
Salas audiovisuales	Publico	38,04	2	76,08
Secretaria	Semiprivado	14,09	1	14,09
Sala de juntas	Semiprivado	20,37	1	20,37
Ofi. Contador	Semiprivado	12,10	1	12,10
Ofi. Administrador	Semiprivado	12,10	1	12,10
Ofi. Gerencia	Semiprivado	15,89	1	15,89
Ofi. Cultura	Semiprivado	12,15	1	12,15
Batería de baño	Publico	56,70	1	56,70
Aseo	Privado	4,30	1	4,30
Salón de arte/almacén	Publico	89,73	1	89,73
Salón de danza/almacén	Publico	126,42	1	126,42
Escalera de emergencia	Publico	29,24	1	29,24
Subtotal				596,38
Circulación	30%			79,20
Total				836,93

Nota: esta tabla el programa arquitectónico del segundo piso propuesto del proyecto.

5.3 Organigrama

Figura 52. *Organigrama piso 1*

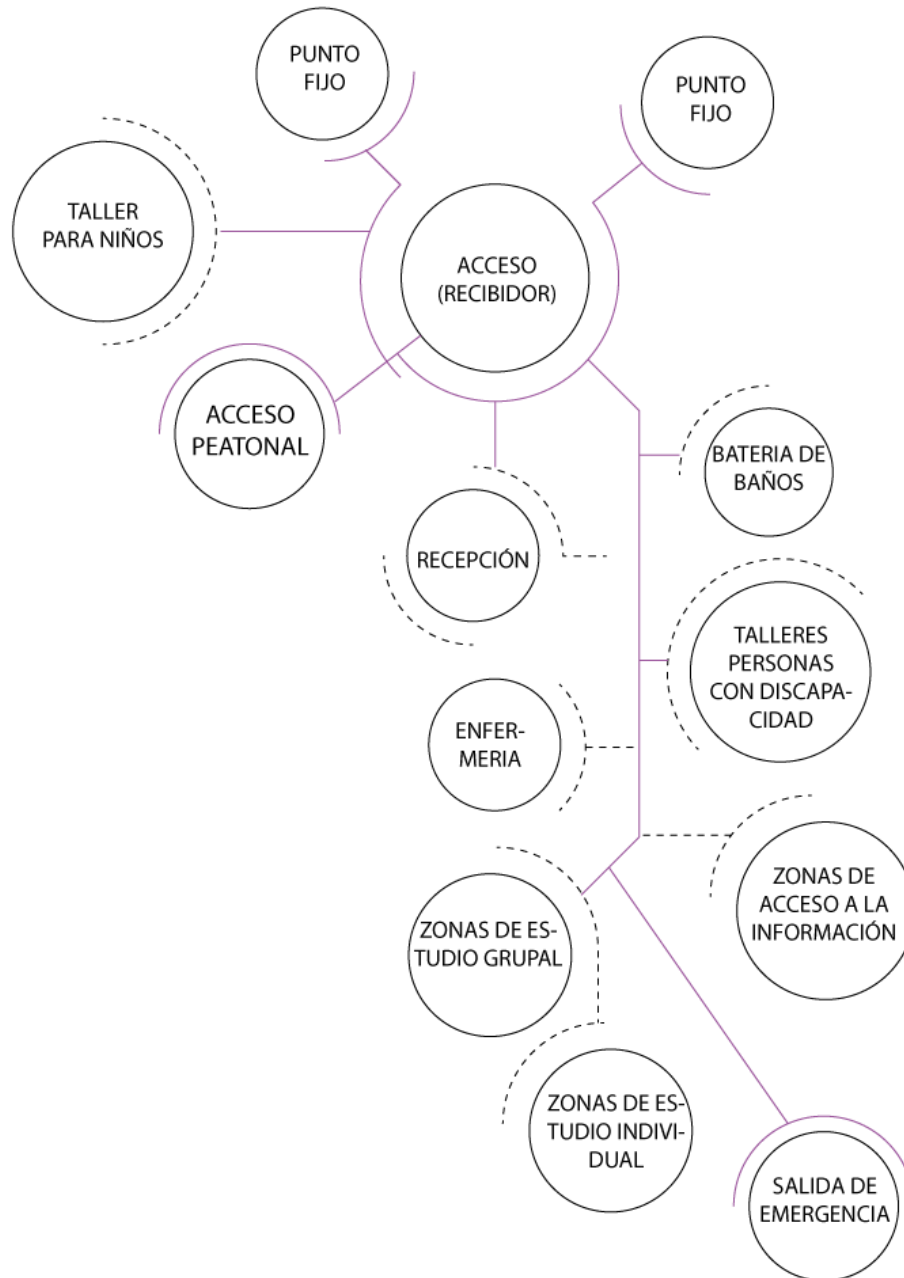


Figura 53. Organigrama piso -1 (Sótano)

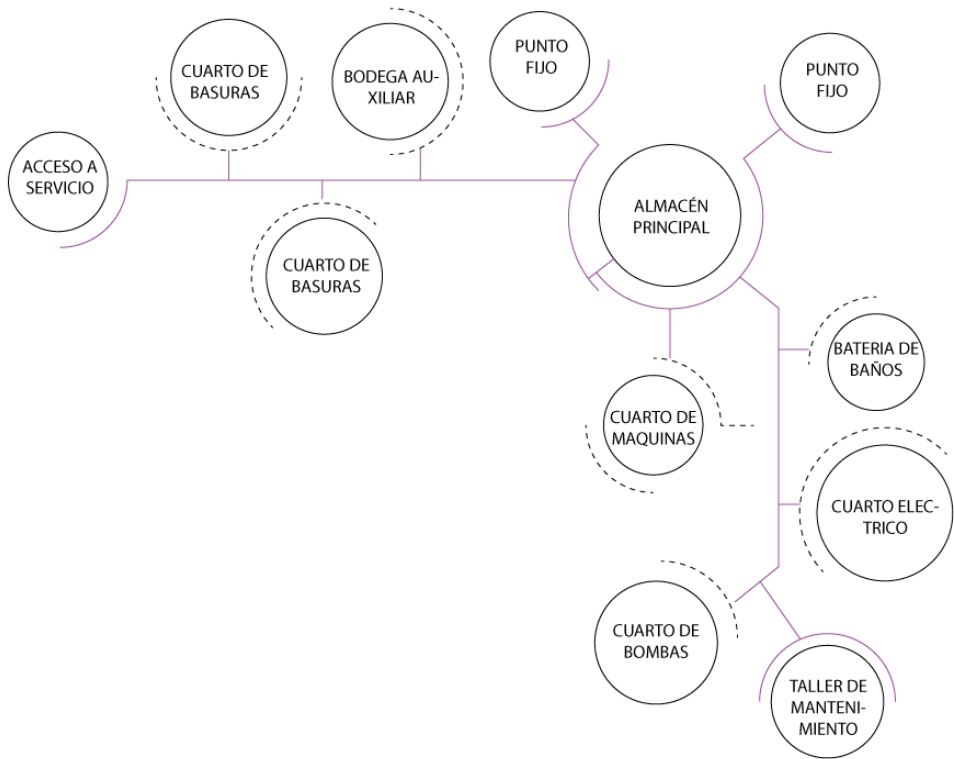
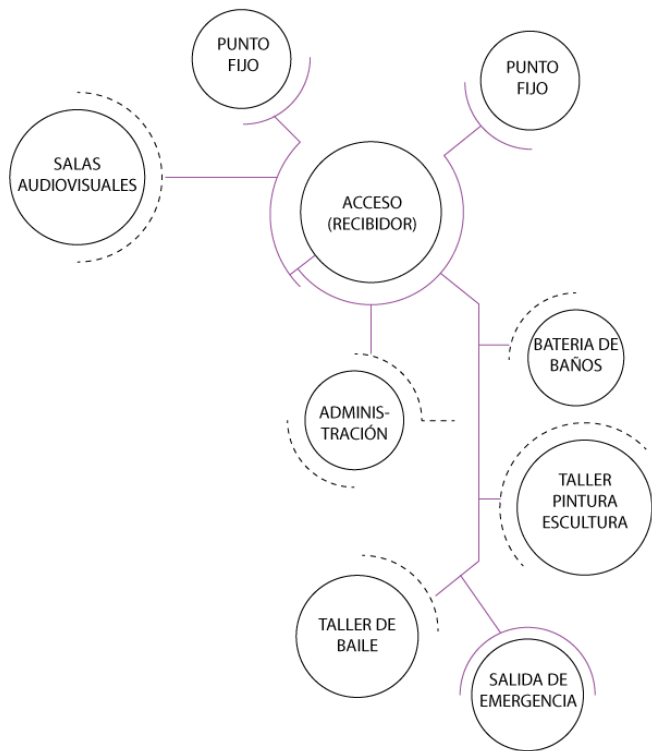


Figura 54. Organigrama piso 2

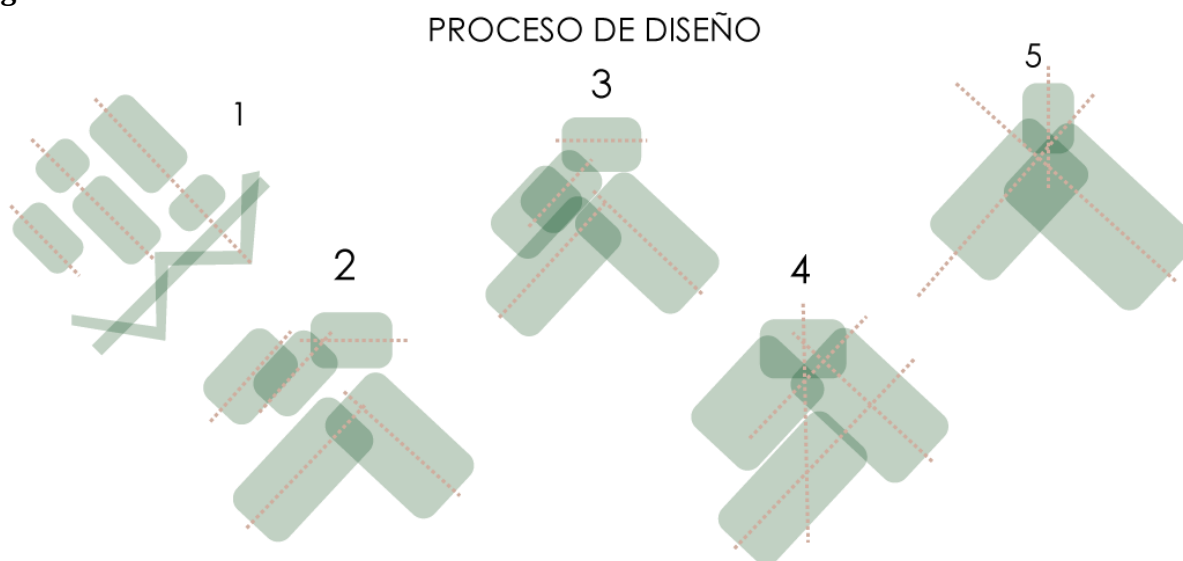


5.4 Componente formal

La mediateca busca proveer un espacio óptimo para los usuarios por ende se genera una distribución de dos niveles según el medio desarrollo de cada uno, aun así estos se relacionan entre sí.

El primer piso cuenta con un espacio específico para los niños, zonas para personas con discapacidad y zonas de estudio grupal e individual; por otro lado el segundo piso cuenta con la zona administrativa, zonas de manualidades y danza y un espacio audiovisual.

Figura 55. *Proceso de diseño.*

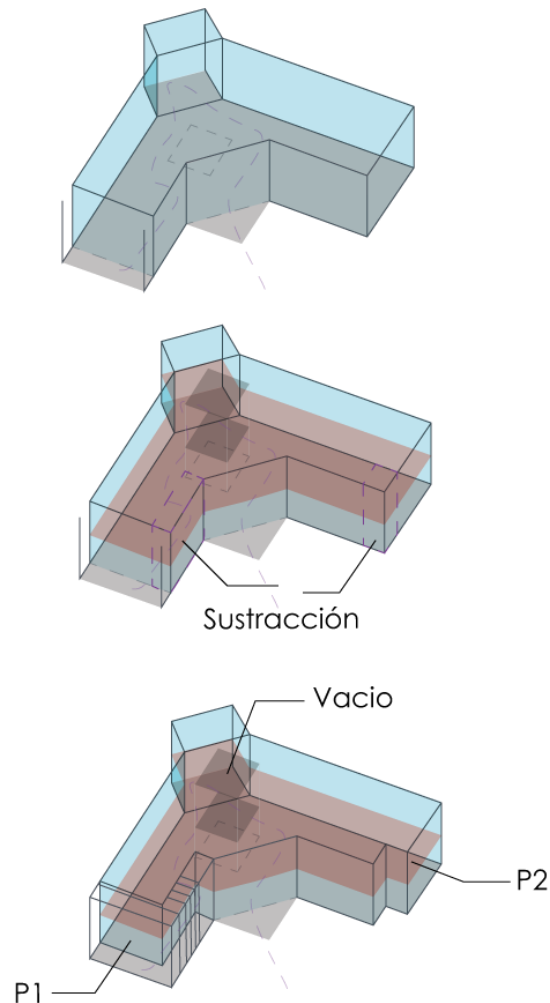


De manera inicial se buscó la creación de un eje que me permite dividir el predio que a su vez crea una conexión entre las calles y que me demarca el acceso al volumen de manera peatonal, generando así la primera dinámica entre lo existente y lo proyectual.

Una vez generado el eje se enfocó en la relación entre los espacios para formar un recibo que se abra y acoja al usuario, creando así un juego entre espacios como se demuestra según la gráfica, siendo los espacios el elemento de color verde.

A partir de esto varia la forma de como relacionarse debido al predio y al análisis solar, con esto de desarrollo una posición optima que evite la incidencia del sol a las fachadas las largas creando un espacio de difícil de disfrutar.

Figura 56. Propuesta volumétrica



Se proponen 3 volúmenes unificados unidos por un centro y expandiéndose hacia los costados, en estos se zonifican las actividades a realizar, de tal manera que se tiene una mayor claridad de la relación entre espacios.

5.5 componente funcional

La mediateca tiene circulaciones limpias y definidas las cuales invitan al usuario a acceder a cada uno de los espacios ya que estos se relacionan de manera coherente generando un flujo de circulación racional.

Figura 57. Áreas y circulaciones piso 1

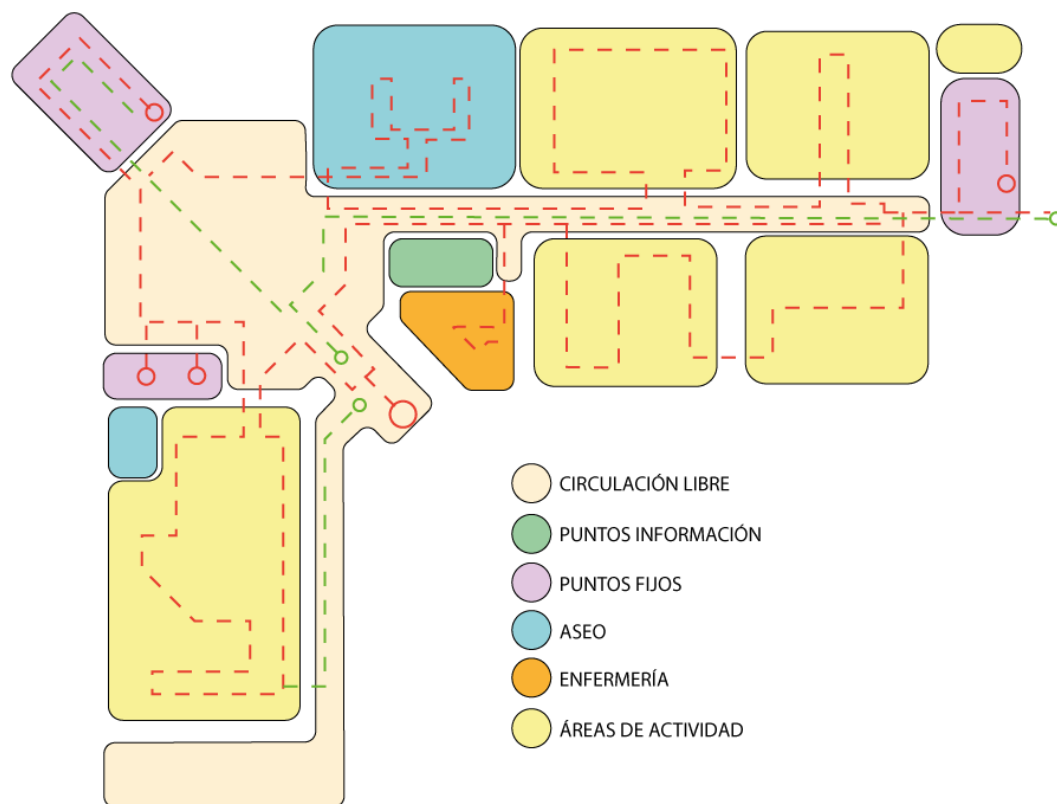


Figura 58. Áreas y circulaciones piso 2

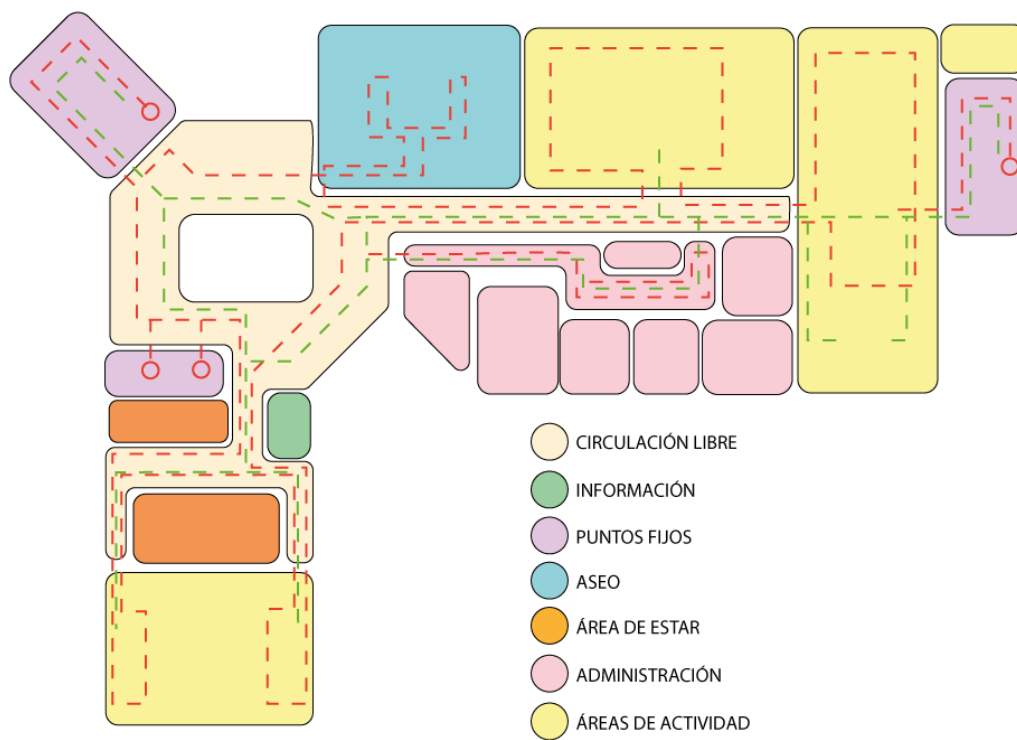
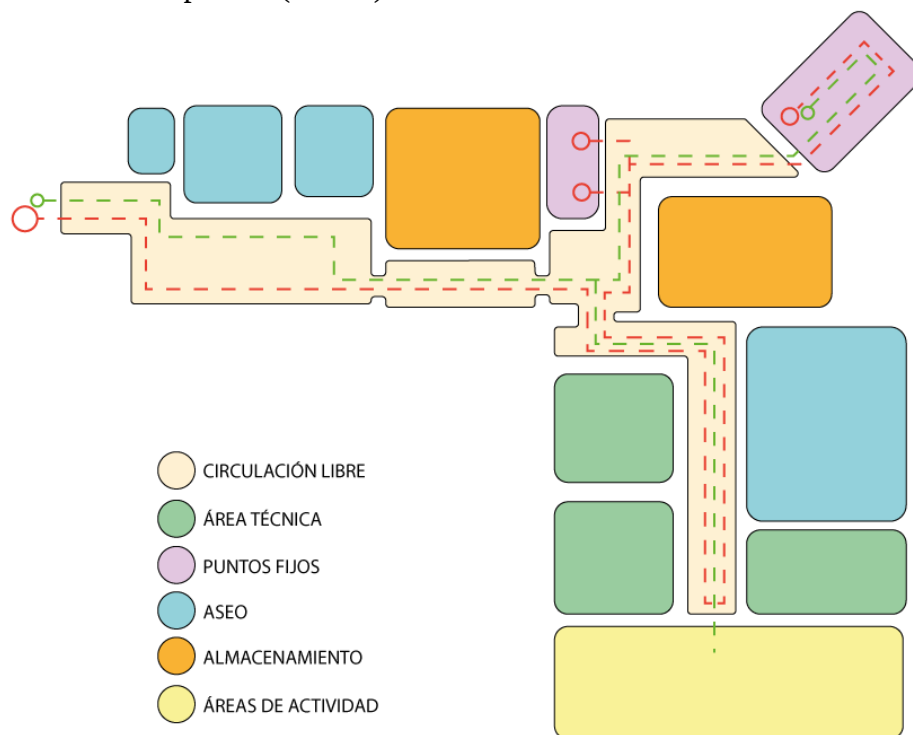


Figura 59. Áreas y circulaciones piso -1 (sótano)



5.6 Componente urbano

La proyección del espacio urbano se genera en base a un contraste con formas en base a líneas que serían lo propuesto e inexistente y las formas en base a curvas siendo la parte existente, este a su vez siendo dividido por un eje que es el conector de las vías y quien cumple como acceso peatonal al proyecto.

Figura 60. *Propuesta proyectual urbanismo*



5.7 Componente técnico

El sistema constructivo propuesto es de perfiles metálicos, el cual permite la obtención de luces más grandes, dando la oportunidad de espacios más flexibles; las luces tienen una medida aproximada a 10 metros, las cuales se apoyan en vigas IPE 200, 360 y 500. Las placas de entrepiso son aligeradas en metaldeck.

Figura 61. *Propuesta estructural*

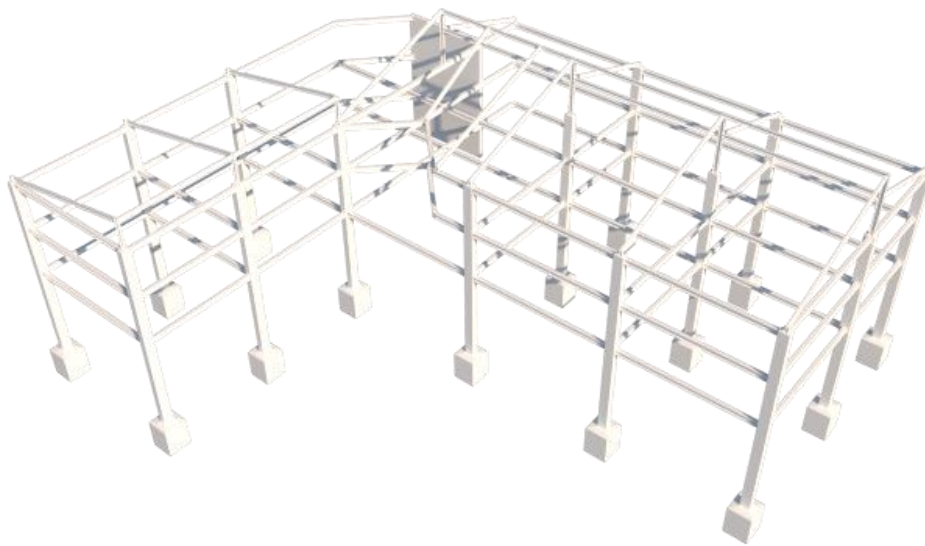


Figura 62. *Render proyección eje calle 10 (peatonalización)*



6. Conclusiones

Con base a la investigación realizada en el municipio de Socorro Santander y la falta de óptimos espacios que complementen el desarrollo educativo en el que está enfocando el municipio, se realizó el diseño de una mediateca publica, con el fin de ayudar e incentivar otras formas de aprendizaje.

Se diseño un edificio dotacional a partir de 4 características cruciales para el diseño, como primera medida, la definición de mediateca junto con la caracterización del usuario socorrano e identificación de materias y elementos tradicionales del sector relacionados a la arquitectura, permitiendo generar una identidad cultural en el proyecto y un lenguaje entre técnicas de construcción antiguas y modernas.

Segundo, teniendo en cuenta tanto las necesidades del usuario, junto a las dinámicas del sector, como factor principal, se desarrollan características espaciales entendiendo como el socorrano ve su entorno de trabajo y aprendizaje, generando espacios amplios y naturales para un óptimo desarrollo, por ende se generó una propuesta proyectual como complemento a la mediateca.

Tercero, comprendiendo las dinámicas planteadas anteriormente y junto a los resultados del análisis del clima, se implementan estrategias para entregar confort térmico, tanto interno como externo en el proyecto, para ello se utilizan materiales de menor reflectividad, para disipar el calor, a su vez utilizando materiales como la tapia, que debido a sus dimensiones permite generar ambientes frescos aislando el factor térmico externo manteniendo el interior fresco.

Cuarto, se implementarán estrategias que permitan aprovechar la gran cantidad de masa arbórea, donde dinámicas como la implementación de bioretensores, siendo los jardines de lluvia, y materiales que mantengan la permeabilidad del suelo, y entablando un lenguaje natural y a fin con las características físicas del entorno.

Agregado a todo lo anterior la mediateca satisface las necesidades culturales del usuario, generando espacios como, una sala PMR (Personas con movilidad reducida), salón de arte y manualidades y aula de baile, zonas audiovisuales y espacios infantiles, a su vez en la propuesta proyectual urbana se generan espacios como un ágora y cafetería y diversos puntos de exposición.

Con el diseño arquitectónico finalizado, se desarrolla una proyección a nivel urbano que cuenta con un contraste entre formas rectas y curvas creando un dialogo de lo existente y lo que se proyecta, siendo de la misma forma dentro del diseño cuando hablamos de muros en tapia y muros en materiales actuales.

Es así como el proyecto llega a ser una arquitectura que enmarque la importancia de la cultura y la tradición, sin dejar de lado la actualidad y como ha cambiado el entorno y su contexto, con esto el recinto logra satisfacer las necesidades de aprendizaje, culturales y sociales el usuario.

Referencias

- Abbagnano, N, y Visalberghi, A., (1964). *Historia de la pedagogía*. Fondo de cultura económica.
http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/SandroMunevar_Recurso_didacticos/Abbagnano-Historia-de-La-Pedagogia.pdf
- Arévalo, J, (2016). *La biblioteca en proceso de cambio*. Revista de Docencia e Investigación, 2(1), p.36 <https://doi.org/10.1344/BiD2016.36.12>
- Anspaugh y colaboradores (2004). *Sobre el concepto de bienestar y su vínculo con lo ambiental*, 7. <https://www.researchgate.net/...el.../pdf>
- Chauvie V & Risso A., (2003). *Color y arquitectura*. Universidad de la República, 29.
<http://www.fadu.edu.uy/acondicionamiento-luminico/wp-content/blogs.dir/28/files/2012/02/color-y-arquitectura-2.pdf>
- Chávez M, y Binnqüist G., (2014). *Sobre el concepto de bienestar y su vínculo con lo ambiental*
Sociedades Rurales, Producción y Medio Ambiente, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, 14, 4.
<https://sociedadesruralesojos.xoc.uam.mx/index.php/srpma/article/view/261/259>
- Contreras, A., Reutter, C., Reyes, M., Torres, C. (2013). *Primer lugar concurso CAP 2013*
“Biblioteca mediateca pública.” Consultado abril de 2022. Archdaily Colombia
<https://www.archdaily.co/co/02-293713/primer-lugar-concurso-cap-2013-biblioteca-mediateca-publica>
- Coulon, D., y asociados. (2016). *Mediateca en Thionville*. Consultado abril de 2022. Archdaily Colombia. https://www.archdaily.co/co/866867/mediateca-tercer-lugar-en-thionville-dominique-coulon-and-associes?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Dane. (2005). Censo General 2005 Perfil Socorro – El Socorro

De Asís, R., (2013). *Sobre la accesibilidad universal*. Universidad Carlos III de Madrid. España.
(p. 5)

Giménez, G., (2012). *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. Instituto de investigaciones sociales de la UNAM. (pp. 5-10)

Gúedot, P., (2014). *Mediateca en Bourg-la-Reine*. Consultado abril 2022. Archdaily Colombia.
<https://www.archdaily.co/co/765957/mediateca-en-bourg-la-reine-pascale-guedot-architecte>

Juniu, S, y Salazar, C., (2010). *Significado de la palabra “esparcimiento” para estudiantes de la universidad*, 10, 1-28.

López, F., (2013). *La accesibilidad universal y el diseño para todos*. Libro blanco: La accesibilidad en España.

Molano, O., (2007). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*. Consultora internacional en temas de gestión y producción cultural, 7, 69-84.

Navarro, G., (2006). *Los múltiples significados de la recreación y el esparcimiento*. Apartado 956-1100, 21-28.

Norma Sismo Resistente Colombiana NSR 10. Ley 400 de 1997. (1997). Contempla los sistemas estructurales aprobados y reglamentados en Colombia

Patacon I., (2014). *Programa de alfabetización informacional como herramienta inclusiva para niños con necesidades educativas especiales de la localidad séptima de Bosa*, Bogotá, Colombia, 3.

Ruibal, M., (2020). *Hablamos de... Las mediatecas*. revista Dialnet, 14, 97-102.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7335630>

Sacarras, E., el concepto de comunidad desde el punto de vista sociohistórico-cultural y lingüístico.

Centro de información y gestión tecnológica de Santiago de Cuba. Num. 3. Esto sacado del documento antes descrito, trabajado por Causse, M. vol. 9. (p.84)

Sánchez L., (2017). El rol de la infraestructura tecnológica en relación con la brecha y la alfabetización digitales en cien instituciones educativas de Colombia. Universidad Nacional de Colombia, Revista de Docencia e Investigación 47, 112-144. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-45652017000200112>

Santamaria, N. (2020). *Buscando la salida del laberinto: análisis de la definición de educación para el desarrollo*. Educación pesqui, 46. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046220165>

Tillería González, J. (2010). *La arquitectura sin arquitectos, algunas reflexiones sobre arquitectura vernácula*. Revista Aus, 8, (pp.12-15). Recuperado de: <http://revistas.uach.cl/index.php/aus/article/view/422>

Twitee, V, y Chaiyapat, M., (2019). *Biblioteca de arquitectura*. Universidad de Chulalongkorn 2019, p. 5

Violich, F., el concepto de comunidad desde el punto de vista sociohistórico-cultural y lingüístico.

Centro de información y gestión tecnológica de Santiago de Cuba. Num. 3. Esto sacado del documento antes descrito, trabajado por Causse, M. 9. (p.81)