

Mi escuela, Mi espacio
Regeneración urbana a través del diseño participativo en Altos de Cazucá

ERIKA DAYANNA BENEDETTI MAYORGA

Directora del Trabajo de Grado

Paula Amador Cardona

Universidad Santo Tomás

Facultad de Diseño Gráfico

Bogotá, Colombia

2018

Dedicatoria

A mis padres quienes con su esfuerzo, paciencia y cariño hoy me permiten el poder cumplir un sueño más, por desde pequeña inculcar en mí el ejemplo del esmero, la constancia y la responsabilidad que hicieron de mí una mejor persona. A mi familia por apoyarme en cada decisión y no dejar de creer en mí y a la felicidad que encaja en una sola persona por ser el apoyo y la fuerza incondicional que necesité en varias ocasiones.

Agradecimientos

Gracias a mi mamá por acompañarme en cada noche de estudio, por nunca dejar de confiar ni creer en mí; a mi papá por la dedicación y sacrificio con que a lo largo de estos años me brindó lo mejor; a Daniela Sánchez por ser parte importante en el desarrollo de éste proyecto, gracias por haber tenido la paciencia suficiente y alentarme en los momentos de desesperación; a quienes he llamado amigos por haber hecho de mi etapa universitaria una experiencia difícil de olvidar; a los profesores que de alguna manera me ayudaron a hacer posible esto y en especial a mi directora Paula Amador Cardona por cada tiempo que dedicó en aclarar y corregir mis dudas, por compartir su conocimiento y su disposición de ayuda constante.

Tabla de contenido

| | Pág. |
|---|-------------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 7 |
| 2. JUSTIFICACIÓN | 8 |
| 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA | 10 |
| 4. OBJETIVOS | 11 |
| 4.1. Objetivo General | 11 |
| 4.2. Objetivos Específicos | 11 |
| 5. ESTADO DE LA CUESTIÓN | 12 |
| 5.2. Diseño: De los objetos a las personas | 20 |
| 5.3. Espacio ¿Objeto o lugar? | 25 |
| 5.4. Teoría del cambio y acción sin daño: Acciones sociales con repercusiones tangibles | 31 |
| 5.5. Regeneración urbana: Una transformación dirigida al cambio social | 35 |
| 6. MÉTODO | 47 |
| 7. EL COLEGIO LUIS CARLOS GALÁN: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 55 |
| 9. CONCLUSIONES | 79 |
| 10. BIBLIOGRAFÍA | 83 |
| 11. ANEXOS | 90 |

Índice de tablas

| | Pág. |
|--|-------------|
| Tabla 1. Barrios de Altos de Cazucá | 14 |
| Tabla 2. Caracterización socioeconómica de Altos de Cazucá | 17 |
| Tabla 3. Fases de desarrollo del proyecto | 48 |

Índice de figuras

| | Pág. |
|--|-------------|
| <i>Figura 1.</i> Censo experimental de población y vivienda, Soacha | 14 |
| <i>Figura 2.</i> Mapa Comuna IV de Soacha | 16 |
| <i>Figura 3.</i> Espacio público ciudad de Pisco | 28 |
| <i>Figura 4.</i> Propuesta de la intervención del espacio | 29 |
| <i>Figura 5.</i> Callejón antes de la intervención - <i>Boamistura</i> | 39 |
| <i>Figura 6.</i> Participación de la comunidad | 39 |
| <i>Figura 7.</i> Tanques intervenidos - Medellín | 40 |
| <i>Figura 8.</i> UVA, Nuevo Amanecer - Medellín | 40 |
| <i>Figura 9.</i> UVA, Los Sueños - Medellín | 40 |
| <i>Figura 10.</i> UVA, Tanque Versailles - Medellín | 40 |
| <i>Figura 11.</i> Planeación del proyecto - Uraycamuy | 42 |
| <i>Figura 12.</i> Estructuras con caña hueca - Uraycamuy | 42 |
| <i>Figura 13.</i> Participación comunidad - Uraycamuy | 42 |
| <i>Figura 14.</i> Calle Frontón Beti Jai | 43 |
| <i>Figura 15.</i> Parque de arena Frontón Beti Jai | 44 |
| <i>Figura 16.</i> Graffiti wall - composición familiar | 49 |
| <i>Figura 17.</i> Graffiti wall - ideales y aspiraciones | 49 |
| <i>Figura 18.</i> Graffiti wall - ¿Qué quiero aprender? | 50 |
| <i>Figura 19.</i> Graffiti wall - contexto y posibilidades ¿Qué me motiva? | 50 |
| <i>Figura 20.</i> Graffiti wall - emociones | 50 |
| <i>Figura 21.</i> Plano para bodystorming | 53 |
| <i>Figura 22.</i> Actores-red. Proyecto Altos de Cazucá | 57 |
| <i>Figura 23.</i> Participación pared ¿qué me motiva? | 59 |

| | |
|---|----|
| <i>Figura 24.</i> Tiempo de esparcimiento Luis Carlos Galán | 61 |
| <i>Figura 25.</i> Representaciones genéricas | 62 |
| <i>Figura 26.</i> Zona verde Luis Carlos Galán | 64 |
| <i>Figura 27.</i> Vista interior y exterior de la huerta | 64 |
| <i>Figura 28.</i> Área social Luis Carlos Galán | 65 |
| <i>Figura 29.</i> Situación actual Luis Carlos Galán | 67 |
| <i>Figura 30.</i> Estructura del funcionamiento de clubes | 71 |
| <i>Figura 31.</i> Expresiones positivas hacia las familias | 73 |
| <i>Figura 32.</i> Ideales áreas de las ciencias de la salud y milicia | 77 |

Resumen

La presente investigación cuestiona cómo puede llevarse a cabo un proceso de regeneración urbana a través del diseño participativo en la comunidad educativa del colegio Luis Carlos Galán ubicado en Altos de Cazucá, Soacha, Colombia. Esta investigación reconoce la importancia del diseño participativo y las posibilidades de la regeneración urbana desde el diseño a la hora de caracterizar comunidades. Los datos recolectados se analizaron desde 3 puntos: las relaciones interpersonales, los intereses de los actores y el espacio en el que se despliegan los dos primeros, con esto se desarrolló una estrategia de clubes de intereses compartidos que apoya el libre crecimiento y esparcimiento de los estudiantes.

Palabras claves: Diseño participativo, regeneración urbana, espacio, comunidades vulnerables.

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto “Mi escuela, mi espacio” surge como producto del trabajo realizado en la facultad de Diseño Gráfico desde el semillero de Diseño Participativo, en la línea de investigación de diseño para la transformación social. La presente investigación gira en torno a la regeneración urbana a través del diseño participativo en Altos de Cazucá. Este barrio fue fundado hacia 1970 por familias desplazadas pertenecientes a diversas zonas del país, es un sector en el que la malla vial está deteriorada y las calles en su mayoría se encuentran sin pavimentar, pese a ello tiene colegios públicos y privados y el apoyo de instituciones como la Universidad Santo Tomás que hace presencia mediante procesos de formación y sensibilización.

El abordaje teórico de la investigación da respuesta a las posibilidades del diseño para la caracterización y generación de una estrategia participativa que desencadena una serie de cambios simbólicos dentro de la institución con el fin de acentuar valores positivos como la seguridad y el libre desarrollo en los estudiantes. Se realiza un rastreo por el diseño

participativo, la regeneración urbana y el espacio como grandes conceptos, sin embargo, dentro de ellos se encuentran otros subconceptos que responden a limitantes del espacio y posibilidades dentro de él.

En el marco del diseño participativo se establecen una serie de etapas (planeación, iniciación, implementación, reflexión y comunicación) desde donde se desarrollan los diversos instrumentos para la caracterización empática de los estudiantes de bachillerato del colegio Luis Carlos Galán, con el fin de a través de la regeneración urbana simbólica desarrollar una estrategia de clubes co-creada con los estudiantes del plantel, donde los intereses compartidos (talentos, habilidades o destrezas académicas) y la red de relaciones dentro de la institución son la base fundamental de los mismos.

2. JUSTIFICACIÓN

La carrera de diseño gráfico dentro de la Universidad Santo Tomás se esfuerza por formar profesionales con una visión más humana en su campo. Por ello:

El programa académico busca mediante la formación integral, el sello educativo de la Universidad, que sus egresados aporten a la construcción de país no solo desde la posición habitual del Diseñador Gráfico generalmente como un protagonista en los movimientos comerciales e industriales, sino aquel diseñador gráfico Tomasino que se interesa por su comunidad y con ella propone soluciones que la favorecen, es decir que se ha formado un pensamiento crítico e investigativo frente a su contexto y gesta iniciativas puntuales desde su campo disciplinario para intervenir estas poblaciones y reconocer y favorecer al cambio cultural de manera positiva para ayudar a transformar la realidad de nuestro diario vivir, el diseñador gráfico debe no solo construir saberes a partir de la experimentación, formulación y generación de proyectos alrededor de la imagen como ente comunicacional, sino contemplar a su vez, las implicaciones de su

trabajo en cuanto al efecto inmediato en el entorno que lo rodea, teniendo en cuenta las necesidades y tendencias sociales de su comunidad; desde esta acción creadora, el diseñador utiliza y legitima las tecnologías en su papel constructor de procesos culturales válidos en un entorno social como el colombiano, el cual posee diversos matices culturales con marcadas diferencias (Universidad Santo Tomás, 2016, págs. 9 - 10).

Es así como cada trabajo elaborado impulsa a los estudiantes a creer en el cambio social, así como a integrar la profesión en las diferentes problemáticas, ayudando así a comprender el mundo desde la posición de sentarse con el otro para dar soluciones pensando juntos como uno solo.

Uno de los objetivos que tienen los centros de proyección social de la Universidad es estudiar las dinámicas de las comunidades vulnerables, con el fin de contribuir de una manera pertinente, a los proyectos de mejoramiento que se van realizando de estas, además de que la misma institución ofrece a los estudiantes un proceso de formación humanista y con responsabilidad para que así estemos en la capacidad de contribuir de alguna manera a darle solución a las diferentes problemáticas presentes en la sociedad colombiana desde nuestro campo (USTA, s.f.).

Por otra parte, hoy en día son pocos quienes dirigen su mirada hacia un sector como Altos de Cazucá; cada día sus habitantes deben arreglárselas para pavimentar las calles o arreglar sus casas, pues:

Los únicos que han intentado mejorar la calidad de vida de estas personas han sido las organizaciones no gubernamentales y las fundaciones que llegan hasta este cordón de miseria olvidado por los dirigentes políticos y, por qué no, por los colombianos (El Espectador, 2014, párr. 4).

Sobre la base de las consideraciones anteriores, esta investigación permite aportar una nueva perspectiva sobre el tema en cuestión, además de contribuir al fortalecimiento de los vínculos afectivos dentro de la comunidad, donde se desarrollan y refuerzan los lazos sociales mediante las habilidades manifestadas en los estudiantes.

La investigación es viable y puede ser desarrollada dentro del tiempo estipulado en cada fase; la primera tiene una duración de 4 meses lo cual corresponde al periodo académico 2018-2, en donde se plantea la estrategia para la realización del proyecto gracias a la información obtenida a través de los métodos de recolección de datos, posterior a ello en la segunda fase correspondiente al 2019 se evalúa la estrategia con las directivas del colegio y se busca una sustentabilidad financiera que permita la aplicación de la estrategia de regeneración co-creada. El proyecto tiene planteado su desarrollo en dos fases consecutivas para permitir un mejor progreso investigativo y no perder las relaciones establecidas con las personas, asimismo se cuenta con el apoyo y la disponibilidad para llevar a cabo los alcances y objetivos propuestos para la investigación. Además de esto, construye conocimiento para el nuevo enfoque del diseño gráfico conocido como diseño para el cambio social, así como también conocimiento para la comunidad, pues en los procesos co creativos es necesario la creación de un lenguaje común entre diseñadores y comunidad, para de esta manera empoderar a los futuros usuarios (Lee, 2008).

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El acelerado crecimiento de las grandes urbes y la vaga idea de que la ciudad capital tiene oportunidades para todos, es lo que hace que al menos 42 personas víctimas del conflicto, pisen tierras bogotanas día tras día (El espectador, 2015). Altos de Cazucá es un barrio fundado hacia 1970 por familias sin espacio y sin voz, desplazadas; pertenece a Soacha y las calles en su mayoría se encuentran en malas condiciones. Sin embargo, a sus niños se les

ve corriendo a clases cuidando no embarrar sus uniformes, entre gritos y risas unos entran a colegios públicos y otros pocos a privados, con el fin de cumplir su jornada académica.

La Universidad Santo Tomás, en su apuesta pedagógica y visión humanista, lleva más de 10 años apoyando el centro de proyección social sede Cazucá perteneciente a la comuna IV, haciendo presencia mediante procesos de formación y sensibilización.

Dentro de esta indagación se comprende que el espacio de desarrollo dentro de la época escolar es un factor fundamental en las prácticas culturales y sociales que trascienden a la adultez, por ello, la regeneración urbana da paso a la construcción de una estrategia creativa mancomunada con la comunidad, que desencadena en el desarrollo de una serie de elementos físicos y relacionales que repercuten y acentúan valores positivos, como son la seguridad y el libre desarrollo en los estudiantes del colegio Luis Carlos Galán.

En consecuencia, esta investigación se desarrolla en torno a la siguiente pregunta: ¿Cómo puede llevarse a cabo un proceso de regeneración urbana a través del diseño participativo en comunidades educativas con contextos urbanos económicamente vulnerables?

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo General

Co-crear una estrategia de regeneración urbana por medio del diseño participativo para la comunidad educativa del colegio Luis Carlos Galán de Altos de Cazucá, Bogotá.

4.2. Objetivos Específicos

Primera fase: 2018-2

1. Reconocer las necesidades de la comunidad educativa en torno al derecho y uso de espacios comunitarios.

2. Identificar las alternativas propuestas por la comunidad para el mejoramiento físico y relacional del plantel educativo.

3. Proyectar una estrategia participativa de regeneración urbana para apoyar el libre crecimiento y esparcimiento de los estudiantes.

Segunda fase: 2019

4. Co evaluar la estrategia planteada con las directivas del colegio Luis Carlos Galán.

5. Aplicar la estrategia de regeneración urbana en asocio con la comunidad educativa.

6. Analizar las transformaciones de las relaciones sociales desplegadas dentro del colegio Luis Carlos Galán.

5. ESTADO DE LA CUESTIÓN

5.1. Cazucá: La historia sobre la montaña

Soacha es uno de los departamentos de Cundinamarca en Colombia con más población, este territorio ancestralmente perteneció a la comunidad indígena Muisca, siendo su idioma de donde proviene el topónimo con el que hoy en día se conoce este lugar. Desde la década de los años sesenta, en el municipio de Soacha se desarrollan las primeras invasiones urbanas, que son poblamientos informales del territorio.

Este fenómeno se encuentra ligado a la llegada de inmigrantes de todo el país, entre ellos, algunas víctimas de la violencia. Soacha y Bogotá han establecido una relación que empieza por la eliminación de las fronteras físicas, generando la llamada Conurbación del sur (Cardoso y Sánchez 2015).

Altos de Cazucá es la cuarta de seis comunas del casco urbano de Soacha, y está ubicada al extremo oriental de la ciudad. Teniendo en cuenta el indicador anual poblacional

expuesto en la página de la Alcaldía de Soacha, para el 2005 este territorio contaba con 69.325 habitantes, limitando con Bogotá en el área la localidad de Ciudad Bolívar.

Según el Plan de Ordenamiento Territorial - POT de Soacha, actualmente Cazucá es reportada como una zona de inestabilidad debido a la explotación minera que fracturó gran parte del territorio, lo que desencadenó una emergencia hacia el año 2000 (POT Soacha, 2018).

Por otro lado, se evidencia que el 14% de la población son desplazados; el 68,8% tiene un promedio de 5 personas en su grupo familiar, donde tan solo un 28.6% es de padres que integran la familia contra un 71.4% donde la mujer es la cabeza de esta (Restrepo de Peña, Sierra y Bayona, 2015). Estos datos tienen especial relevancia respecto a que la población está dividida entre los que se encuentran ubicados por debajo de la frontera de pobreza y los que se ubican en índices de indigencia.

El poblamiento de Cazucá comienza a finales del siglo XX debido al apoyo del Partido Comunista Colombiano y la Central Nacional de Vivienda, y luego de una urbanizadora pirata que vendía hogares a bajo costo logró la ubicación de 19 familias quienes comenzaron el barrio. Consecuencia de este proceso, las reservas ecológicas que se ubicaban en este sector fueron desapareciendo debido a los asentamientos de familias provenientes del Chocó, y de poblaciones vulneradas en Colombia (Cardozo y Sánchez 2015).

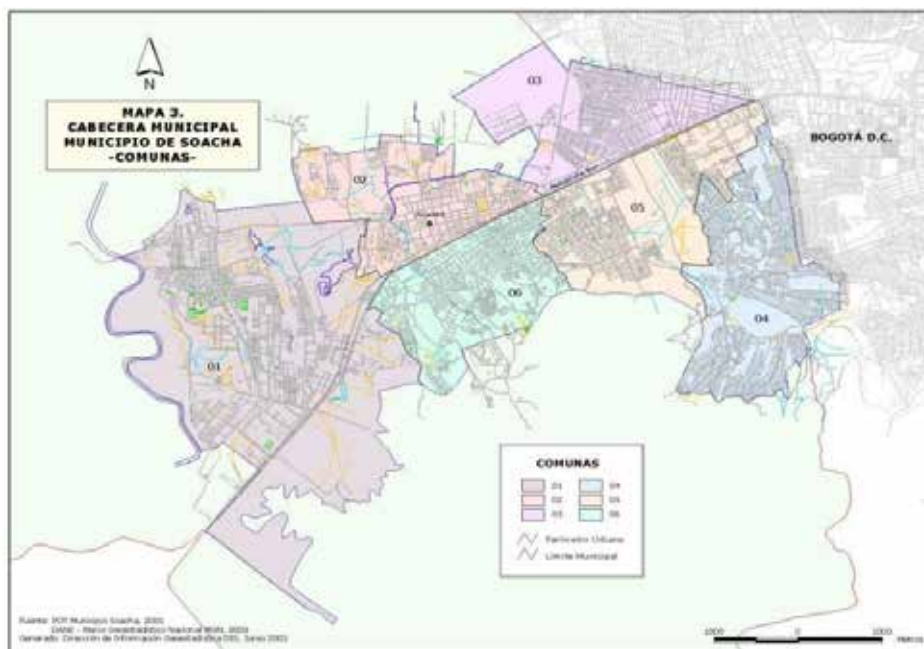


Figura 1. Censo experimental de población y vivienda del municipio de Soacha, 2003

En la figura 1, se evidencia que Soacha se encuentra dividido por comunas, en donde Altos de Cazucá se encuentra en la comuna IV compuesta por 31 barrios, los cuales se muestran en la Tabla 1 mostrada a continuación.

Tabla 1

Barrios de Altos de Cazucá

BARRIOS PERTENECIENTES A ALTOS DE CAZUCÁ

| | | |
|--------------------|--------------------|-----------------|
| Altos del pino | Buenavista | Buenavista Bajo |
| Buenavista Aires | Carlos Pizarro | Casa Loma |
| Ciudadela Sucre | Corinto | El Arroyo |
| El Oasis | El progreso | Julio Rincón |
| La Capilla | La Esperanza | La Isla |
| Nueva Unión | Laguna Terreros | Las Margaritas |
| Lorna Linda | Los Balkanes | Los Pinos |
| Luis Carlos Galán | Minuto de Dios | San Rafael |
| Mirador de Corinto | Paraíso de Corinto | Rincón del Lago |
| Santo Domingo | Villa Cano | Villa Mercedes |
| Villa Sandra | | |

Elaboración propia con base a Organización Internacional de Migraciones- OIM, proyecto ID-FP-0097. Apoyo y acompañamiento para la inclusión social de familias vulnerables y en situación de desplazamiento de la Comuna IV de Soacha. Bogotá, 2011

El barrio Luis Carlos Galán, que hace parte de la comuna Altos de Cazucá, se ha desarrollado gracias a que quienes han asumido el papel de líderes de la comunidad, a lo largo del tiempo han buscado la manera de mejorar las condiciones de quienes viven allí. Mujeres como Blanca Sánchez se han puesto a la tarea de contribuir a la formación y organización de los barrios en sus inicios, y su trabajo se ha mantenido en el tiempo, pues Blanca actualmente se dedica a promover los procesos de participación y organización en este lugar, aquellos que se han realizado dentro del barrio como la apertura de las vías, la construcción de la red de acueducto, el acceso al barrio; estos desarrollos fueron posibles por la unión que estas personas formaron ya que al no ser un barrio legalmente constituido no contaban con ningún tipo de apoyo estatal (Quintero, 2013, págs. 25-27). De esta manera, los líderes poco a poco fueron consiguiendo donaciones de entidades como Cementos Argos y otras instituciones que les proporcionaron los primeros tubos que se utilizaron para poder tener servicio de acueducto y las escaleras que sustituyeron los inaccesibles barrancos que tenían.

En el barrio se han desarrollado diferentes proyectos en pro de la mejora de las condiciones de estas personas, este es el caso de aquellos empleados para sacar a niños y jóvenes de las calles a través de talleres musicales de rap, hip hop y de representaciones artísticas como las que permite el grafiti.

Los procesos de participación ciudadana en la Comuna 4 de Soacha han funcionado en relación a satisfacer unas necesidades básicas de prestación de servicios públicos y a mejorar condiciones físicas de los barrios marginados e informales. Si dichos procesos no se hubieran presentado, muy probablemente los barrios en los que se desarrolla el presente estudio, no contarían actualmente con el servicio de alcantarillado y acueducto, ni energía eléctrica. Dichos procesos han sido tradicionalmente impulsados por las Juntas de Acción Comunal de los barrios, sin embargo, estos espacios han

venido en un debilitamiento y por tanto la participación ha tenido una tendencia a la baja (Quintero, 2013, p. 48).

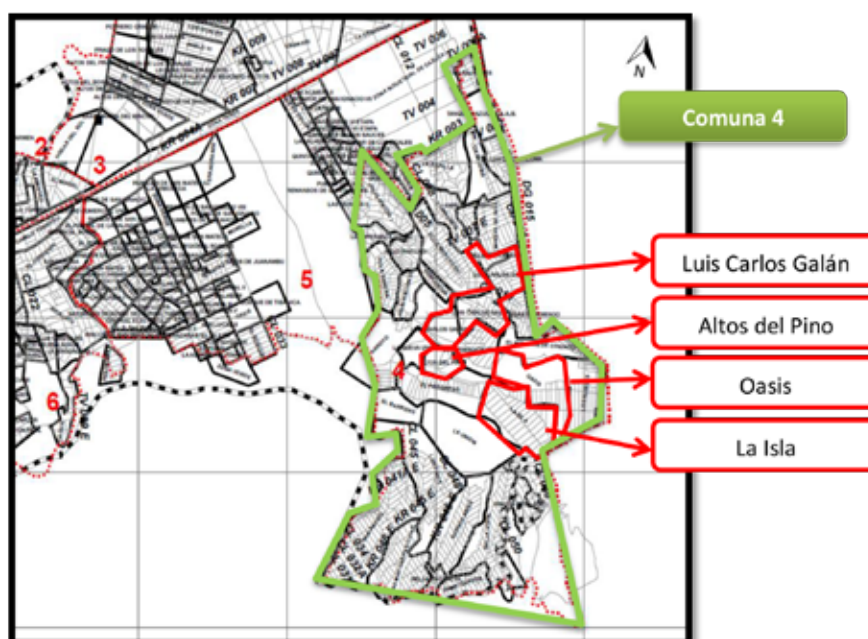


Figura 2. Mapa de la Comuna IV de Soacha. Elaborado por Daniel Andrés Quintero Jiménez en: Estudio de la Participación ciudadana en la ocupación informal del territorio. Estudio de caso: Comuna 4 de Soacha, 2008-2011.

Cabe agregar que Altos de Cazucá al ser un barrio ilegalmente constituido no cuenta en su totalidad con los servicios básicos de vivienda y que estos solo se pueden evidenciar en partes específicas de éste donde los habitantes se han puesto de acuerdo para mejorar las condiciones tanto de sus viviendas como de las calles. Para ello se muestra a continuación la tabla 2, en la que se pueden observar algunos indicadores de vulnerabilidad comparándose tres lugares; Bogotá, Ciudad Bolívar y la Comuna IV respectivamente.

Tabla 2

Caracterización socioeconómica de la población vulnerable de Altos de Cazucá

| LUGAR | % Viviendas sin acueducto | % Viviendas sin alcantarillado | % Viviendas sin gas | % de maternidad en adolescentes | % mayores de 12 años sin primaria completa |
|----------------|---------------------------|--------------------------------|---------------------|---------------------------------|--|
| Bogotá | 1.41 | 2.08 | 20.24 | 6.84 | 10.18 |
| Ciudad Bolívar | 5.48 | 6.54 | 14.06 | 11.16 | 17.88 |
| Comuna IV | 73.94 | 66.07 | 63.5 | 13.1 | 26.18 |

Tomada de Restrepo de Peña, Sierra y Bayona (2015). Caracterización socioeconómica de la población vulnerable de Altos de Cazucá del municipio de Soacha (Cundinamarca) y la economía solidaria.

Con base a la información mostrada en la tabla 2, se evidencia que la Comuna IV presenta el mayor porcentaje de vulnerabilidad dentro de los aspectos analizados (servicios públicos, educación y maternidad adolescente). Esto se confirma observando las difíciles condiciones en las que viven los habitantes de la Comuna, donde se pueden encontrar familias que no cuentan con servicios básicos en sus viviendas y además de ello tampoco tienen, ni han tenido una educación de calidad.

Es importante establecer que dentro de la comuna se encuentran colegios públicos, gratuitos que cuentan con espacios reducidos para sus actividades, además de ello los habitantes dentro de la comuna suele reunirse con el fin de desarrollar diversas actividades de mantenimiento (pavimentar su cuadra, instalar canchas de fútbol, retirar el agua empozada en zonas comunes, etc) a pesar de ello el acceso a diversas partes de la comuna es complejo y son pocas las instituciones y/o fundaciones que se acercan a brindar un apoyo en este sector.

Pese a lo anteriormente dicho la comuna cuenta con varios escenarios futbolísticos en buenas condiciones para el desarrollo de actividades de ocio de la comunidad, en esta línea se encuentran proyectos como *Tiempo de juego*, que nació en el 2008 como un proyecto comunitario que inició Andrés Wiesner para darle a los jóvenes un mejor aprovechamiento a

su tiempo libre, es así como esta fundación nace como una escuela de fútbol que promueve el liderazgo en los jóvenes. Como consecuencia:

la comunidad de Cazucá comenzó a ver con cierta gracia a ese grupo de chicos que jugaban fútbol en equipos mixtos, que antes y después de cada partido se sentaban en círculo a definir las reglas, que no utilizaban árbitros ni para un torneo, y lo más curioso de todo: que seguían las orientaciones de un chico o chica, igual o menor que ellos, a quien además llamaban “profe” (Tiempo de juego, s.f. párr. 10).

Muchos se unieron a esta iniciativa que buscaba ofrecer alternativas a través del deporte como una opción de vida, pretendiendo que se generara una sostenibilidad en la comunidad a través de estos chicos. La misión de la Fundación es “promover que los niños, niñas y jóvenes tengan sueños positivos y viables, generando oportunidades para que esos sueños se hagan realidad” (Tiempo de juego, s.f. párr. 13).

Se hace evidente que el deporte en zonas vulnerables es visto como una opción de vida tanto para el joven que comienza a practicar como para las familias que junto a ellos sueñan con que este se vuelva su estilo de vida y la oportunidad para salir adelante profesionalmente. Por esto:

El deporte como cualquier forma de actividad física que, a través de participación organizada o no, tiene como objeto la expresión o mejoría de la condición física y psíquica, el desarrollo de las relaciones sociales o la obtención de resultados en competición a todos los niveles, el deporte ha sido considerado tradicionalmente un medio apropiado para conseguir valores de desarrollo personal y social; afán de superación, integración, respeto a la persona, tolerancia, acotación de reglas, perseverancia, trabajo en equipo, superación de los límites, autodisciplina, responsabilidad, cooperación, honestidad, lealtad, etc. (Bravo y Escobar, 2013. pp. 10 - 33).

Por otra parte, en zonas vulnerables como Cazucá no solo se recurre al deporte visto como una opción de vida, además de eso los jóvenes llegan a tener otras opciones como ser parte de las Fuerzas Militares de Colombia o acudir a la educación gratuita o a bajo costo que brindan algunas entidades. Según los datos oficiales, la mayoría de los soldados regulares que prestan servicio en Colombia vienen desde estratos sociales muy bajos encontrando en el servicio militar una opción para adquirir la libreta militar que les dará paso a conseguir un empleo y/o a generar ingresos con los que sea posible brindarles un apoyo económico a sus familiares. Los jóvenes que se ven prestando servicio militar en diferentes zonas del país son personas que:

ríen, cantan, sueñan y sufren. Tienen miedo. Proceden de los lugares más pobres y olvidados del país. Vienen del campo, de las comunas, de las pandillas. Disparan, es su trabajo. Sobreviven y ayudan a su familia con poco más de un salario mínimo. (García, 2014, párr. 2).

Esto teniendo en cuenta el futuro de los jóvenes en condiciones de vulnerabilidad en relación a su elección de vida en la milicia, pero por otro lado están aquellos que buscan alternativas con diferentes universidades económicas o entidades como el Sena, que brindan la posibilidad de realizar carreras presenciales, virtuales y cursos cortos en diferentes áreas incluyendo el inglés. Dichas instituciones ofertan diferentes programas relacionados al campo de la salud como servicios farmacéuticos, enfermería y apoyo administrativo en salud; así como también programas en atención a la primera infancia, asistencia administrativa, sistemas, asesoría comercial, recursos humanos, cocina, etc., que además están dentro de los 20 programas técnicos más demandados y con mejor salario del Sena. Esta es una formación gratuita o a bajo costo que garantiza las posibilidades de que las personas (incluyendo las de bajos recursos) puedan acceder a la educación superior y vincularse al mercado laboral con mayor facilidad (SENA, s.f).

De acuerdo a lo anteriormente mencionado es posible establecer una serie de temáticas- ejes, desde los que se pueden abordar los intereses de los estudiantes; el primero relacionado a los deportes y encaminado al desarrollo de habilidades blandas a través de la participación en actividades grupales; el segundo relacionado al desarrollo de habilidades para el trabajo que permitan establecer una serie de conocimientos desde los que se pueda acceder al mercado laboral o mejorar dentro del ámbito educativo, y por último, las actividades enfocadas al desarrollo o afianzamiento de talentos y/o habilidades fuera de lo académico, actividades como hip-hop y baile.

5.2. Diseño: De los objetos a las personas

Dado que el desarrollo del proyecto se encuentra dentro del campo del Diseño Gráfico es importante establecer los avances en materia, para desarrollar un proyecto dentro del marco del diseño para la transformación social y que a su vez explore el aporte del diseñador dentro de las ciencias sociales, es por ello que en este apartado se establece la evolución del diseño desde su enfoque comercial hasta la perspectiva actual del aporte social.

Para el siglo XX con la creación de la Bauhaus, las ideas de los movimientos avanzados en arte se fueron combinando y explorando para ser aplicados a problemas funcionales; muebles, arquitectura, diseño de producto y diseño gráfico, fueron dando paso a una manera estética y moderna de pensar; un ejemplo del cambio de mentalidad que proponía esta nueva escuela fue la creación de su tipografía *Architype Bayer* que seguía las líneas de su manera de pensar “eliminar lo superfluo y dejar lo esencial” (Alcalá, 2015). Esta nueva manera de entender el diseño permitía desdibujar los límites entre el arte y la artesanía bajo un mismo fin que era para ese entonces la producción masificada de productos; para Walter Gropius, director de la Bauhaus, solo las ideas más brillantes eran lo suficientemente buenas para justificar una multiplicación en masa realizada por la industria. Gropius intentó unificar

artistas y artesanos tras la idea de que un artista era en sí un artesano exaltado, pero que el artista debía entonces conocer lo más posible el trabajo del artesano y de esta manera conseguir que quienes manufacturan los nuevos productos industriales pudieran elevar las cualidades funcionales y estéticas de la producción, generando así productos de consumo a bajo costo.

Es decir que aquella escuela ya ideaba entonces tres elementos primordiales que han ido evolucionando con el paso de los años: el primero correspondía directamente a la manera en que eran hechos los productos, es decir un paradigma mercantil. El diseño con fines de producción masificada exigía la planeación y cálculo que aseguraran la reproductibilidad técnica del producto; el segundo apunta a un dilema que aún sigue siendo vigente en la disciplina: delgada línea entre lo que se considera arte y lo que se considera artesanía; y por último, y quizás el más importante para este apartado investigativo, es el carácter añadido que puede darse a un producto a través de la intervención multidisciplinar centrada en un producto (Meggs & Purvis, 2012).

El renacimiento de la Bauhaus en Chicago trajo consigo las ideas y en esencia la experiencia de la Bauhaus anterior. Sin embargo, cargar con tal legado dio paso a la discusión sobre la mezcla entre las 3 dimensiones principales en diseño: lo artístico, lo científico y lo tecnológico, debido a corrientes ideológicas de László Moholy-Nagy, director de la nueva Bauhaus, el componente artístico se dio por sentado en el plan de estudios, lo que desencadenó una respuesta investigativa y una contribución del diseño como ciencia social: “La idea de que el diseño era estética aplicada había sido sustituido por un nuevo modelo teórico, teniendo en cuenta el diseño como ciencia aplicada (humano y social)” (Findeli, 2001).

Por otro lado, en 1968 la revista *Fortune* publicaba un artículo que declaraba el fin del diseño como se conocía, pues la visión mercantil decaía sin posibilidad de cambio, fue así

como la alarmante situación permitió la visualización del diseño como algo más complejo y completo que la producción mercantil en sí misma. Según Papanek (1972), el diseño tiene la posibilidad de convertirse en una herramienta innovadora, altamente creativa, transversal a las disciplinas que responda a las verdaderas necesidades de los hombres.

La visión interdisciplinar permitió al diseño crecer como fuente de conocimiento y asimismo, ingresar a las agendas sociales como una posibilidad efectiva para la solución de problemáticas humanas. Por ello se incorporaron nuevos términos para denotar conceptos, habilidades y propuestas investigativas trabajadas desde los nuevos enfoques que permitía el diseño centrado en las personas. Sin embargo, no se dejó de lado los objetos que también podrían ayudar a quienes estuviesen en situación de vulnerabilidad.

Margolin y Margolin (2012) proponen un “modelo social” de diseño, en el que dan luces basadas en el pensamiento de Papanek, sobre lo que se conocería como modelo social en diseño que contempla los quehaceres del diseñador y una que otra novedad en la agenda social. Estos autores afirman que, pese a que el diseñador sea conocido ya como un productor de cosas, es necesario concientizar acerca de las mismas y para ello proponen el diseño de producto orientado a las necesidades sociales, es decir, cómo el diseñador deja de lado su capacidad en el mercado y se concentra en diseñar para poblaciones en necesidad, para preguntarse cómo un producto puede cambiar o tocar la vida de las personas sin dejar de ser un producto del diseño.

Es decir que la agenda planteada desde el diseño como ciencia social nace con las necesidades culturales y sociales de la población, además de la gestión del diseño dentro de investigaciones y grupos interdisciplinarios que justifican su aporte dentro de grupos interdisciplinarios en la resolución de problemáticas sociales (Margolin y Margolin, 2012).

El diseño para la innovación social no es una nueva disciplina, es simplemente una de las formas en que el diseño contemporáneo está apareciendo. Por lo tanto, lo que se

requiere no es tanto un conjunto específico de habilidades y métodos si no una nueva cultura, una nueva manera de mirar el mundo y si no, lo que el diseño puede hacer con y para las personas que viven en ella (Manzini, 2015, p. 55).

De allí que Manzini defina la innovación social como la producción y ejecución de nuevas ideas que cumplen las necesidades de una sociedad, es decir, la interdisciplinariedad permitirá al diseño entender de manera completa o parcialmente completa las complejas relaciones, estructuras y soluciones sociales; y de esta manera se está capacitando al diseñador para actuar frente a los nuevos retos sociales oportunamente.

El diseño actual considera la creatividad como una oportunidad para la creación de nuevos elementos, además de proponer que todos los seres humanos son creativos siempre y cuando se le entreguen elementos que permitan fluir. No solo la interdisciplinariedad de la que habla Manzi tiene que estar relacionada con nuevos campos del conocimiento, sino que la participación de los pares enriquecen el proceso a través de aquellos valores añadidos aplicados a productos de diseño (Sanders & Colin, 2001).

Actualmente el diseño se encuentra lejos de ser una expresión artística y más cercana a la capacidad de diferenciación que aporta a bienes y servicios, incluso hasta la reducción parcial de costos —lo que hoy se conoce como economía creativa—, encontrando en el diseño un potencial para el desarrollo económico, social y cultural en el mundo. Es por eso que el diseño se acerca cada vez más a un rol social llegando incluso a ser una fuente potencial de empoderamiento e inclusión en comunidades vulnerables (Borgoglio y Offenhenden, 2009).

En este proyecto, la capacidad de acción social en diseño es tomada desde un abordaje social debido a la problemática presente dentro de la comunidad educativa para la que no es suficiente la intervención con objetos del diseño comercial como gráfica concreta, sino que se aborda y soluciona desde la creatividad colectiva, la intervención de redes de relaciones. De

acuerdo con Cross (1982) el diseño difiere de la manera de pensar de las ciencias y las humanidades, pero las formas de conocer del mismo son tan poderosas como los métodos científicos cuando se aplican a sus propias clases de problemas; es por ello que el proceso de diseño se realiza a través de las acciones, las construcciones y los diversos abordajes creativos y no desde una muestra del diseñador gráfico enfocado al diseño comercial.

A pesar de que se pensaría que el diseño para la innovación social sería la búsqueda de soluciones objetuales, es decir a las que se les incorpora un producto diseñado —y de manera reduccionista, visual— como posible solución a problemáticas sociales, éste va más allá de los objetos y de las piezas gráficas. Teniendo en cuenta a Björgvinsson (2012), estas innovaciones no solo podrían ser productos o servicios, sino que también pueden estar relacionadas con otros aspectos simultáneos a las necesidades sociales y por consiguiente propiciar la creación de interacciones entre los habitantes de un territorio.

Gran parte de estos proyectos guiados orientados a la innovación sociales pueden realizarse a través de procesos co-creativos. Lee (2008) entiende la importancia de incorporar a todos los participantes, sus ideas y conceptos apoyándose en la creación de un lenguaje común que ayude a la gente a entender el diseño y a poder comentar acerca del mismo, obteniendo así mejores resultados; además Manzini (2015) relaciona estos procesos con resultados fructíferos para un cambio social; sin embargo, estos procesos colectivos exigen que los actores involucrados estén dispuestos a cambiar, escuchar, y llevar a un común acuerdo los elementos que componen el desarrollo del diseño.

La libertad que permiten los procesos co-creativos radica en los métodos usados para la realización de los mismos, es decir, las partes dialogan constantemente y el proceso se convierte en una especie de aprendizaje mutuo a través de ejercicios y experiencias prácticas para dar por resultado una muestra donde la cultura y la creatividad son fundamentales (Manzini, 2015). Es por eso que los ejemplos dentro de este campo investigativo pueden ser

tan amplios y variados, y sin embargo, todos fundamentados en desarrollos culturales o ligados al diálogo entre el diseñador y la población; es importante recordar que el proyecto se desarrolla en un contexto barrial vulnerable donde se puede establecer una serie de expresiones sociales y culturales que pueden ser empleadas para cohesionar un grupo social.

La trascendencia de las acciones participativas en un contexto socio - urbano a nivel barrial y con alcance en la ciudad, como un concepto transformador identitario, que de forma integral y co - participativa, con y desde la comunidad, fomente la utilización y dinamización del espacio público como el medio de expresión de valores culturales, de usos y costumbres; como patrimonio intangible de la ciudad. Promoviendo la transformación identitaria y el fortalecimiento del sentido de pertenencia, para lograr así la re- significación del espacio público para la construcción social de sustentabilidad (Reveles, 2016, p. 8).

Es decir, el diseño para la innovación social actúa dentro de procesos independientes y particulares desde múltiples capacidades que permiten dar al diseño una nueva concepción de problemáticas sociales, sin embargo, la regeneración permite entretejer lazos sociales que lleven a procesos sustentables y socialmente perdurables. Es por ello que ha sido usada para entornos vulnerables como métodos de diálogo entre los participantes.

5.3. Espacio ¿Objeto o lugar?

Dado el hilo conductor del desarrollo conceptual y la evaluación del diseño como generador de cambio social, el proyecto se enmarca en una zona geográfica puntual con características de vulnerabilidad; para ello se considera necesario hablar de la manera en que se comprende el espacio. La investigación aborda este concepto desde la perspectiva de Lefevre (2013), quien considera que el espacio se construye a partir de relaciones sociales; el espacio no es un lugar ni un objeto y por consiguiente su intervención guarda relación con las

redes sociales que en él habitan. Disciplinas como la geografía humana y la sociología han descrito diversas relaciones productoras del espacio; sin embargo al asumir una epistemología participativa, esta investigación se decanta por un sistema relacional más amplio como el descrito por Latour (2005) en la Teoría del Actor Red, donde se plantea la necesidad de interpretar la forma en la que las personas se relacionan y median sus acciones, comprendiendo que un elemento individual no tiene significado si no se entiende dentro del conjunto de relaciones que tiene con otros elementos presentes en el contexto.

El espacio social postulado por Lefebvre (2013) hace referencia a la forma en que una comunidad se construye a partir de un ecosistema que en el caso de Cazucá hace referencia a las relaciones donde los estudiantes se encuentran inmersos social y académicamente; en este mismo sentido, Massey (2013) apunta a la multiplicidad de relaciones que un espacio contiene, es decir, el espacio no puede existir por sí mismo, son las relaciones las que le dan sentido, relaciones que para la investigación son igual de importantes (colegio-estudiantes, territorio- estudiantes, estudiantes-estudiantes, etc); la misma autora plantea que aquel espacio/espacialidad contiene las políticas que lo rigen e incluye las conexiones negociadas que dentro de él se permiten y se crean. Raffestin (2012) hace su aporte desde el concepto de territorio y territorialidad como las relaciones que una sociedad mantiene con el exterior para la satisfacción de necesidades en búsqueda de autonomía; es decir, el territorio se deriva de las actividades que los humanos realizan en un espacio teniendo en cuenta la concepción que tienen del mismo. Aunque se reconoce una evolución conceptual espacio/territorio en la disciplina geográfica, la presente investigación se interesa principalmente por las relaciones entre las personas reunidas en un espacio y por sus representaciones simbólicas del mismo; entendiendo que estas representaciones se modifican a medida que el espacio se practica como territorio.

Esta relación con la espacialidad se da a partir de diversas representaciones que se crean de un lugar, entre las que puede establecerse una serie de características sociales así como limitantes del espacio; dentro del Colegio Luis Carlos Galán es posible establecer que el espacio cercado corresponde a un espacio privado, sin embargo, es probable que si el colegio no contara con una cerca para delimitar el terreno, este sería entendido como espacio público cambiando las dinámicas que en él se despliegan. De allí que no sea posible entender el espacio como un actante neutro, sino que “su evolución es al mismo tiempo un efecto y una condición del movimiento de la sociedad global y cada combinación de formas especiales y de técnicas correspondientes constituye el atributo productivo de un espacio, su virtualidad y su limitación” (Delgado, 2001, p. 56).

Con las consideraciones anteriores, se puede entonces plantear la posibilidad de una representación social en lo que podría llamarse espacio físico urbano en el que, en lugares como Altos de Cazucá, es posible evidenciar cómo los habitantes han sido capaces de dar solución con sus propias manos a aquellas dificultades o problemáticas en conjunto con la comunidad, debido a la incapacidad del Estado para dar respuesta a las características de urgencia manifestadas por la población. Es así como este abordaje teórico del espacio, entendido como las redes sociales que lo producen y no como entidad física, permite evaluar las diversas posibilidades de una intervención social colectiva; este último aspecto siendo fundamental puesto que al desarrollar un cambio positivo en una red las demás se verán afectadas. Así se admite la posibilidad de reconocer un espacio del colegio no solo académicamente sino socialmente; en otras palabras, permitir a los estudiantes reconozcan un espacio simbólicamente y no físicamente.

De allí la importancia que tiene ver el diseño para la innovación social como algo más allá de los objetos puesto que abre una ventana a la posibilidad que tiene el diseñador para

construir soluciones que no involucran objetos, sino que desarrollan experiencias. Es por ello que para este proyecto el espacio pasa a ser:

El lugar para reunirse, escuchar, argumentar, refutar, proponer y actuar de manera que se configura un discurso colectivo legitimado en el consenso social; por ende, se trata de una operación que involucra diversas dimensiones mutuamente relacionadas e interdependientes; por extensión, en estos ejercicios se genera la esencia de la Ciudad, creándose y renovándose de manera continua (Daza, 2008, p. 24).

De esta manera se pone como ejemplo una aplicación de diseño en Pisco, Perú en la que sus espacios más importantes cambiaron en el aspecto social después de un terremoto devastador, es así como se le ve una gran importancia a entender que muchas ciudades vulnerables no cuentan con proyectos que busquen una reconstrucción tanto física como del comportamiento y sus relaciones, que puedan adoptar sus habitantes después de vivir una situación así. Ahora bien, con el desarrollo del caso de ese terremoto del 16 de agosto de 2007 en Pisco, se implementó una metodología basada en la ciudad, el espacio público y el terremoto, identificando las zonas vulnerables para plantear una regeneración de los espacios afectados.

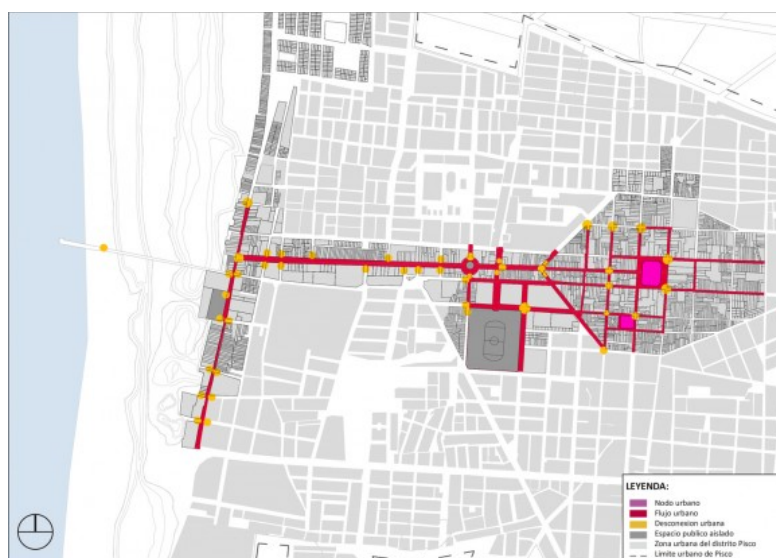


Figura 3. Espacio público ciudad de Pisco. Cortesía de Cerasil Rangel Mungi en: Reflexiones, análisis y aplicaciones de diseño para la regeneración urbana de una ciudad después de un terremoto, 2015

En la figura 3, se aprecia una segmentación donde se muestra el nodo y flujo urbano además de la desconexión urbana, el espacio público aislado, la zona y límite urbano de Pisco. De los análisis realizados, se aprecian fragmentos de espacios públicos con destrucción total, inseguridad y poca iluminación que impide que estos lugares se integren a la ciudad, de esta manera se hace una propuesta de diseño luego de analizar varios aspectos que se basa en la planeación de la intervención por etapas de la zona de Pisco playa como se puede apreciar en la figura 4, la cual:

(...) permite desarrollar una estrategia que mitigue el riesgo a través de un espacio público que funcione como zona de protección ante un tsunami o sismo, reforzando el suelo al construir viviendas sismo resistentes. La gran cantidad de espacios vacíos que ha dejado el terremoto son aprovechados como una oportunidad para el desarrollo de un plan que surge a partir del espacio público, el cual propiciará la inversión privada y con ello la consolidación de este proceso (Rangel, 2015).



Figura 4. Propuesta de la intervención del espacio. Cortesía de Cerasil Rangel Mungi en: Reflexiones, análisis y aplicaciones de diseño para la regeneración urbana de una ciudad después de un terremoto, 2015

A fin de establecer una relación directa entre el espacio, las relaciones sociales y las innovaciones, es necesario hacer referencia a las personas quienes en su relación espacial y social forman cultura, para ello es importante abordar el concepto de tejido social. Se puede

decir que este está ligado a un conjunto de personas que estando en determinado sitio se sienten identificados y/o se relacionan entre sí a través de su contribución en la construcción del lugar (físico y/o simbólico) que habitan y que por ende se apropia y se transforma. Este puede ser visto desde múltiples autores, sin embargo, para la presente investigación será abordado y entendido como “la razón de ser, y el sustento del espacio construido, en el que se carga el espacio de significado, y que en su cotidianeidad y continuo habitar, transforma y mantiene vigente el espacio habitado” (Dáguer, 2011, p. 24). Dado que Cazucá no cuenta con grandes espacios ni grandes cantidades de dinero para invertir; el tejido social se puede proyectar y desarrollar desde la capacidad de cambio contenida en el sistema dinámico que admite que los usuarios pertenecientes al sistema desarrollen redes que faciliten este tejido, estas redes no son solo por vías institucionales sino por las dinámicas humanas como la construcción de vínculos a través de habilidades personales.

Un tema importante respecto a este tipo de consolidación de territorios es identificar los cambios tanto físicos como simbólicos que van produciendo la transformación de las redes interpersonales, pues se torna vital rescatar las formas solidarias que de algún modo se tejen para dar lugar y sentido a una comunidad. Por otra parte, para lograr otorgarle un sentido al tejido social se puede tener en cuenta tres propuestas; la primera de ellas cuidar la convivencia con el fin de mantener la calidez y el calor humano; la segunda aprender a convivir en comunidad para lograr que se fortalezca el tejido y la tercera conseguir resolver los conflictos presentados de una manera oportuna y adecuada (Téllez, 2010).

De esta manera se puede resumir entonces que a grandes rasgos el tejido social a lo que se refiere es a las estructuras de una realidad social en la que hay una participación de las personas o colectividades. Se pueden identificar ciertas determinantes del tejido social en donde los aspectos en comunidad son los que establecen el centro del tejido; dentro de estos están los vínculos sociales en donde se involucran los familiares, las amistades, la comunidad,

etc; la identidad con la que construimos unos referentes de sentido los cuales se manifiestan en prácticas culturales como símbolos, rituales o fiestas que de una u otra forma evidencian la pertenencia a un grupo en la sociedad; y los acuerdos, quienes están en relación con las participaciones tanto individuales como grupales, en donde se implica tener que en algún momento llegar a acuerdos juntos o tomar decisiones respecto a un tema en contexto, estos aspectos permiten garantizar el funcionamiento social (Mendoza, s.f).

Por estas razones se ve la necesidad de entender que en un territorio en el que se busque la reconstrucción del tejido social, tiene una gran relevancia el hecho de comprender las relaciones que se dan entre personas y entre personas - territorio/espacio para que en éste haya un conjunto de lazos de convivencia que permitan un sentido de pertenencia e identidad con el mismo, esto será de ayuda en la construcción de espacios simbólicos durante el proyecto.

En concordancia con lo dicho en el apartado anterior es importante mencionar que se ve la necesidad de abordar la situación del colegio y sus alrededores desde la teoría del actor red pues esta permite la posibilidad de re ensamble social a través del diseño como parte fundamental desde la exploración sistemática de diseñar juntos, es decir, el diseñador y los demás actores del proceso de manera equilibrada Storni, Binder, Linde & Stuedahl (2015). Dentro de este gran concepto se establece y aplica que las redes sociales son entendidas como un todo sin clasificaciones ni prevalencia de una entidad sobre otra (diseñadores, colegio, estudiantes, directivos, etc).

5.4. Teoría del cambio y acción sin daño: Acciones sociales con repercusiones tangibles

Con base en las consideraciones anteriores, la fundamentación de las actividades y el desarrollo procedimental de la presente investigación se da a través de lo que se conoce como la teoría del cambio; esta representa un análisis y un consecutivo de acciones predecibles a

través de un tiempo determinado para conseguir un cambio deseado. Es decir, la identificación y comprobación de supuestos a través de un profundo análisis sobre los pasos o elementos necesarios para el cambio que se desea conseguir identificando y evitando así las precondiciones que no permitan el desarrollo de la estrategia (Ortiz y Rivero, 2007).

Esta teoría se hace indispensable para el desarrollo de la investigación debido a que permite dar explicación al impacto que causarán las actividades propuestas a corto, mediano o largo plazo; esta teoría funciona como un mapa que permite la verificación de elementos, ideas, preconceptos y desarrollos con el fin de obtener un cambio verdaderamente sustancial en el entorno de desarrollo. Toda teoría de cambio está integrada por la visión de éxito, entendida como el fin u objetivo del desarrollo del proyecto; las precondiciones entendidas a su vez como procesos que darán paso a que la visión de éxito se pueda desarrollar; las intervenciones que son las estrategias que permitan la obtención de resultados y por último los supuestos, que son aquellas situaciones que están fuera del control organizacional, pero que repercuten directamente en el desarrollo de las precondiciones.

La teoría parte de la primicia de entender que existen 3 tipos de cambios, entre los que están los cambios de origen adaptativo y progresivo que repercuten en experiencias anteriores denominadas cambios emergentes, otro que consiste en el proceso de des-aprender y liberarse de identidades, acciones, soluciones y denominados cambios transformativos; y por último, están los cambios que se desarrollan desde acciones planificadas y mediante proyectos concretos, es decir los cambios proyectables.

Además de ello, al tener en cuenta el enfoque de la teoría del cambio es posible abordar desde la planeación, el desarrollo, el monitoreo, hasta la finalización de las intervenciones centradas en aspectos sociales, permitiendo así tratar temas relacionados a la desigualdad, la pobreza, el cuidado del medio ambiente y todos aquellos que permiten obtener un reconocimiento de resultados de impacto en el aspecto social; de acuerdo con lo

anteriormente dicho es posible establecer que estas etapas corresponden a su vez a las planteadas por Harder, Buford y Hoover (2013) que hacen parte de la metodología del presente proyecto que permiten el desarrollo de la participación así como el enfoque de la misma, además de la obtención de resultados de impacto social.

Emplear la teoría de cambio como una manera de monitorear el progreso de la investigación es lo que permite el desarrollo de mejores precondiciones que en verdad beneficien el cambio social. Esta teoría pone especial énfasis en el cambio de paradigmas a través de la acción social, es decir, las soluciones se moldearán a través de sopesar la realidad inicial y el contexto emergente para vislumbrar nuevas concepciones o condiciones que modifiquen estrategias para conseguir la visión de éxito (Eguren, 2010). Es por ello que es posible establecer una relación directa entre el diseño para la innovación social y la teoría del cambio procedimentalmente establecen una serie de pasos para monitorear el progreso y así efectivamente impactar socialmente.

De esta manera si el espacio es construido a partir de relaciones como se menciona en líneas anteriores y la teoría del cambio nos dice cómo se puede abordar desde el inicio hasta el objetivo final un proceso de cambio social; es necesario también tener en cuenta la acción sin daño, pues desde que en Colombia se tuvo la oportunidad de conocer proyectos como *Do No Harm* liderado por Mary Anderson, se comenzó a ver la importancia de pensar en esto para diferentes situaciones, en especial las que implican un impacto en la sociedad.

Es así como el concepto de “no hacer daño” además de tenerse en cuenta en situaciones humanitarias, es necesario también que sea implementado en proyectos que requieren la operación en lugares con algún tipo de conflicto y que tengan como objetivo el desarrollo de una sociedad o la construcción de paz, por ende, se tiene en cuenta para el desarrollo de este proyecto debido a las condiciones del lugar en el que se va a trabajar, por esto:

La propuesta de «No hacer daño», por lo tanto, podría verse también como un instrumento para desarrollar alternativas de manera que las acciones de cualquier organización / institución en lugar de aumentar las tensiones, contribuyeran a generar condiciones de paz. Se considera pionera en el análisis de la intervención en contextos conflictivos, al reconocer las posibilidades que las organizaciones o instituciones tienen de causar impactos negativos y positivos en los contextos en los que se involucran y, de esta manera, al proponer por primera vez la reflexión sobre el daño en los escenarios de ayuda humanitaria y los aportes a la construcción de paz en contextos conflictivos (Vela, Rodríguez, Puentes, & García. 2011, p. 8).

De igual forma, es importante reconocer que así como la intervención en un espacio puede causar acciones positivas, también está en la posibilidad de causar algunas negativas, de esta manera así como se dice en el proyecto mencionado, este término es una apuesta por conocer que:

Cualquier acción que se realice en un contexto conflictivo como el colombiano, debería proponerse no sólo el no hacer daño sino, en medio de su gestión, fortalecer las capacidades de personas e instituciones, así como fortalecer escenarios de diálogo y concertación que potencien la construcción de paz en lo local, regional y nacional (Vela et al., 2011).

Para poder realizar la práctica adecuada de la acción sin daño, es importante tener en cuenta y reconocer todo tipo de conflictos para, de esa forma, sentirse cercano para abordarlos y transformarlos, además de entender que el concepto de conflicto no es equivalente al concepto de violencia y que la construcción de paz no es un estado, sino la condición de una sociedad para abordar los conflictos de forma constructiva, y en este sentido va más allá de la ausencia de violencia directa (Vela et al., 2011).

De acuerdo con el desarrollo metodológico planteado en el apartado anterior (Desarrollo de etapas para monitoreo y participación) es importante que los diversos pasos no presenten un daño en la comunidad, pues el fin de los mismos es dar paso a un cambio social positivo, es por ello que los instrumentos planteados para la investigación se desarrollan desde este concepto.

5.5. Regeneración urbana: Una transformación dirigida al cambio social

Finalmente, avanzando a la vista transdisciplinar que alimenta la investigación, se da paso al concepto fundamental: Regeneración Urbana. Para abordar el concepto y la relación con el territorio establecida, Latour (2005) expone que los objetos no se conocen por ser objetos acabados en sí mismos, sino que son objetos por la parte colectiva de los mismos y es así como abordaremos este concepto; la regeneración urbana no es el territorio en sí, sino la solución integral que involucra las personas en su contexto; Roberts (2000) lo define como “visión y acción integrales e integradas que conducen a la resolución de problemas urbanos y que busca lograr una mejora duradera en condición económica, física, social y ambiental de un área que ha sido sujeto a cambios” (p. 34).

El término es ampliamente asociado con la arquitectura y la psicología social, y constituye las nuevas corrientes de pensamiento en estas áreas debido a la interacción de muchas fuentes y su manera particular de dar respuesta a una comunidad, en un tiempo específico, bajo unas situaciones específicas, ameritando una solución puntual en cada caso. González y Díaz de Pablo (2012) no difieren de los autores anteriores al explicar que se trata de “acciones para la recuperación de la vida en comunidad mediante el refuerzo de las cualidades culturales, la cohesión social, el fomento de la autogestión, el empleo y la educación, y la mejora de la seguridad” (p.8). Como se puede ver, las posturas apuntan a la transformación de un territorio de manera integral, evaluando los lazos sociales (inclusión,

exclusión); la regeneración también puede apuntar a un restablecimiento ecológico o económico que sea perdurable en un espacio cambiante (Couch, Fraser y Percy, 2003).

Siguiendo este mismo concepto a través del diseño gráfico, según Salazar (2016), se puede hacer una diferencia en cuanto a calidad y el significado que la regeneración de espacios públicos tiene para los ciudadanos; gracias a el desarrollo de prácticas en un entorno de relaciones sociales a través del uso de conceptos, estrategias y recursos mediante el diseño, es que se está en la capacidad de regenerar espacios con nuevas lógicas de sentido. De esta manera, Salazar considera que el diseño es vivo y dinámico que se puede ver como una manera de comunicar y crear lazos entre personas, en donde este deja de resolver simplemente necesidades comunicativas con fines de mercadeo y pasa a tener una lógica diferente a la impuesta por un sistema global. Es decir, desde la interdisciplinaridad, es posible llegar a unas fronteras más lejanas a la concepción tradicional del diseño gráfico que permiten interactuar con otros saberes y ramas del conocimiento tanto del diseño y la comunicación, como del estudio de la cultura y las sociedades. Sin embargo, es importante mencionar que, aunque si bien este autor da luces sobre una posible involucración del diseño gráfico en la regeneración urbana, para él, éste se da desde la resignificación de un espacio de uso público bajo el concepto del diseño experiencial que da paso a la construcción de ciudadanía e identidad.

Por otra parte, es importante resaltar los principios fundamentales de la regeneración urbana, cuya consideración es indispensable al momento de implementarla en un proyecto, pues de esto depende que se logre mejorar en alguna medida la estructura de una zona y se integre con el resto del territorio. Como parte de los principios, debe realizarse un análisis minucioso de la condición del lugar en el que se desea trabajar, tener en cuenta que para llevar a cabo una regeneración urbana debe haber una adaptación tanto de lo físico y económico, como de lo ambiental y lo social, además de que para implementarlo se debe pensar en una estrategia que de soluciones de una manera equilibrada, estructurada y positiva, así como

asegurarse que la implementación se desarrolle sosteniblemente siguiendo los objetivos planteados (Roberts & Sykes, 2000).

De acuerdo a las consideraciones establecidas anteriormente es importante retomar las etapas desarrolladas desde la teoría del cambio que apuntan a las enunciadas en el párrafo anterior; dentro del proyecto la etapa inicial es la encargada del análisis del lugar desde una perspectiva socio- económica, pues el objetivo del proyecto establece una regeneración urbana que desencadene una respuesta social, por otro lado la etapa siguiente considera la estrategia con ojos co- creativos es por ello que de manera equilibrada y a través de la acción sin daño se desarrollan herramientas que permitan la visualización por parte del grupo investigador acerca de las apreciaciones físicas y simbólicas del colegio, por último todo ello se desarrolla sosteniblemente desde una participación organizada y activa del cuerpo estudiantil, es por ello que en relación a la regeneración urbana en este proyecto se vislumbra de manera metodológica, así como práctica.

Por otro lado, no solo son importantes unos objetivos sostenibles, sino que además de ello se haga un adecuado uso de todos los recursos disponibles, es por ello que dentro del proyecto se indaga sobre las posibilidades identificadas por los estudiantes dentro de los espacios actuales, permitiendo así una participación activa y cooperación de las personas interesadas e involucradas en la regeneración urbana. Igualmente, no basta solo con llevarla a cabo, también es importante poder medir el progreso después de su implementación con base a los objetivos específicos que se habían estipulado, para ello la etapa final del proyecto establece de manera participativa una evaluación con el fin de mejorar lo co creado y poder ser replicado posteriormente, y por último, aceptar que las implementaciones iniciales deben revisarse teniendo en cuenta los cambios que se vayan produciendo y por ende se debe reconocer que puede que el proyecto avance de diferentes formas y se requiera de otros

recursos para encontrar una estabilidad entre los objetivos que se tenían con la regeneración urbana y permitir el éxito de todos los objetivos estratégicos (Roberts & Sykes, 2000).

De esta manera para darle apertura a los proyectos seleccionados los cuales sirven de base para la presente investigación, se comienza con la iniciativa de *Boamistura*, la cual ha realizado un poco más de 30 intervenciones del espacio público a través de la pintura en diferentes países y ciudades. El caso escogido como ejemplo de las intervenciones que han realizado es “*Luz Nas Vieias*” en *Vila Brasilândia*, la cual es una de las favelas encontradas en *São Paulo, Brasil*. En este territorio se involucraron tiempo completo los integrantes de *Boamistura* con el fin de conocer y entender la vida y el entorno de las personas de ésta comunidad, la participación de sus habitantes fue lo más importante ya que al sentir que son co-autores del proyecto se genera un mayor sentido de pertenencia y orgullo por parte de la comunidad, “la intervención consta de 7 callejones, cada uno de unos 30m de largo” (Colectivo Boamistura, 2012, párr. 5) donde se tuvo como objetivo crear arte urbano participativo que ayudara a ver el arte como una opción de cambio e inspiración en comunidades menos favorecidas.

En la figura 5 se puede apreciar uno de los callejones antes de realizar la intervención en donde se ve un grupo de habitantes a la expectativa del proyecto que se va a comenzar, posterior a ello en la figura 6 se ve como la comunidad comienza a participar en la regeneración de este espacio.

De esta manera el proyecto se elige debido a que las favelas —nombre que se le da en Brasil a los asentamientos informales— se encuentran en condiciones similares a las halladas en Altos de Cazucá. Sin embargo, Boamistura no representa los alcances del proyecto puesto que esta no fue una estrategia co-creada. Los creadores vivieron junto a una familia en las favelas y la observación del entorno dio paso a la inspiración de los murales, no obstante, la comunidad no trabajó en el desarrollo conjunto de las elecciones de diseño, pero sí en el

proceso de ejecución, es decir, los generadores de la iniciativa se inspiraron en los habitantes, pero la comunidad no hizo parte de las palabras, los diseños, los colores y los elementos visuales y metodológicos del proyecto.



Figura 5. Callejón antes de la intervención. Cortesía de Boamistura en: Luz Nas Vuelas, São Paulo, Brasil. 2012



Figura 6. Participación de la comunidad en la intervención de uno de los callejones. Cortesía de Boamistura en: Luz Nas Vuelas, São Paulo, Brasil. 2012

Por otro lado, se hace referencia a la regeneración urbana hecha en Medellín por la compañía colombiana EPM (Empresas Públicas de Medellín), en donde se descubrieron unas islas de oscuridad que:

correspondían a 144 tanques de agua que alguna vez fueron construidos en la periferia paisa. Sin embargo, la progresiva expansión urbana de Medellín las terminó rodeando, quedando totalmente insertas en las poblaciones informales del valle de Aburrá. Peor aún, se convirtieron en focos de violencia e inseguridad en barrios desprovistos totalmente de espacios públicos y equipamientos básicos (Valencia, 2016, párr. 2).

Es así como a través del DIUS (Departamento de Intervenciones Urbanas Sostenibles), se estudiaron los tanques y se escogieron algunos para realizar una intervención decisiva para devolverle a los barrios más pobres de esta ciudad espacios públicos con mejores condiciones. Para el desarrollo de este proyecto prometedor se tuvo en cuenta el diseño participativo que permitió “construir y reforzar los lazos de la comunidad que alguna vez estuvieron en manos

de la violencia” (Valencia, 2016, párr. 4). De esta forma, con la comunidad se estableció una relación de confianza que dio paso a la obtención de un perímetro seguro con una infraestructura incluyente que revitalizó el espacio y permitió que aquellas comunidades que se encontraban aisladas pudiesen acercarse e integrarse con otras personas que hacían parte de su barrio, obteniendo así transformaciones a diferentes escalas.

En la figura 7 se puede ver la imagen satelital de todos los tanques que estaban en planeación de intervención, además de ello en las figuras 8, 9 y 10 se puede apreciar tres del total de intervenciones finalizadas que corresponden a el tanque Nuevo Amanecer, a Los Sueños y Los Sueños Versalles; en donde los dos últimos son utilizados por los habitantes con una mayor frecuencia.



Figura 7. Imagen satelital de los tanques intervenidos. Cortesía de EPM en: La historia de cómo Medellín convirtió sus tanques de agua en verdaderos parques públicos, 2016



Figura 8. UVA Nuevo Amanecer. Cortesía de EPM en: La historia de cómo Medellín convirtió sus tanques de agua en verdaderos parques públicos, 2016



Figura 9. UVA Los Sueños. Cortesía de EPM en: La historia de cómo Medellín convirtió sus tanques de agua en verdaderos parques públicos, 2016



Figura 10. UVA Los Sueños, Tanque Versalles. Cortesía de EPM en: La historia de cómo Medellín convirtió sus tanques de agua en verdaderos parques públicos, 2016

Es así entonces que teniendo en cuenta que este proyecto se desarrolla bajo el diseño participativo, se hace énfasis en el aspecto del espacio público para devolverle a sus habitantes no solo un lugar de esparcimiento sino también diversas transformaciones en la comunidad. Este proyecto representa un antecedente interesante para la presente investigación puesto que el colegio Luis Carlos Galán carece de espacios que permitan un libre esparcimiento para los estudiantes, además de ello en lugares con este tipo de características y necesidades es importante afianzar y/o construir lazos que permitan que se acerquen los unos a los otros.

Por otra parte, hay lugares en los que se regenera un espacio abandonado para convertirlo en un área de juego, éste es el caso del proyecto realizado en los cerros de Camargo, Bolivia en donde nació “Uraycamuy”, pensando en la recuperación de este entorno con la ayuda de los vecinos buscando la oportunidad de tener un espacio recreativo para los niños y que a su vez incentivara la identidad de esta comunidad; el lugar que se escogió para realizar la intervención corresponde a un área que por la condición del terreno se denomina *El Tobogán*, es así como:

la iniciativa aprovecharía este potencial convirtiéndolo en un elemento único del sector y siendo la base de los nuevos espacios de conexión peatonal, entre el cementerio y otros sectores de la ciudad, y transformándose en una zona de juegos para los niños, por este motivo, se decidió que lo más adecuado era que los habitantes de El Tobogán fueran parte del proyecto en sus distintas fases, tales como el reconocimiento del espacio, la preferencia de los materiales, la integración de sus ideas y la construcción propiamente tal (Martínez G, 2015, párr. 3).

De esta manera, el nombre dado al proyecto proviene de la lengua Quechua la cual a nuestro idioma traduce “Sube y baja”, durante el desarrollo del mismo surgieron nuevas propuestas por la comunidad, quienes aportaron nuevas ideas llegando a la conclusión de que el espacio regenerado les permitía hacer más de una actividad y es así como vieron de nuevo

la recuperación de éste como una oportunidad para apropiarse nuevamente de él y sentirse identificado. Además de otorgarle una nueva identidad a este territorio, se permitió, gracias a la elección de los materiales, mitigar las problemáticas que tenían en las horas del día donde había altas temperaturas como se puede apreciar en las figuras 11, 12 y 13 mostradas a continuación.



Figura 11. Gráfico de planeación del proyecto. Cortesía equipo Uraycamuy en: “Uraycamuy”: La conversión de un espacio abandonado en un área de juegos en los cerros de Camargo, Bolivia



Figura 12. Implementación de las estructuras elaboradas con caña hueca. Cortesía equipo Uraycamuy en: “Uraycamuy”: La conversión de un espacio abandonado en un área de juegos en los cerros de Camargo, Bolivia



Figura 13. Comunidad participando en la regeneración y nueva estética del espacio. Cortesía equipo Uraycamuy en: “Uraycamuy”: La conversión de un espacio abandonado en un área de juegos en los cerros de Camargo, Bolivia

Aunque, si bien el colegio Luis Carlos Galán tiene ya una identidad y de alguna manera los estudiantes se apropian de él, de esta intervención se toma el aspecto de la transformación de una zona permitiendo la participación en diferentes fases de los que directamente serían los beneficiados, haciendo que estos puedan opinar acerca de sus

intereses para posteriormente integrar sus ideas y que con estas se llegue a una propuesta que traiga un beneficio común para la población.

Por otra parte, en tiempo atrás gracias a la convocatoria del concurso que se interesa por los espacios públicos, Andrés Carretero y Carolina Klocker fueron los ganadores para realizar la transformación de la calle *Frontón Beti Jai* en Madrid que se muestra en la figura 14, un lugar que hasta antes de la intervención como se puede apreciar en ésta, era un lugar abandonado, con malas condiciones y que usualmente era punto de violencia y conflicto para la comunidad.



Figura 14. Calle Frontón Beti Jai antes de realizar la intervención. Cortesía de Carolina Klocker en: Un parque de arena: Intervención urbana Siempre Fiesta en Madrid

Después de la intervención que se evidencia en la figura 15, este lugar pasó a ser un parque de juegos (en los niños tuvo un impacto positivo) por utilizar arena en su elaboración. Con el paso del tiempo como se puede apreciar en la mencionada figura, pasó a ser “(...) de una calle olvidada a un espacio de encuentro en donde los niños pudieron jugar libremente y experimentar un espacio público con un ambiente más acogedor a como era antes” (Martínez, 2014, párr. 4).



Figura 15. Calle Frontón Beti después de la intervención siendo utilizada por sus habitantes. Cortesía de Carolina Klocker en: Un parque de arena: Intervención urbana Siempre Fiesta en Madrid

Altos de Cazucá es un sector aparentemente olvidado por los ciudadanos del común e incluso por el estado, han tenido que levantar el barrio ellos mismos con las pocas ayudas que allí llegan, por ende, la intervención de la calle Frontón Beti se adopta a este proyecto en la medida en que se busca que gracias a pequeñas acciones como las que se pretenden realizar en el colegio Luis Carlos Galán, este sector se visibilice ante la sociedad y que sobre todo pase a ser un espacio mejor para los estudiantes, pues es evidente que la etapa escolar es una de las más importantes en los niños y jóvenes y es a través de ella que se va formando un mejor futuro para ellos.

De igual forma se pueden ver proyectos como el realizado en el barrio Altos de Florida perteneciente a una de las comunas de Soacha que si bien han contado con el apoyo de diversas entidades como Profamilia, Médicos sin Fronteras, Bienestar Familiar, agrupaciones evangélicas, etc., se han iniciado proyectos que no son sostenibles en el tiempo o en los cuáles se abandona la iniciativa de estos. Sin embargo, un caso posterior a los intentos fallidos de estas entidades permitió realizar una alianza con La Red de Agricultura Urbana de Bogotá que:

(...) despertó interés porque fue visto como una alternativa para el autoabastecimiento de ciertos productos; ofreció la posibilidad de auto organización y creación de pequeños mercados de trueque en el barrio y es viable comercializar a pequeña escala

algunos productos derivados: la inversión de insumos es mínima, no se requiere de terrenos para cultivar porque es posible cultivar en pequeñas terrazas, es una actividad afín a las labores que antes realizaban los que provienen del campo (no ajena a sus vocaciones vitales); también es fácil de aprender y se puede realizar como complemento a las actividades de rebusque cotidiano que dan el sustento a cada familia (Romero, Arciniegas, & Jiménez, 2006, p. 21).

Por otra parte, en un acercamiento al centro de la capital, exactamente en el barrio Belén, del sector de La Candelaria, se encuentra un proyecto que tuvo sus inicios en el 2012 en donde a partir de esta fecha participan en actividades mensuales aproximadamente 150 jóvenes, logrando una resignificación de territorio importante, así como una recuperación y empoderamiento de la comunidad. Pese a que *Casa B* (nombre que le dan a este espacio) tiene varios proyectos que se llevan a cabo al mismo tiempo; son 4 los principales y más emblemáticos en esta apuesta cultural, como lo son:

(..) la Escuela de Skate (Prodigio & La Escuelita del Mal), el boletín mensual de noticias y agenda (El Periférico), una huerta orgánica que se transforma en cine (La Cinehuerta), la biblioteca comunitaria (La Mediateca del Dragón) y los talleres de fotografía (Elasmar, 2017, párr. 7).

Estas iniciativas tienen una importancia para el desarrollo de esta investigación puesto que al ser Altos de Cazucá una comuna que recibe personas desplazadas de todo el territorio colombiano, muchos de sus habitantes vienen del campo y por ende hay cierto acercamiento a procesos de cultivo de alimentos, esto es relevante debido a que dentro de la institución educativa se hizo la construcción de una pequeña huerta y un magazine interno entre los estudiantes. Sin embargo, ya que uno de estos proyectos no fue sostenible en el tiempo permite analizar un poco las posibles causas de que este no funcionara a cabalidad para tenerlo en cuenta en la planeación de la estrategia bajando los niveles de error en posibles

implementaciones dentro del colegio y a su vez el proyecto de *Casa B* aporta ideas y bases acerca de diferentes actividades que se pueden realizar en un mismo lugar.

En otra medida en el barrio Altos del Pino en Cazucá la consolidación de la fundación *Proyecto Escape* ha logrado empoderar a una comunidad gracias a la gestión de recursos que buscan que éstas salgan adelante. Es así como en este lugar, la arquitectura emergente se:

(...) encarga de apoyar, desde lo técnico y la academia, el fenómeno de construcción informal de barrios y ciudades que se ha dado en todo el mundo (...) argumentando que esto es importante porque los habitantes tienen el conocimiento de su territorio y otros tienen un conocimiento técnico con el que pueden aportar (Suárez, 2018, p. 15).

De esta manera, a través de herramientas de construcción como los diseños participativos y el apoyo de universidades y otras entidades, se ha logrado ir construyendo el centro juvenil, levantado con una gran estructura de bambú, que a su vez hará de espacio para la junta de acción comunal; pese a que no se ha terminado el proyecto la apropiación de este espacio ha sido tan grande que la misma comunidad se dio a la tarea de idear una huerta urbana alrededor del edificio, que en muchas ocasiones ha servido como su sustento y a su vez plantearon la creación del sistema que les permite usar desechos orgánicos como un importante abono para las plantas. Sin embargo, hay que recalcar que estos como muchos otros proyectos que abordan el concepto de regeneración urbana son tratados desde la Arquitectura y no desde el Diseño, por ello es conveniente aclarar que, si bien el diseño no ha tocado el concepto en su totalidad desde su campo, sí ha hecho cosas similares que caben dentro de lo que caracteriza la regeneración urbana y que se menciona durante este apartado.

Pese a ello hay que resaltar que en estos proyectos se evidencia el diseño participativo desde su raíz metodológica hasta la capacidad de replicabilidad en lugares con situaciones similares, además, todas estas iniciativas evalúan y gestan nuevos espacios donde la

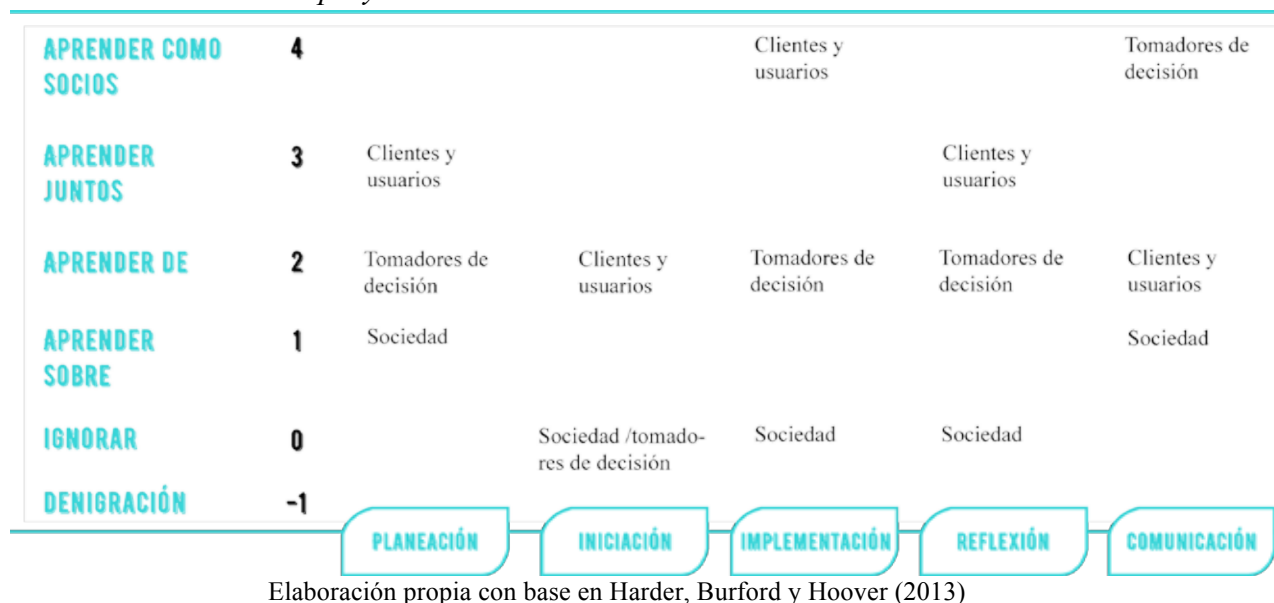
creatividad, el arte, y conocimientos interdisciplinarios dan paso a transformaciones sociales y en el caso de este proyecto transformaciones educativas.

6. MÉTODO

La presente investigación se aborda desde la postura del realismo crítico por conceptos, desarrollos e intenciones de la investigación, cada elemento recolectado, aprendido o aplicado debe verse como una realidad compuesta por múltiples realidades y tratarse como la misma, pues “es necesario entender las estructuras sociales y los agentes de la sociedad como entidades distintas y que operan en niveles ontológicos diferentes, pero que dependen e interactúan entre sí” (Parra, 2016, p. 224). Por lo tanto, todas las herramientas del presente apartado apuntan al conocimiento colectivo y las realidades que en él se presenta.

El marco epistemológico del proyecto se apoya en el diseño participativo, desde el enfoque de co-creación de Sanders y Stappers (2008), quienes lo definen como cualquier acto de creatividad colectiva. Es así como el diseño participativo además de respetar la visión creativa de los participantes para inspirar y ayudar en el proceso de diseño, también tiene en cuenta la experiencia en diseño de los investigadores para responder a los resultados encontrados (Martin & Hanington, 2012). Se sigue la estructura metodológica de Harder, Burford y Hoover (2013) del cual se recogen la profundidad en donde se evidencia cómo o en qué medida se está participando, amplitud que corresponde a quién participa y el enfoque de la participación. El método se desarrolla con base en las etapas de enfoque de participación, a saber: planeación, iniciación, implementación, reflexión y comunicación.

Tabla 3
Fases de desarrollo del proyecto



La Tabla 3 representa la categoría y el grado de participación de los autores del proyecto de manera que clientes y usuarios están compuestos por las personas de la institución educativa Luis Carlos Galán. Los tomadores de decisiones son las personas líderes del colegio y la sociedad en general son las comunidades de características similares limítrofes al barrio.

Para el proceso de planeación, se recolecta información desde una perspectiva exploratoria (diarios de campo, observación participativa, técnicas de análisis visual) de los barrios aledaños sobre proyectos similares de desarrollo comunitario y se invita a los tomadores de decisiones sobre el espacio (comunidad educativa) para emprender una planeación colaborativa de profundidad y aprendizaje conjunto, para identificar las necesidades, propuestas y herramientas a desplegar en las siguientes etapas.

La etapa de iniciación tiene en cuenta la valoración de la comunidad educativa y para ello se emplea un *Graffiti Wall* (Hanington 2003). En la figura 16, 17, 18, 19 y 20 se evidencia la propuesta para la construcción de un muro colectivo donde los participantes escriben, o dibujan lo que piensan acerca de un sistema en contexto; se disponen 5 en donde el primero está relacionado con la composición familiar, el segundo y tercero con los ideales y

aspiraciones de los estudiantes, el cuarto guarda relación con la manera de entender el contexto y sus posibilidades actuales y el último con las emociones de los estudiantes.

Es importante aclarar que los métodos visuales se emplean durante la investigación por la capacidad de los mismos para permitir el surgimiento de nuevas memorias, así como el de revivir memorias pasadas, además de ello:

La visión vence a todos los sentidos. La mitad de los recursos del cerebro están dedicados a ver e interpretar lo que vemos. Lo que nuestros ojos perciben físicamente es solo una parte de la historia. Las imágenes que llegan a nuestro cerebro son cambiadas e interpretadas. Realmente son nuestros cerebros los que "ven".

(Weinschenk, 2011)



Figura 16. Graffiti Wall relacionado a la composición familiar. Elaboración propia



Figura 17. Graffiti Wall relacionado a los ideales y aspiraciones de los estudiantes. Elaboración propia

¿QUÉ QUIERO APRENDER...?

| | |
|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

INSTRUCCIONES

SOBRE LA LÍNEA ESCRIBE AQUELLO QUE TE GUSTARÍA HACER O APRENDER. SI VES QUE HAY ALGO ESCRITO POR TUS COMPAÑEROS Y QUE TU SABES HACER O TE CONSIDERAS BUENO EN ELLO MARCA EL CUADRO ROJO

| | |
|-------------------------------------|---------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | PATINAR |
| <input checked="" type="checkbox"/> | BAILAR |
| <input type="checkbox"/> | DIBUJAR |

Figura 18. Graffiti Wall ¿Qué quiero aprender?
Elaboración propia

¿QUÉ ME MOTIVA?

INSTRUCCIONES

COLOCA UN PUNTO EN CADA ÍTEM PARA VALORAR QUE TANTO TE MOTIVA LA EDUCACIÓN, EL DINERO, LA FAMILIA Y LOS AMIGOS SEGÚN LA ESCALA. 1 ES LO MÁS BAJO Y 10 LO MÁS ALTO

Figura 19. Graffiti Wall contexto y posibilidades actuales. Elaboración propia

ESTA PALABRA ME HACE SENTIR...

| | |
|--|--|
| | |
| | |
| | |

INSTRUCCIONES

ESCRIBE EN LA CASILLA PALABRAS QUE TE HAGAN SENTIR TRISTE, FELIZ O QUE SEAN INDIFERENTES PARA TI SEGÚN CORRESPONDA CADA UNA

| | | |
|--|----------|------------------|
| | PELARGO | NOME DEL COLEGIO |
| | AJUDA | ACTUAR |
| | ESCRIBIR | AMIGOS |

Figura 20. Graffiti Wall relacionado a las emociones de los estudiantes. Elaboración propia

Estas actividades se planean para un total aproximado de 400 estudiantes pertenecientes a diferentes grados y que deseen participar, con el fin de evaluar percepciones

honestas y reales acerca del entorno. Este método permite la evaluación anónima del fenómeno de estudio y el fortalecimiento del proceso de inicio, además de un punto de comparación para futuras partes del proyecto. Cabe agregar que las actividades visuales y creativas traen beneficios a una investigación puesto que tanto los diseñadores investigadores, como el grupo de estudio responden positiva e intuitivamente a informaciones visuales, el hecho de no utilizar una herramienta de recolección común permite respuestas más acertadas y un análisis más pertinente para el descubrimiento y el reconocimiento de los deseos desconocidos que sobre todo son complejos de articular cuando se hace mediante los métodos tradicionales (Hanington, 2003).

Para la etapa de implementación se emplea un *bodystorming* (Oulasvirta, Kurvinen y Kankainen, 2003). Este método consiste en una tormenta de ideas dentro de las situaciones de uso. Este se basa en una tormenta de ideas en la que se emplea el juego de roles en pro de la ideación espontánea de los participantes y además este es un método perfectamente empático. Este se llevará a cabo en diversas locaciones de la institución (salón, patio) prestando vital atención a las diversas dinámicas presentadas. Este método tiene por fin la recolección de ideas y la evaluación de los datos recolectados en etapas anteriores.

El *bodystorming* se realiza a un grupo de 12 estudiantes pertenecientes a diferentes grados de bachillerato, quienes son escogidos por su liderazgo al ser elegidos como representantes estudiantiles.

Para la primera parte del instrumento planteado para *bodystorming*, se realiza una adaptación del juego «Papelito», que consiste en dividir a los estudiantes en dos grupos de 6 integrantes, cada alumno escribe palabras relacionadas a lugares del colegio en papelitos y los coloca dentro de una bolsa. Esta parte tiene 3 rondas: en la primera, un estudiante saca un papelito de la bolsa sin mostrarle a su equipo y debe intentar definir la palabra con una frase para que sus compañeros la adivinen; en la segunda ronda, el participante dice una única

palabra que la represente —sin mencionarla específicamente—; y en la tercera ronda, sin hablar deben usar los movimientos y expresiones corporales para que los demás adivinen el lugar que les correspondió. Esta es una actividad rompe hielo en la que los estudiantes se pueden integrar y socializar entre ellos, a su vez se espera que la manera de representar o definir cada lugar permita aportar información sobre actividades que realizan en determinado sitio y sus dinámicas en el espacio propuesto.

En la segunda parte los estudiantes divididos en los dos grupos, la investigadora a cargo les hace entrega de post-its, lápices y un plano del colegio con su respectiva señalización como el expuesto en la figura 21, en donde deben escribir en los post-its actividades o cosas que quisieran tener en diferentes espacios de la institución y posterior a ello ubicarlos en el plano entregado según el lugar que designan como apropiado para su realización. Mediante este se pretende que cada grupo de estudiantes exponga sus ideas y/o deseos acerca de estas actividades y además de ello se espera observar las actitudes que tienen frente a los espacios y los comentarios respecto a las opiniones de los demás para así estar en la posibilidad de analizar si estos deseos son ideales de unos pocos o verdaderamente está siendo una necesidad para la mayoría de alumnos de la institución.

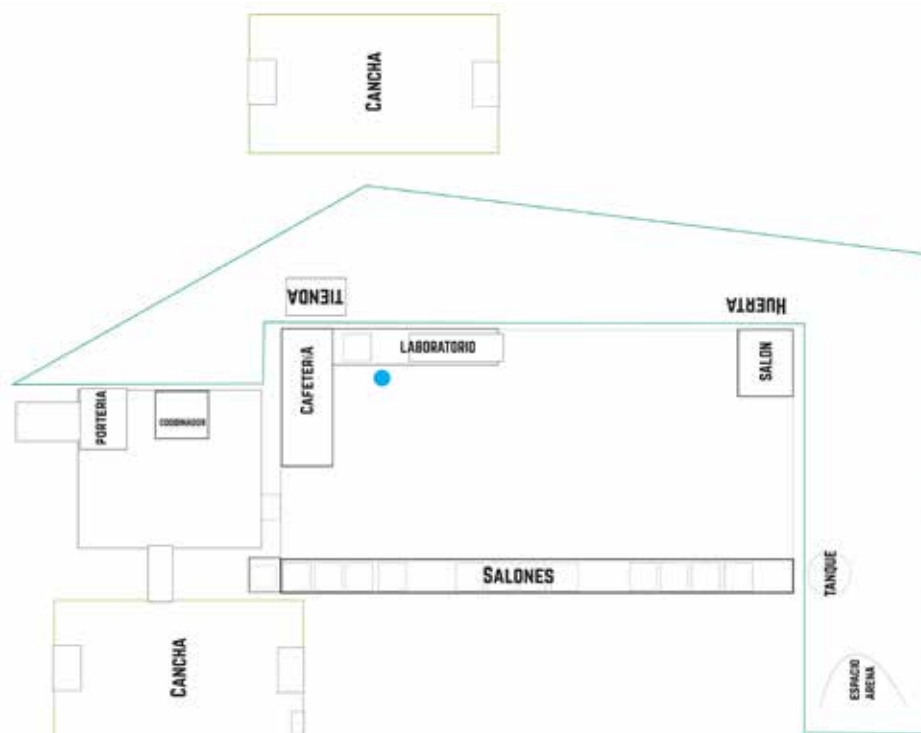


Figura 21. Plano para *bodystorming* - colegio Luis Carlos Galán. Elaboración propia

Finalmente, en la tercera parte se divide a los estudiantes en 4 grupos para participar en un juego que involucra bloques de construcción para ganar y tarjetas con retos que se relacionan con hallazgos preliminares de las paredes de grafiti y que buscan indagar sobre cómo incentivar la participación de sus compañeros en la institución. Las preguntas apuntan a obtener información sobre la manera en la que actuarían ante una situación de rechazo evidenciada en alguno de sus compañeros, qué lugares dentro de la institución tienen más importancia para ellos y si piensan que a estos pueden darles otros usos, también indagar acerca del deporte tanto como el que se practica actualmente en el colegio como aquellos que les gustaría tener en éste, así mismo el tema de los idiomas y la manera en que se pueden poner de acuerdo si pudiesen elegir ver uno para aprender y finalmente acerca de la huerta escolar, el uso que se le da actualmente y sus opiniones al respecto.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, es importante resaltar que las herramientas que implican a los usuarios en ejercicios con instrumentos diseñados

especialmente para activar recuerdos y evocar sentimientos en relación a un tema específico, permite que se pueda aprovechar también la creatividad de las personas en el proceso de desarrollo de una propuesta para así conseguir un resultado acorde y sobre todo que sea perdurable en el tiempo (Sanders & Colin, 2001).

Con base en esto, la estrategia planteada según los elementos recolectados anteriormente, se tendrán en cuenta en la etapa de reflexión en donde el planteamiento de esta estrategia se evaluará y consignará en la fase correspondiente a 2019-1 mediante el uso de la herramienta Weighted Matrix (Cagan y Vogel, 2002) pues esta permite luego de haber realizado las primeras etapas del proceso medir la eficacia de la implementación de la misma.

En esta etapa de reflexión, la comunidad educativa será factor fundamental, pues el proceso de intercambio de información será de gran beneficio para la investigación, dando la posibilidad de corrección de errores y replicabilidad en futuros entornos. Por último, la etapa de comunicación será en mayor parte asumida por el equipo investigador en la segunda fase, buscando resaltar el papel de la comunidad y su actitud abierta al diálogo en la transformación del espacio. Allí se buscará financiamiento para la estrategia mediante un *crowdfunding* de donación.

Todas las herramientas mencionadas anteriormente permiten una triangulación de métodos con el fin de obtener una trazabilidad durante la investigación, además de ello a través de los diferentes instrumentos ideados se busca abordar las temáticas cuestionando en repetidas ocasiones sobre el mismo tema; los datos recolectados se analizan a partir de categorías emergentes que apuntan al desarrollo de la investigación la suficiencia de las mismas se da a partir de la repetición de datos dentro de las herramientas diseñadas y contrastadas posteriormente lo que permite que los resultados hallados sean vistos como situaciones comunes entre los estudiantes y no como percepciones personales de los mismos.

7. EL COLEGIO LUIS CARLOS GALÁN: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

En relación a la aplicación de los instrumentos, en primera medida se realiza una codificación emergente desde los datos obtenidos, mediante este proceso se crean e identifican diversas características recurrentes por lo que se generan diversas agrupaciones a partir de la interpretación. Estas agrupaciones permiten condensar, y reducir en algunas ocasiones los datos para la comparación de los mismos, así como un análisis más complejo.

Para Flick (2007) aquellos resultados de esa primera codificación no son más que una serie de códigos que luego de compararlos en relación a sus propiedades o significados arroja una clasificación a la que le damos el nombre de categoría, de esta manera el proceso que se lleva a cabo es llamado categorización y hace referencia al resumen de conceptos en conceptos genéricos.

En principio es importante aclarar que según las etapas de enfoque de participación en las cuales se encuentran las fases de desarrollo del proyecto (ver tabla 3) este punto de la investigación se encuentra en la fase de implementación; y por la estructura temporal que se plantó en los objetivos, las fases de reflexión y comunicación se concluirán en otro momento de la investigación. Por ello es conveniente mencionar que en la etapa de iniciación se tuvo en cuenta la valoración de la comunidad educativa empleando 5 *graffiti walls* en donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de dibujar o escribir sobre un tema en contexto. En cuanto a la composición familiar y las motivaciones se recolectaron 178 y 45 datos respectivamente; de los ideales 214 y de las aspiraciones a futuro 76 datos, y sobre los sentimientos 47 datos. La variación entre la cantidad de datos recolectados se debe a que las paredes de grafiti con mayor cantidad permitieron la participación de los estudiantes de todos los grados de

bachillerato, mientras que las de menor cantidad de datos estaban enfocadas a ciertos estudiantes, por ejemplo, los de grados 9° a 11°.

Con este instrumento se buscaba caracterizar a los estudiantes desde herramientas participativas y creativas que no repitieran la experiencia de caracterización sociológica de otras organizaciones que se han realizado en Cazucá. Para la participación, en la etapa de planeación se realizaron ejercicios creativos con 12 líderes estudiantiles pertenecientes a cada grado y concretados en el *bodystorming*. Esta información fue el insumo para generar *insights* que guían una propuesta de estrategia en los grupos iniciales para el desarrollo de los clubes que se evaluará e implementará en la siguiente parte del proyecto correspondiente a la fase de reflexión, en donde se analizará el funcionamiento de la estrategia de clubes; y la fase de comunicación en la que mediante un crowdfunding basado en la donación se buscará financiamiento en el 2019.

De otra parte, al evaluar las categorías en estrecha relación con la pregunta de investigación es pertinente recordar que la teoría del actor red permite establecer la no prevalencia de ninguno de los implicados dentro del proceso. Por ende, los estudiantes, los investigadores, el colegio, los maestros, los coordinadores y directivos, son vistos como actores dentro del proceso de transformación e indagación del presente proyecto y cada uno aporta diferentes aspectos para el desarrollo correcto de la estrategia, estas redes de relaciones se pueden apreciar en la figura 22 expuesta a continuación.

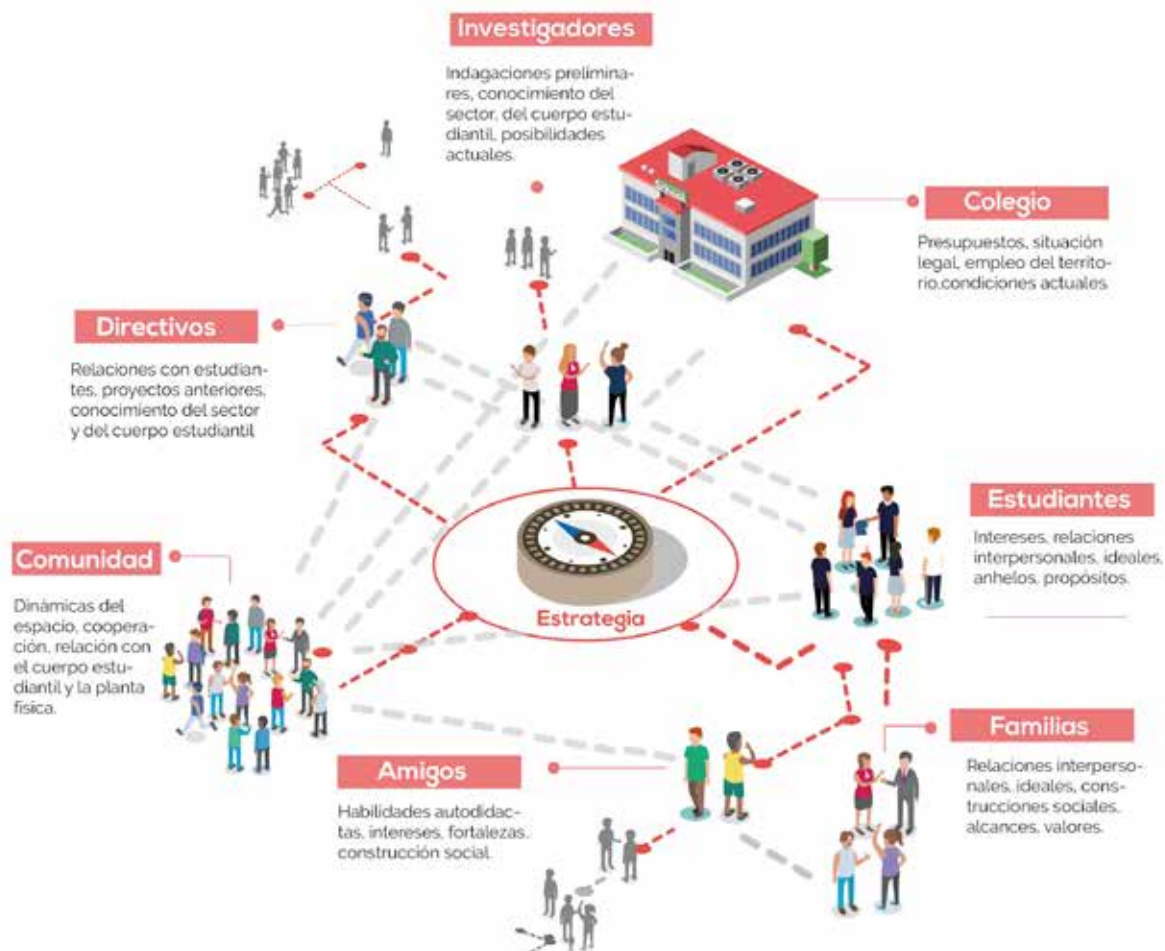


Figura 22. Actores-red en el proyecto Altos Cazucá. Elaboración propia

Los instrumentos aplicados en las diversas sesiones de trabajo permitieron la recolección de información, además de la creación de lazos sociales entre la investigadora y los estudiantes, esto permitió la obtención de otros datos a través de los comentarios de carácter cualitativo expresados en los instrumentos.

Debido a la cantidad de información recolectada y centrados en la pregunta de investigación, se analizaron los resultados en tres ejes: las relaciones interpersonales, los intereses de los actores y el espacio en el que se despliegan los dos primeros. Frente a estos resultados, se presenta una propuesta para avanzar hacia un espacio seguro en el Colegio Luis Carlos Galán, que consiste en una estrategia de clubes de intereses compartidos.

Relaciones interpersonales

En esta categoría se encuentran los datos recolectados que apuntan a las relaciones entre los estudiantes y las familias, entre los estudiantes y maestros, y entre los mismos estudiantes, además de situaciones y sentimientos que se viven dentro de estos núcleos.

Los alumnos cuentan en gran medida con hogares compuestos por familias tradicionales de hasta 4 miembros, seguido por las familias extendidas a través de padrastros o madrastras compuestas por hasta 6 miembros, encontrando que para los niños es fundamental nombrar a sus mascotas dentro de su núcleo familiar.

Por otra parte, en algunas de estas composiciones familiares parece haber un cariño sincero, en donde los estudiantes encuentran en ellas un apoyo incondicional, esto en correspondencia a que en los datos relacionados con estos aspectos se encuentran expresiones amorosas o puntúan positivamente sus relaciones familiares.

En general los comportamientos de los datos familiares son positivos, respecto a la relación establecida entre padres, madres, abuelos, tíos, etc., siendo expresados con frases como “mi familia es lo más importante” o “Dios bendice mi familia”. Sin embargo, durante las sesiones de trabajo fue posible escuchar situaciones en las que los participantes no vivían con sus padres o vivían solos y por ende su comportamiento fue de aislamiento.

De otra parte, las relaciones interpersonales de los estudiantes con sus compañeros son completamente opuestas a las dadas con su familia (ver figura 23); los estudiantes piensan que sus pares no son lo suficientemente confiables. “Mis amigos no son importantes porque uno de ellos me vendió a la policía” o “es que los amigos son falsos” fueron algunas de las expresiones dadas durante la recolección de datos. Por esta razón su relación con ellos tiende a ser distante, sin embargo, esto no significa que durante la jornada escolar no se apoyen en las actividades propuestas o no se hagan presentes los líderes de cada salón.



Figura 23. Participación pared ¿Qué me motiva?

Las situaciones convivenciales dentro de la institución son llevadas a través de un conducto regular. Sin embargo, Danny Yesid Carreño, coordinador de la institución, establece que los líderes de cada salón son los encargados de informar y sobrellevar las disputas dentro de las aulas de clase. Según él, durante lo corrido del año las peleas se han disminuido a 4, lo que atribuye a las nuevas dinámicas dentro de la institución y la educación impartida a partir de la confianza dada a los muchachos.

Intereses

En este eje se encuentran las actividades, habilidades y afinidades de los estudiantes en relación con sus labores diarias dentro y fuera del colegio, sus destrezas actuales en múltiples áreas (deportivas, académicas, sociales, etc) y sus planes de vida.

Los estudiantes del colegio Luis Carlos Galán tienen diversos intereses en ámbitos deportivos como el baloncesto, el voleibol, el parkour, el patinaje, las artes marciales mixtas, el karate, el skate, la danza, el fútbol y el ciclismo (ver anexo C). Muchos de estos fueron

expresados durante el desarrollo de los instrumentos con comentarios como “a mi me gusta practicar parkour fuera del colegio” o “yo entreno al salir en las tardes”. En el colegio se practica fútbol como deporte recurrente en clases de educación física (Ver figura 24), este es en gran medida el sueño de muchos estudiantes y para otros es visto como lo único que pueden practicar dadas las condiciones de la institución, pese a ello este es aborrecido por otros (ver anexo G) que se abren a las posibilidades de practicar otro tipo de deportes.

Respecto a las habilidades artísticas, muchos de los estudiantes optan por la danza, el canto y el dibujo desarrollados de manera autodidacta, algunos de los estudiantes de por sí ya cuentan con un grupo enfocado en el primer aspecto y muestran su interés en enseñarlo a sus compañeros. En consonancia con lo anterior, durante el trabajo de campo un estudiante se acercó a ofrecer su tiempo y conocimiento para la creación de un grupo de danza, otro siguiendo su ejemplo se acercó a ofrecer uno de parkour.

Por el contrario, las habilidades escolares no son en gran medida desarrolladas por los estudiantes, pero si son deseadas, por ello se evidencia la necesidad de aprender un idioma pues en la gráfica de resultados expuesta en el anexo C, se hace presente el deseo de tener conocimientos en una segunda lengua, pese a que el inglés es el idioma más puntuado también se puede apreciar intereses en el portugués, el chino, el italiano y el francés. Este aspecto es una disputa entre algunos estudiantes, pues algunos afirman que el inglés es un requisito para salir del país y es el que más se usa. Sin embargo, otros se escudan bajo afirmaciones como “no siempre, no siempre. Usted va a Alemania parece y en Alemania hablan la mayoría de los idiomas” para expresar que no a todos les gusta el inglés y que por ende lo importante es que la persona tenga deseos de aprender otro idioma sin que importe cuál sea.



Figura 24. Tiempo de esparcimiento de las estudiantes del colegio Luis Carlos Galán a cargo del docente de educación física

Es importante mencionar que entre los intereses a futuro de los estudiantes, que se asocian a un ‘plan de vida’ (según las directivas de la institución) está el fútbol como dato sobresaliente, seguido de ello se encuentran las representaciones visuales genéricas de la feminidad y la masculinidad que permiten pensar que los planes de vida en algunos estudiantes son difusos, estas representaciones se pueden apreciar en la figura 25, en donde algunos estudiantes ante la instrucción de dibujar aquella profesión en la que se veían en un futuro deciden hacer una representación de su género, pues muchos de ellos a pesar de que ya estuviesen en los últimos grados no tenían una claridad respecto a su plan de vida.

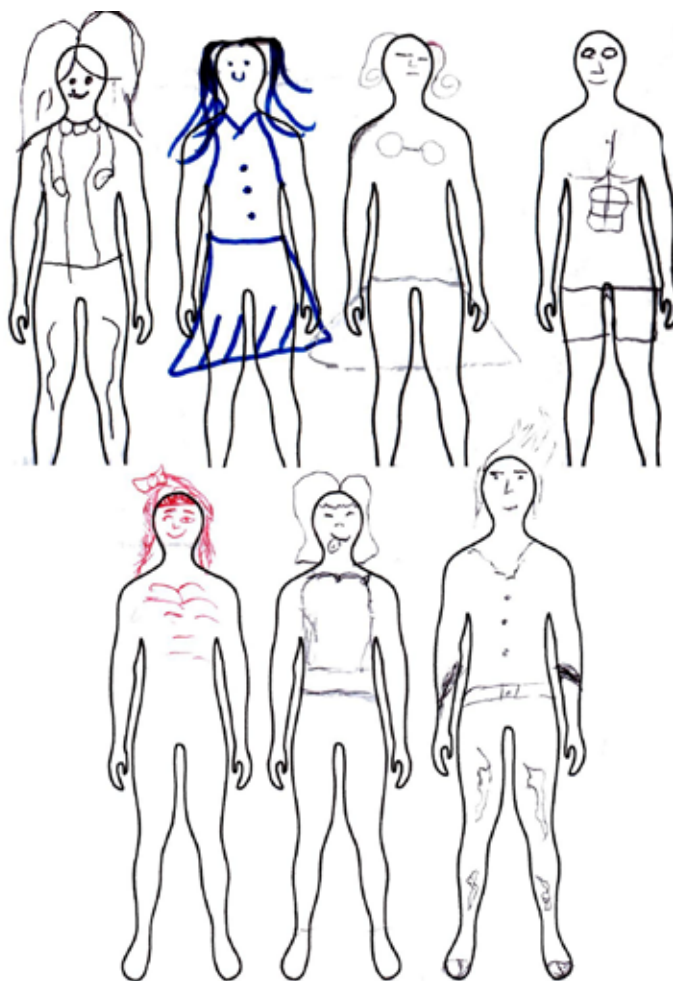


Figura 25. Representaciones genéricas de la feminidad y masculinidad

Esta última idea reaparece en el desarrollo del discurso de Danny, quien se refiere a los líderes de salón como estudiantes con un plan de vida más claro que el de sus compañeros, además de definir a los muchachos de la institución como “pelados que les hace falta crear un proyecto de vida porque seguramente si construyeran un proyecto de vida podrían tener mucho más claro para dónde van”. No obstante, una de las estudiantes líderes de la institución expresa que contrario a lo que muchos piensan, ellos son jóvenes que tienen aspiraciones e ilusiones en la vida como cualquier otra persona, que si bien es cierto viven en Cazucá este no es un limitante para querer salir adelante. A esta afirmación se le une otro de sus compañeros quien menciona “este colegio prácticamente es invisible ante la sociedad y uno en verdad si quiere ser alguien en la vida”.

Frente a este último aspecto, el colegio ha intentado en múltiples ocasiones establecer relaciones con entidades gubernamentales y no gubernamentales para el desarrollo de actividades que permitan reducir la brecha en la construcción de un plan de vida y por ello actualmente cuenta con el desarrollo de planes del SENA (Servicio Nacional de Aprendizaje) y un curso de música que es impartido por la institución, sin embargo, esto no parece ser suficiente ya que los estudiantes no cuentan con conocimiento o interés en estas iniciativas.

Para finalizar este apartado los estudiantes muestran un rechazo en aspectos relacionados con la institución educativa y los problemas de adultos, el coordinador afirma que los estudiantes respetan actividades de orden cultural que no les gustan o son desconocidas por ellos, pero que prefieren y le ponen una gran actitud al desarrollo de eventos deportivos o actividades que sean más allegadas a sus hobbies.

Espacios

Este último eje apunta a las diversas propuestas realizadas para modificaciones, nuevos proyectos, actividades y aspectos relacionados con la estructura, la estética, las aspiraciones, las posibilidades de la institución y sus condiciones actuales. Para comenzar es importante mencionar que el plantel educativo lleva a cabo unas dinámicas respecto a los espacios verdes; las cuales son una huerta y un espacio destinado para la construcción de un área social. Sin embargo, las áreas mencionadas son bastante precarias y cuentan con situaciones diversas que dificultan su empleo.

- El área verde (ver figura 26) según narra el coordinador, corresponde a un área no formalizada cercada para que los jóvenes puedan estar seguros dentro del colegio, además de ser de gran provecho para ellos, pues a sus alrededores solo se encuentra polvo y tierra y se puede decir que es la única zona verde con la que cuentan en la

zona. Todo el cercado se realizó con ayuda de entidades externas que hicieron algunas donaciones y la comunidad.



Figura 26. Zona verde Colegio Luis Carlos Galán

- La huerta (Ver figura 27) fue construida a partir de materiales que hacían parte de un parque que se les había donado, sin embargo, este no contaba con medidas de seguridad, pues algunos de los maderos se encontraban en mal estado, las barandas de metal rotas o dobladas. Por ello, en vista de que la instalación no se encontraba en buenas condiciones e implicaba un riesgo para los estudiantes, los maderos fueron empleados en la creación de un espacio para cultivo en donde los estudiantes participan a través de sus clases de ciencias naturales.



Figura 27. Vista interior y exterior de la huerta Luis Carlos Galán

- El área social comunitaria (figura 28) corresponde a una especie de arenera realizada por los estudiantes e impulsada por los maestros, esta se encuentra cercada con material reciclado y además tiene algunas plantas comestibles. Sin embargo, se

necesita de un parque para disponer allí pues el colegio no cuenta con espacios suficientes para la recreación de los alumnos.



Figura 28. Área social comunitaria Colegio Luis Carlos Galán

Los estudiantes son conscientes de las situaciones antes mencionadas y las limitaciones, pues la construcción del colegio no permite grandes espacios para ellos como se mencionó anteriormente, ni una cantidad suficiente de salones. Las propuestas de los estudiantes incorporan el empleo de sus hobbies junto a los espacios que brinda el colegio generando un mayor aprovechamiento de los mismos. Teniendo en cuenta esto, consideran posible ampliar la cantidad de actividades de recreación y esparcimiento que tienen en la institución. Al respecto dicen “deberíamos hacer más experimentos en el laboratorio o emplear el restaurante para bailar”, estas fueron algunas de las propuestas para el desarrollo de nuevas ocupaciones dentro de la institución.

Desde otra perspectiva, para algunos estudiantes los espacios verdes parecen ser realmente importantes. Sin embargo, otros enuncian que desearían tener algunos escalones pavimentados o espacios para practicar diversas actividades como yoga, en este punto el coordinador justifica que el espacio verde fue concebido con esfuerzo para brindar un espacio en la zona con estas características y que pese a ello no puede ser aprovechado por los alumnos dadas sus condiciones. Por otro lado, el aprovechamiento de la huerta parece ser otro

aspecto importante, pues los estudiantes sienten que no es suficiente la interacción con este proyecto y mencionan que hacerse partícipes a través del sembrado de árboles frutales o el consumo de alimentos más frecuente los haría sentir felices (ver anexo E).

De igual forma al preguntarle a Danny sobre algunos espacios que los estudiantes podrían necesitar, hace énfasis en que “les falta un auditorio, les falta una cancha de Voleibol” y además de ello “queremos construir una Maloca que sirva como una biblioteca abierta, donde el pelado pueda coger los libros y que la biblioteca no esté cerrada, les faltan zonas verdes, por eso intentamos hacer el cerramiento porque si ustedes se fijan aquí cerca formalmente no hay zonas verdes, todo es tierra y polvo, entonces queremos abrirles una zona verde, eso creo que es lo que les hace falta de golpe”. Sin embargo, piensa también que los estudiantes necesitan espacios culturales donde puedan mostrar sus habilidades (cantar, bailar, rapear).

De acuerdo con los hallazgos mencionados y los datos obtenidos se plantea que el colegio Luis Carlos Galán cuenta con varias problemáticas, entre estas la estrategia se centra en dos las cuales son consideradas las más importantes «físicas y relacionales» (ver figura 29). Los tres grandes ejes establecidos anteriormente junto a la pregunta de investigación llevan a la planeación de una estrategia que permitirá la mejora del ambiente escolar, además de potencializar las capacidades dentro de la institución educativa.



Figura 29. Situación actual colegio Luis Carlos Galán. Elaboración propia

La estrategia de clubes

Para comenzar es necesario recordar que el proyecto tiene por fin el desarrollo de una estrategia de regeneración urbana por medio del diseño participativo; de acuerdo con los diversos conceptos desarrollados en apartados anteriores, la regeneración urbana puede ser realizada desde cambios significativos a nivel social, de igual manera se considera el espacio como una red de relaciones. Es posible establecer que la intervención espacial es entonces la intervención de la red que conecta los estudiantes con la planta física del colegio y con las diversas personas que en él se establecen.

Cada una de las partes de la red es de vital importancia para el cambio que se busca tras la regeneración, en el mismo sentido la participación durante el proyecto permite que se estudien las redes y las posibilidades actuales y reales dentro de las mismas, de acuerdo con el análisis de datos cualitativos se pudo establecer una serie de intereses manifestados por parte de los estudiantes, además de algunas propuestas para realizar los mismos; es por ello que la estrategia explicada a continuación se establece como una posibilidad de co-creación que permita resignificar de manera simbólica espacios académicos.

Es importante resaltar que la propuesta desarrollada se basa en un bosquejo general según la información encontrada, pues mediante el enfoque de diseño participativo se busca co-planear los demás componentes de esta. Es así como se planea que la estrategia de clubes consista en la conformación y desarrollo de grupos de estudiantes de diversos cursos con afinidades y habilidades comunes. Dentro de ellos se identificarán unos líderes de grupo (3 a 5 aproximadamente) quienes podrían tener la tarea de dinamizar las actividades dentro del grupo e impartir orden a través del desarrollo de actividades conjuntas con los demás miembros del club, como puede ser la creación y ajuste de las reglas o la resolución de problemas. A su vez podrían dinamizar la selección de actividades (junto a los demás miembros del club) como elegir conjuntamente sobre qué se trabajará durante los periodos

académicos. Los líderes son una figura que se puede establecer para el funcionamiento correcto de los clubes y como medida para la resolución de conflictos dentro de los mismos, pues las diversas edades, grados, y experticia en las actividades a desarrollar pueden generar roces al interior de estos espacios.

La finalidad de los clubes podría ser la concepción de actividades que permitan el fortalecimiento de habilidades blandas dentro de los estudiantes, como son la generación de lazos sociales entre los diversos grados de la institución educativa, el empleo del tiempo libre de los alumnos, la formulación de un proyecto de vida a través de habilidades y pasiones. De acuerdo a los datos recolectados durante la investigación, los clubes iniciales podrían ser danzas y deportes, pues son los que cuentan con mayor posibilidad de surgimiento con pocos materiales y teniendo en cuenta el espacio con el que cuenta la institución.

Los clubes podrían tener como fin último la elaboración de productos de emprendimiento amparados bajo la economía del bien común (Felber, 2011) es decir los principios de confianza, honestidad, responsabilidad y cooperación para la generación de toda la cadena productiva, esto permitiría el sostenimiento de los clubes, así como las actividades de incentivo dentro de cada uno de ellos. Algunas de las actividades que podrían generar recursos son: concursos de baile o deportivos, interinstitucionales o intercursos, venta de productos realizados por los estudiantes como camisetas, calcomanías, estuches, etc.

Cada uno de los clubes puede contar con diversas actividades como el invitado del mes, donde se podría llevar una persona conocedora del medio para desarrollar algún taller, charla, o actividad con los participantes del club. Estos pueden ser traídos desde diferentes canales: el primero corresponde a los convenios interinstitucionales realizados, el segundo a la cercanía de los estudiantes con personas externas a la institución y conocedoras en el medio y el último corresponde a convocatorias en el sector. Una actividad que se podría realizar es el

empleo y adquisición de materiales con los cuales se puede aportar al desarrollo de las actividades del club con el fin de incentivar la permanencia y el compromiso con el mismo.

Por último, se podría proponer la disposición de un espacio dentro de la institución para la muestra de los diversos clubes, el cual puede ser un show de talentos o día de los talentos, en donde los miembros de los diferentes clubes muestren a sus compañeros lo que realizaron durante el periodo académico correspondiente.

Se piensa que cada uno de los clubes podría contar con una estética visual contenida en un identificador el cual el estudiante estaría en la posibilidad de portar durante su jornada escolar y que lo haría acreedor del club. Esto se realizaría con el aporte de los diseñadores de la Universidad Santo Tomás, en cabeza de la investigadora y con la colaboración del Semillero de Diseño Participativo, teniendo en cuenta las opiniones e ideas de los primeros inscritos en el club. Podría entrarse en un periodo de prueba de 6 meses, en donde los clubes que se logren implementar serían medidos a partir de una matriz de evaluación participativa planteada como parte del método de la presente investigación. Con estas consideraciones y teniendo en cuenta que los estudiantes son dados a proponer y gestionar actividades dentro de la institución, podrían ser estos los principales encargados de la administración de los clubes junto a un profesor delegado por las directivas de la institución que podría supervisar las acciones que se den dentro de los mismos con el fin de cerciorarse de que estos funcionen adecuadamente. La estructura y funcionamiento de los clubes se puede apreciar de manera resumida en la figura 30, que se encuentra a continuación.

Siguiendo estos planteamientos, en relación a la intervención de la planta física de la institución, así como de los recursos económicos y humanos que permitan el desarrollo de la estrategia planteada, se podría conseguir a través de un *crowdfunding* basado en la donación el capital necesario para financiar el proyecto o los voluntarios que trabajen en equipo para poner en marcha la estrategia.

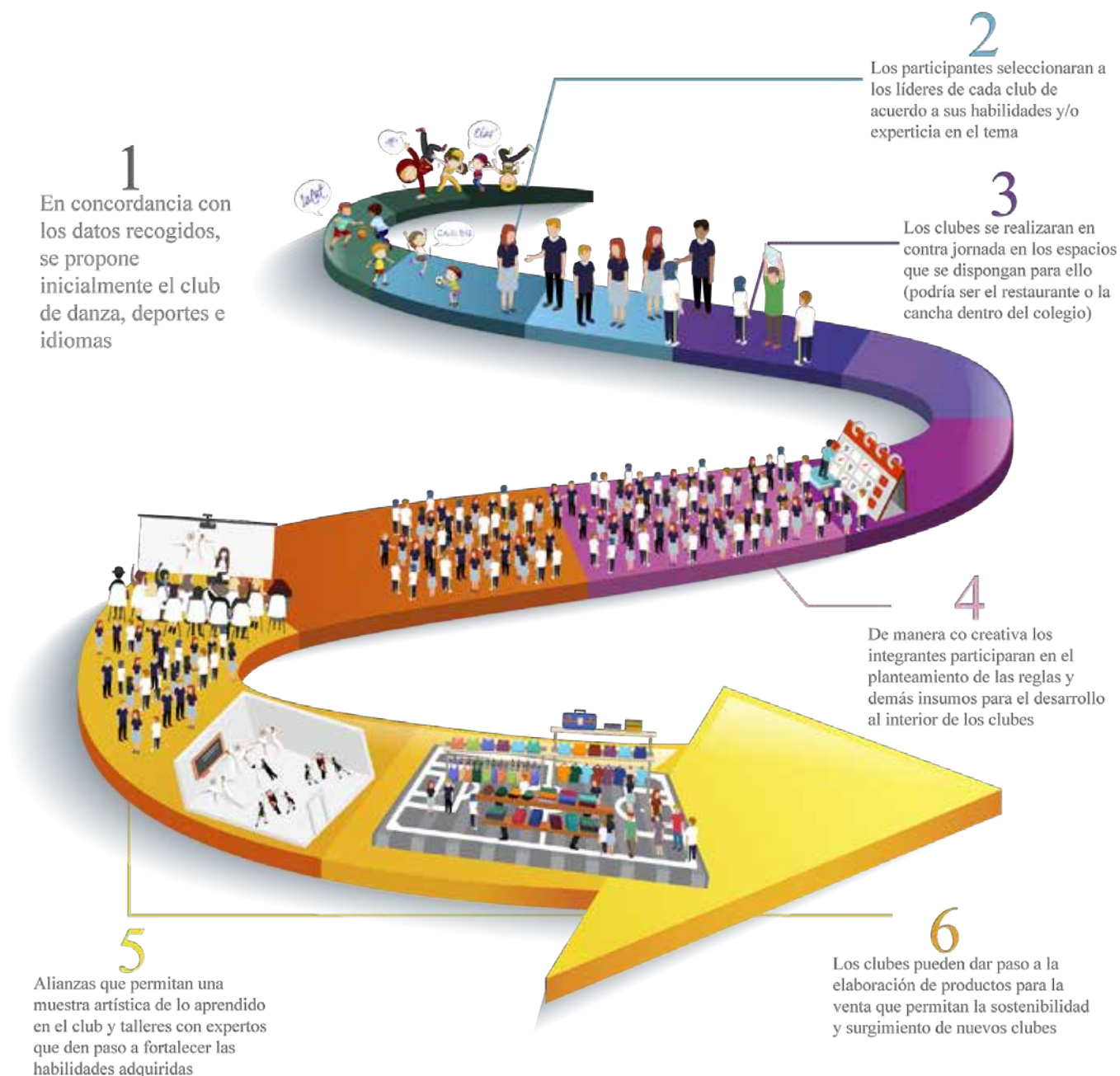


Figura 30. Estructura del funcionamiento de clubes. Elaboración propia.

Esta investigación explora cómo puede llevarse a cabo un proceso de regeneración urbana mediante el diseño participativo dentro de una comunidad educativa con un contexto urbano económicamente vulnerable. Para ello se reconocieron las necesidades que tenía la institución con relación al uso y derecho de sus espacios, además de ello se identificaron las alternativas propuestas por la comunidad educativa en la búsqueda de un mejoramiento tanto físico como relacional dentro del colegio. Posterior a ello se creó una estrategia de

regeneración urbana para apoyar la consolidación de un espacio para el libre crecimiento y esparcimiento de los estudiantes.

La planeación de estrategias creativas es parte integral del quehacer del diseñador en la medida en que, haciendo una relación con las afirmaciones de Manzini (2007), el diseñador está acostumbrado a trabajar en situaciones complejas, poniendo en juego sus habilidades comunicativas para reconocer, reforzar y transmitir adecuadamente las ideas. Sin embargo, su conocimiento disciplinar le permite también enfocar y visibilizar casos prometedores, construir escenarios con futuros potenciales, concebir soluciones específicas para aumentar esos casos y promover contextos creativos. Las innovaciones sociales vistas desde una disciplina creativa van más allá de los objetos y de las piezas gráficas, por ello en consonancia con Björgvinsson (2012) utilizar el diseño participativo como estrategia permite que las innovaciones no solo sean vistas desde los productos o servicios, sino que se puedan ajustar más a las verdaderas necesidades sociales.

En cuanto a los resultados de la categoría de relaciones interpersonales, particularmente en el aspecto familiar se encuentra que, contrario a las intuiciones iniciales de la investigadora, las familias en Cazucá tienen una composición nuclear tradicional –madre, padre e hijos– de aproximadamente 5 miembros (ver anexo A), en vez de familias numerosas recompuestas –con madrastras o padrastros–. Restrepo de Peña, Sierra y Bayona (2015) exponen que un 71.4% de los grupos familiares en Altos de Cazucá están en cabeza de una figura materna y que el 68.8% tiene un promedio de 5 personas en su composición familiar. Si bien se puede confirmar que el promedio de integrantes en el hogar de estos estudiantes está dentro de ese rango, en la información obtenida de los estudiantes participantes no es posible verificar que la mayoría de las familias en Altos de Cazucá estén encabezadas por una figura femenina.

También se encuentra que los estudiantes tienen una buena relación con su familia, y es este el aspecto más importante de su vida (ver anexo D). Las expresiones de amor sobre la familia realizadas por los estudiantes en repetidas ocasiones (ver figura 31) permiten pensar que las condiciones de desplazamiento características de esta población llevan a que los estudiantes desarrollen unos lazos afectivos muy fuertes con sus familiares y menos fuertes con sus compañeros.



Figura 31. Expresiones positivas de los estudiantes hacia sus familias

Por otra parte, respecto a las relaciones entre compañeros, fue evidente durante el desarrollo de las actividades que para los estudiantes de grados 9° a 11°, los amigos no son un aspecto realmente importante en sus vidas. Al tener en cuenta las afirmaciones del coordinador sobre el carácter flotante de la población, es posible interpretar que las relaciones entre los estudiantes dependen en gran medida del contacto y los espacios que propicia la institución, y por ende no desarrollan lazos fuertes entre ellos, pues nada garantiza que en el próximo grado vayan a seguir viendo a quienes fueron sus amigos. Se podría afirmar que por esta situación no se logran relaciones sociales profundas cuando se está en un contexto de desplazamiento debido a la falta de identificación con el territorio.

Teniendo en cuenta a Téllez (2010), una manera de lograr la reconstrucción de tejido social en este sector consiste en cuidar la convivencia con el fin de mantener la calidez y el

calor humano, sin embargo, se encuentra que es importante que los estudiantes aprendan a convivir en comunidad para lograr el fortalecimiento del tejido social. De igual forma es fundamental entender las relaciones entre estudiantes, o entre estudiantes y territorio/espacio para que los lazos convivenciales le den un sentido y una pertenencia al mismo; así se evidencia la necesidad de que el colegio contribuya a crear relaciones interpersonales independientes de la institución, basadas en los intereses expresados por los estudiantes que contribuyan a que los estudiantes tengan puntos de encuentro para desarrollar relaciones más sólidas a pesar de que se cuente con estudiantes diferentes cada año. La principal dificultad en la creación de iniciativas sostenibles en el colegio es precisamente no indagar sobre este tipo de relaciones, que en cambio se tuvieron en cuenta en el planteamiento de la estrategia; esto motivó un diseño organizativo horizontal en el que los estudiantes tengan la posibilidad de participar en la toma de decisiones dentro de los clubes.

De otra parte, la caracterización creativa y participativa que se propuso en esta investigación permitió encontrar información compatible con los hallazgos de Parrado, Sandoval y Morales (2007), quienes señalan la utilidad de este tipo de métodos para introducirse de manera rápida en una comunidad acotada como la del Colegio Luis Carlos Galán. Cabe aclarar que por el carácter situado de los métodos participativos, la evaluación y reflexión sobre los mismos es de vital importancia para considerar la utilidad de su aplicación en otros contextos, teniendo en cuenta que los instrumentos creativos permiten que el grupo de estudio responda de una manera positiva permitiendo unas respuestas más cercanas a la realidad, esto ya que en algunas ocasiones las herramientas de recolección tradicionales se plantean de manera que pueden terminar percibiéndose como agresivas, sobre todo cuando se trata de contextos vulnerables como es el caso de Altos de Cazucá. Los participantes también expresaron sus impresiones en este sentido, por ejemplo Lorena, una estudiante de grado 11°, durante el desarrollo del *Bodystorming* reflexionó sobre las actividades y caracterizaciones

realizadas por otras instituciones en las que ella y varios de sus compañeros se sienten molestos por la pregunta ‘¿se vale soñar en Cazucá?’, explicando al respecto que ellos con esa simple pregunta y sin conocerlos realmente, están mostrando a Cazucá de una manera negativa, agregando que, obviamente si se vale soñar sin importar en qué localidad vivan.

En la exploración de los intereses de los estudiantes se identifica un predominio del fútbol como práctica deportiva y proyecto de vida (ver anexo B). Es posible ver este deporte desde dos puntos de vista: el primero, el fútbol como parte de las clases de educación física, por tal razón se piensa que este es un interés transitorio por el contacto con la actividad el cual está más relacionado con las oportunidades a futuro que con planes genuinos de los estudiantes; y el segundo, la capacidad que tiene el fútbol para convertirse en una herramienta de superación, pues en concordancia con Forero y Jimeno (2014) es de conocimiento general que muchos de los deportistas colombianos destacados provienen de zonas en condiciones de vulnerabilidad, siendo esta imagen proyectada a otros sectores con condiciones similares como Cazucá. Dentro de este marco los estudiantes ven al deporte como una herramienta de cambio y éxito tanto para ellos como para sus familias.

De modo que haciendo una reflexión acerca de las entidades que llevan a este tipo de actividades a contextos vulnerables, se encuentra que las intervenciones económicas de algunas están ligadas al aprovechamiento del tiempo libre (como es el caso de la fundación Tiempo de Juego) buscando potenciar los talentos encontrados en los estudiantes. Sin embargo, esto se aleja un poco de las responsabilidades sociales ligadas a proveer unas oportunidades mucho más realistas que brinden una mejor educación y calidad de vida, pues se centran en crearle la ilusión a los jóvenes de que el deporte es una opción de vida fácil de conseguir y una oportunidad para salir adelante junto a sus familiares. Frente al tema, Bravo y Escobar (2013) dicen que el deporte puede mejorar las condiciones físicas y psíquicas, por ello se identifica que implementar este en la institución puede potenciar las capacidades de los

estudiantes a través del desarrollo de relaciones sociales. Sin embargo, se considera que este es también un medio para reforzar la identidad personal sirviendo a su vez como mecanismo de inclusión social.

Según estas consideraciones, el planteamiento de la estrategia de clubes no acoge la perspectiva de mantener a los estudiantes ocupados en actividades (deportivas o no) consideradas deseables o entretenidas para ellos sin que aporten algo más allá. Por ello se acoge el fútbol y la posibilidad de otros deportes al ser intereses expresados por los estudiantes, pretendiendo que los clubes aun teniendo en cuenta las opiniones de sus integrantes, permitan aportar al mejoramiento de la calidad de vida, al involucrar los intereses de los propios estudiantes con actividades que pueden aportar algo a su educación y a su futuro.

Por otra parte, en los planes de vida se identifica un fuerte interés de los estudiantes por carreras relacionadas con la policía y el ejército como se puede ver en la figura 32. Es posible interpretar una relación de correspondencia entre las entidades que exigen un tiempo de estudio corto y una posibilidad viable de acuerdo con las aspiraciones encontradas en los planes de vida de los estudiantes. Además de ello se encuentra afinidad respecto a el ámbito de las ciencias de la salud, ante ello es posible interpretar que es debido a la oferta académica en el área de la salud la cual es más abierta y accesible para jóvenes que residen en lugares con las condiciones presentes en Altos de Cazucá. Esto se puede contrastar con el apartado 5.1 en donde se menciona que el SENA y otras entidades le brindan a las personas la oportunidad de acceder a la educación superior a bajo costo o gratuitamente, ofreciendo programas en diferentes ámbitos pero que a su vez entre los que tienen más demanda están precisamente algunos relacionados con enfermería, fisioterapia, auxiliar de farmacia y otras salidas laborales del área de la salud que no requieren de mucho tiempo de estudio y tienen una buena salida en el campo laboral.

El Colegio Luis Carlos Galán no cuenta con un programa de orientación profesional, pero fomenta charlas de Policía, Ejército, SENA e instituciones educativas que ofrecen programas técnicos, principalmente en el área de la salud. Esto explica en gran medida los planes de vida expresados por los estudiantes, que también son informados por los oficios que desempeñan otras personas de sus familias y comunidades.

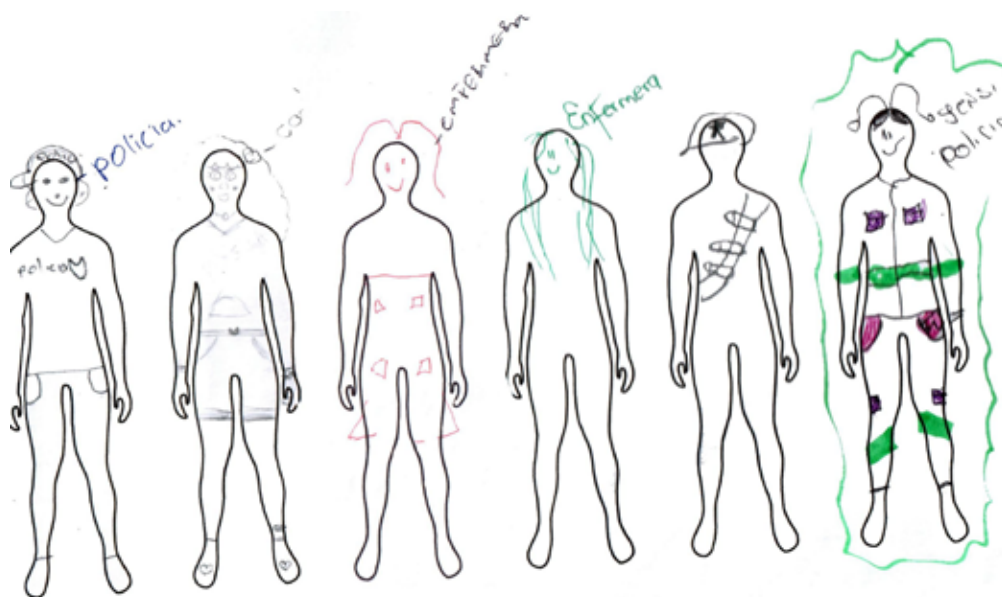


Figura 32. Ideales área de las ciencias de la salud y la milicia

De otra parte, se encuentra que varios estudiantes relacionan su futuro al rol social de ser hombre/mujer (ver anexo B). En la aplicación de los instrumentos se observó que algunos estudiantes no parecen tener claro un plan de vida y tampoco una ayuda vocacional que les permita una mejor claridad, por lo que el ejercicio de proyectarse en el futuro no les arroja un panorama claro, frente a lo que dibujan una persona genérica sin marcadores de ocupación. Por otra parte, los roles de la mujer en contextos vulnerables están altamente relacionados a las economías del cuidado —ama de casa, madre—, esto también puede contribuir a la representación de mujeres genéricas en el instrumento.

Por último, respecto a los espacios, llama la atención la disposición por parte de los estudiantes para proponer nuevas actividades en diferentes lugares de la institución (ver anexo H) que les permitan fortalecer sus relaciones sociales. De esto se puede interpretar que los

espacios actualmente ideados por los maestros —como la huerta— son vistos por los alumnos como una actividad relacionada a las materias y no como posibilidades de emprender un proyecto fuera del ámbito escolar. La red de relaciones que se despliega sobre este espacio es netamente académica, lo que implica que la expectativa de la institución respecto a la apropiación de la huerta por parte de los alumnos no puede complementarse hasta que no se trabaje este espacio desde la perspectiva lefebvriana, es decir, desde la red de relaciones.

El proceso participativo revela, respecto a los datos obtenidos a través de los estudiantes y el coordinador de la institución, que pensar en los espacios para múltiples propósitos ofrece oportunidades para actividades de educación no convencional, recreación y esparcimiento para los estudiantes. De acuerdo con Lee (2008), el desarrollo de la estrategia de clubes tiene en cuenta las limitaciones espaciales, los intereses encontrados dentro del plantel y la co-creación desde la perspectiva creativa de todos los involucrados con el fin de proveer un funcionamiento estratégico. Por ello se encuentra dentro de la estrategia a la danza como elemento transformador para la creación de un espacio simbólico, de libre desarrollo y transformación personal; y al deporte, como un desarrollo de capacidades y plan de vida con posibilidad de ser replicado en actividades diferentes al fútbol otorgando otras oportunidades para los jóvenes. Esta estrategia se idea principalmente teniendo en cuenta la confianza que da actualmente la institución a los estudiantes; y considerando las afirmaciones de Vela, et al (2011), con quienes se concuerda en que desarrollar una estrategia con base en la acción sin daño da paso a reconocer todo tipo de conflictos presentes en la institución y que en el momento de su implementación permitirá fortalecer las capacidades tanto de las personas como de la institución y los escenarios de diálogo.

En cuanto a la evaluación de categorías, ésta permitió la construcción y gestación de la estrategia, teniendo en cuenta los diversos intereses de los estudiantes de los que hemos hablado anteriormente el fútbol, la danza y los idiomas serán los pilotos con el fin de cambiar

la perspectiva de los espacios para convertirlos en nuevas redes de desarrollo multipropósito. Por otra parte, las relaciones interpersonales permiten establecer el tipo de red necesaria para el surgimiento efectivo de los clubes, una relación de familia puesto que los estudiantes establecen lazos fuertes de valoración positiva con sus núcleos familiares; es por ello que los clubes tendrán por fin la formación de lazos fraternales semejantes a los establecidos con sus familias.

Por último, para la planeación del piloto de los clubes se tienen en cuenta las habilidades presentes más frecuentes en los estudiantes, con el fin de permitir el surgimiento de los clubes con los recursos espaciales y materiales actuales de la institución; pese a ello se espera que con el crecimiento de los clubes se generen dinámicas que permitan el surgimiento de espacios alternos a estos, es decir que se puedan ofertar diversos deportes y otras actividades valoradas como importantes para la comunidad educativa.

9. CONCLUSIONES

Como resultado de la investigación desarrollada es posible concluir que, con relación al reconocimiento de las necesidades de la comunidad educativa en torno al derecho y uso de espacios comunitarios, los estudiantes identifican las posibilidades de los espacios multipropósito dentro de la institución establecidos como la zona verde, la cancha y la huerta en la que los alumnos poco se ven involucrados en su desarrollo y mantenimiento. Estos espacios son empleados para que los estudiantes se relacionen libremente entre sí, pero por sus condiciones actuales se ven limitados a las prácticas de fútbol en las clases de educación física, formaciones y actividades realizadas por entidades externas. Pese a que los estudiantes tienen múltiples iniciativas respecto al uso de estos espacios, no las expresan en su totalidad a los directivos de la institución (quienes otorgan los permisos para las actividades) porque imaginan que no les prestarán atención y por ello se quedan solamente en deseos personales.

Por otro lado, es realmente importante involucrar a los estudiantes en la construcción de relaciones de los nuevos espacios, ya que de no ser así es probable que estos no funcionen correctamente o se generen ciertas inconformidades respecto al aprovechamiento de los mismos.

Sobre la identificación de alternativas propuestas por la comunidad para el mejoramiento físico y relacional del plantel educativo se concluye que los estudiantes cuentan con múltiples propuestas para afianzar los lazos sociales entre ellos, mediante el aprovechamiento de los espacios actuales dentro de la institución, sin embargo, ese mejoramiento parece en realidad un gesto centrado en los deportes y actividades culturales.

Los estudiantes expresaron sus ideas con relación a las mejoras físicas de la institución a través de la adquisición de implementos deportivos, pese a que se refirieron a los salones no dieron mayor importancia a ellos. Sin embargo, se ve necesario el mantenimiento físico del edificio (pintura y algunos arreglos locativos) puesto que, por no ser una institución legalmente constituida, no accede a las ayudas de entidades como la Secretaría de Educación para mejorar la estructura del mismo.

Acerca de proyectar una estrategia participativa de regeneración urbana para apoyar el libre crecimiento y esparcimiento de los estudiantes se concluye que es viable, debido a las iniciativas personales presentadas por los estudiantes donde se enmarcan los intereses de las personas adscritas a la institución, además de la capacidad de enseñanza y habilidades identificadas dentro de la investigación. Sin embargo, se considera que es importante la retroalimentación y la evaluación participativa para afirmar la funcionalidad de la estrategia. Esta permite que los estudiantes encuentren otros espacios seguros para el desarrollo de sus pasiones personales además de la adquisición de habilidades blandas; la relación dentro de los clubes tiene por fin establecer lazos estables que permitan la gestación de relaciones fuera de la institución permitiendo el cuidado y apoyo mutuo.

De manera que ante la pregunta de investigación que se cuestionaba la posibilidad de llevar a cabo un proceso de regeneración urbana a través del diseño participativo, según los resultados y en conversación con la discusión se concluye que primero, es viable caracterizar poblaciones vulnerables que ya han sido sobre caracterizadas, para ello las paredes de grafiti son una buena forma de obtener información sobre una comunidad; segundo, la regeneración es factible y puede surgir desde los mismos actores y/o redes, pues según la teoría del actor red todos los actores implicados en el proceso aportan en diferentes aspectos. Esta regeneración es posible desde el diseño simbólico y no únicamente desde algo físico, sin tener que dejar de lado los deseos y opiniones de los directamente implicados. Además de ello es sostenible siempre y cuando la estrategia funcione desde las redes y el tejido social funcione y se fortalezca desde allí.

La regeneración urbana es una manera de entender el espacio de relaciones aplicado a la teoría y el diseño participativo permite garantizar que la estrategia diseñada se ajuste a las necesidades de los estudiantes, dando la posibilidad de ser replicada en otras instituciones con contextos similares. Es importante mencionar que el diseño es una actividad transdisciplinaria que puede trabajar en conjunto con otras disciplinas como la psicología, la arquitectura, la sociología, etc. Por ello es posible realizar regeneración urbana donde el diseño gráfico participa como líder del mismo.

La regeneración se puede hacer y surgir desde los mismos actores y/o redes, esto teniendo en cuenta la teoría del actor red en la que todos los actores implicados en el proceso aportan en diferentes aspectos. Es posible desde el diseño simbólico y no únicamente desde algo físico. Este nuevo enfoque del diseño para la innovación social no es nuevo en diseño gráfico pero si es nuevo en la medida en la que los diseñadores podemos hacer y dinamizar este tipo de procesos en Colombia, estando en la posibilidad de darle toda una base metodológica y teórica a lo que se ha llamado resignificación de espacios con el tema de

regeneración urbana tomándolo desde el punto de vista del diseño gráfico y cómo desde el diseño gráfico se puede regenerar el espacio simbólico.

Para finalizar, es importante mencionar que se presentaron algunas limitaciones como el hecho de que anteriormente otras entidades habían realizado caracterizaciones en la institución de las cuales los alumnos ya estaban cansados o molestos, por ello para esta investigación se realizó mediante métodos creativos y cuidando la manera en que se abordaba a los estudiantes con las preguntas. Pese a que la disposición en general fue buena, la institución está adscrita a nivel estatal como un colegio distrital y por ello la alcaldía de Soacha programa algunas actividades para los estudiantes, lo cual hizo que algunas de las actividades de la investigación coincidieran, dificultando la participación de los estudiantes; además de ello, la institución cuenta con espacios muy reducidos y a eso se le suma una doble jornada que reduce parcialmente el empleo de algunos lugares disponibles dentro del plantel.

Ahora bien, de acuerdo a estas limitantes se adoptó la participación netamente voluntaria durante la investigación y se vio la necesidad de realizar el proyecto en dos fases; la de todo el proceso que permitió llegar a la planeación del desarrollo de la estrategia, y la del año 2019 que implica la evaluación de ésta con la matriz participativa para definir los pormenores de la estrategia, así como la búsqueda y gestión de recursos para aplicarla y permitir el sostenimiento del proyecto a largo plazo.

Muchas comunidades con condiciones de vulnerabilidad son punto clave para que diferentes entidades o instituciones realicen investigaciones con el fin de mejorar la calidad de vida, por ello para futuras exploraciones se sugiere tener en cuenta la incorporación de procesos co creativos para llevar a cabo caracterizaciones menos invasivas, dando la posibilidad de tener mejores resultados. Por otro lado, una posible línea de investigación

futura sería indagar a fondo sobre las transformaciones posteriores a la implementación de la estrategia en un lapso de 5 años, teniendo en cuenta el carácter flotante actual de la población.

10. BIBLIOGRAFÍA

Alcalá, N. (2015). Bauhaus, la primera escuela de diseño del siglo XX | cultier. Recuperado de <http://www.cultier.es/bauhaus-la-primera-escuela-de-diseno-del-siglo-xx/>

Redacción Bogotá. (8 de julio de 2015). Aproximadamente 42 desplazados llegan diariamente a Bogotá: Distrito. El Espectador. Recuperado Septiembre 16, 2018, de <https://www.elespectador.com/noticias/bogota/aproximadamente-42-desplazados-llegan-diariamente-bogot-articulo-571370>

Björgvinsson E., & Hillgren, P. (2012). *Agonistic participatory design: working with marginalised social movements*, *CoDesign*, 8:2-3, 127-144.

Borgoglio, L., y Offenhenden, C. (2009). *El otro diseño o el diseño para los otros. Diseño e inclusión social*. Recuperado de http://www.untref.edu.ar/documentos/indicadores_culturales/2009/Diseno%20-%20Luciano%20Borgoglio%20-%20Camila%20Offenhenden.pdf

Bravo, N., y Escobar, S. (2013). El deporte como medio de inclusión en condiciones de vulnerabilidad. (Tesis de pregrado). Universidad del Valle

Cross, N. (1982). “Designerly ways of knowing”. *Design Studies*.

Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid, España: Ediciones Morata y Fundación Paideia Galiza

Cardozo, L., y Sánchez, E. (2015). *Análisis espacial del cambio del uso del suelo en la estructura rural y urbana de la comuna altos de Cazucá, por efecto del desplazamiento poblacional mediante técnicas cartográficas*.

Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperado de

<http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/4909/1/VargasS%C3%A1nchezEdnaMargarita2015.pdf>

Colectivo Boamistura. (2012). Boamistura. Recuperado de

<http://www.boamistura.com/content/pdf/boamistura-portfolio.pdf>

Dáguer, N. (2011). El tejido social como elemento creador y transformador del centro histórico en Getsemaní, Cartagena. (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana

Daza, W. (2008). *La intervención en el espacio público como estrategia para el mejoramiento de la calidad de vida urbana. Caso de estudio: Valle de Laboyos (Pitalito - Huila)*.

Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de

<http://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/arquitectura/tesis23.pdf>

Delgado, O. (2001). *Espacio, territorio y ambiente*. En Delgado, O., Moncayo, É., Jiménez, L., Carrizosa, J., Osorio, L., Escobar, I., Gaviria, S., Lucio, J., Quigua, A., Jacanamijoy, B., Mesa, N., Echeverría, M., Barrera, S., Banda, A., Cuevas, Ó., Garzón, J., Mendoza, N., Ramírez, F., Rodríguez, B., Suárez, N., Cuervo, L., Franco, F., Parra, J., Zuluaga, G., Buraglia, P., Niño, B., Perilla, L., Rodríguez, H., Ramírez, S. y Espinosa, J. ed., *Espacio y territorios. Razón, pasión e imaginarios*, 1st ed. Bogotá: UNIBIBLOS. Capítulo 1. Recuperado de <http://bdigital.unal.edu.co/33/>

Droste, M. (2010). *Bauhaus Archiv*. (A. Taschen, Ed.) (Original 1). Taschen.

Elasmar, A. (2017). Casa B reescribe la historia del barrio Belén | Noticias Bogotá |

CIVICO.com. Recuperado Septiembre 16, 2018, de

<https://www.civico.com/bogota/noticias/los-chicos-de-casa-b-tienen-madera>

Felber, C. (2011). La economía del bien común. El modelo económico del futuro. Recuperado

Diciembre 12, 2018 de <https://www.christian-felber.at/vortraege/valencia.pdf>

- Forero, S, & Jimeno, D. (2014). Tiempo de juego: la marea naranja (tesis de pregrado). Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- García, C. (2014). El servicio militar es obligatorio para los pobres, Shock. Recuperado de <https://www.shock.co/cultura/articulos/el-servicio-militar-es-obligatorio-para-los-pobres-61227>
- Hanington, B. (2003). Methods in the making: a perspective on the state of human research in design. *Design Issues*, 19(4), 9-18. <https://doi.org/10.1162/074793603322545019>
- Harder, M., Burford, G., & Hoover, E. (2013). What is participation? design leads the way to a cross- disciplinary framework. *Design Issues*, 29: 44-47
- Latour, B (2005). Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory, United states, New york: Oxford University Press.
- Lee, Y. (2008). Design participation tactics: the challenges and new roles for designers in the co-design process, *Co-Design*, 4:1, 31-50. <https://doi.org/10.1080/15710880701875613>
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. 1st ed. España: Capitan Swing, 125-130
- López, B. (2016). *Re-significación del espacio público mediante acciones participativas y de pedagogía urbana como estrategia para la construcción social de sustentabilidad: caso barrio de Analco*. Recuperado de <https://rei.iteso.mx/handle/11117/3896>
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. Getafe, Madrid: Experimenta
- Margolin, V., y Margolin, S. (2012). *Un “modelo social” de diseño: cuestiones de práctica e investigación*. *Kepes* (8) pp 61-71
- Martínez, C. (2014). Un parque de arena: Intervención urbana Siempre Fiesta en Madrid, Plataforma Urbana. Recuperado Septiembre 09, 2018, de <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/04/06/un-parque-de-arena-intervencion-urbana-siempre-fiesta-en-madrid/>

- Martínez, C. (2015). "Uraycamuy": la conversión de un espacio abandonado en un área de juegos en los cerros de Camargo, Bolivia, Plataforma Urbana. Recuperado Septiembre 09, 2018, de <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2015/06/07/uraycamuy-la-conversion-de-un-espacio-abandonado-en-un-area-de-juegos-en-los-cerros-de-camargo-bolivia/>
- Massey, D. (2005). *For Space*. 2nd ed. Great Britain: Sage, pp.147-152
- Meggs, P., & Purvis, A. (2012). *Meggs' History of Graphic Design*. 15th ed. John Wiley & Sons
- Mendoza, G. (s.f). *Centro de investigación y acción social*. Ciudad de México.
- Nieto, H, (2009). La vida en Altos de Cazucá: Casus belli (tesis de Maestría). Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Ortiz, A., y Rivero G. (2007). Desmitificando la teoría del cambio. Recuperado de http://www.rootchange.org/about_us/resources/publications/DemistificandolaTeoriadeCambio.pdf
- Oulasvirta, A., Kurvinen, E., & Kankainen, T. (2003). Understanding contexts by being there: case studies in bodystorming. Recuperado de https://www.ida.liu.se/divisions/hcs/ixs/material/serviceinnovation_X_design10/2%20Additional%20readings/bodystorming.pdf
- Parrado, G., & Sandoval, C., & Morales, G. (2007). Estudio de aspectos relevantes de los habitantes de cazucá (SECTOR 4). *Hallazgos*, (8), 99-115.
- Parra, J. (2016). Realismo crítico: una alternativa en el análisis social. *Sociedad y economía*, (31), 215-238. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/soec/n31/n31a10.pdf>
- Qiao, F. & Lu, Z. (2011). The analysis of factors influencing degree of co-creation in B-C Marketing. *Proceedings 2011 International Conference on Business Management and Electronic Information* . 4, 398 - 401

- Quintero, D. (2013). *Estudio De La Participación Ciudadana En La Ocupación Informal Del Territorio. Estudio De Caso: Comuna 4 De Soacha, 2008-2011*. (Estudio de caso). Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario.
- Raffestin, C. (2012). Space, territory, and territoriality. *Environment and planning D: society and space* , 30 (1), 121–141.
- Rangel, C. (2015). Reflexiones, análisis y aplicaciones de diseño para la regeneración urbana de una ciudad después de un terremoto, Plataforma Urbana. Recuperado Septiembre 15, 2018, de <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2015/11/28/reflexiones-analisis-y-aplicaciones-de-diseno-para-la-regeneracion-urbana-de-una-ciudad-despues-de-un-terremoto/>
- Restrepo de Peña, B., Sierra, J., y Bayona, M. (2015). *Caracterización Socioeconómica De La Población Vulnerable De Altos De Cazucá Del Municipio De Soacha (Cundinamarca) Y La Economía Solidaria*. Bogotá. Recuperado de <http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/10004/BlancaRosaRestrepodePe%C3%B1a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Retolaza, I. (2010). Teoría de Cambio. Un enfoque de pensamiento-acción para navegar en la complejidad de los procesos de cambio social., 62.
- Roberts, P., & Sykes, H. (2000). *Urban Regeneration A Handbook*, Great Britain: SAGE Publications Ltd.
- Romero, L. (2014). Altos de Cazucá, tierra de nadie. | ELESPECTADOR.COM. Recuperado Agosto 16, 2018, de <https://www.elespectador.com/noticias/bogota/altos-de-cazucatierra-de-nadie-articulo-525144>
- Romero, Y., Arciniegas, L., & Jiménez, J. (2006). Desplazamiento y reconstrucción de tejido social en el barrio Altos de la Florida. *Tendencia & Retos*, 11, 11–23.

- Salazar, F. (2016). *El diseño de comunicación gráfica en el espacio público como alternativa en la construcción de ciudadanía e identidad. Resignificación de los espacios públicos en la ciudad de Cuenca a través del diseño gráfico experiencial* (Tesis de maestría). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5718/1/12038.pdf>
- Sanders, E. y Stappers, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design, *CoDesign*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sanders, E., & Colin, W. (2001). *Harnessing People's Creativity: Ideation and Expression through Visual Communication*, Taylor and Francis. Recuperado de https://cpb-us-w2.wpmucdn.com/u.osu.edu/dist/1/8276/files/2015/02/HarnessingPeoplesCreativity_Sanders_William_01-266e17m.pdf
- Servicio Nacional de Aprendizaje. (s.f.). ¿Quiere estudiar en el SENA?. Lugar de publicación: SENA. Recuperado de <http://www.sena.edu.co/es-co/formacion/Paginas/Estudie-en-el-SENA.aspx>
- Suárez, M. (28 de Septiembre de 2018). Reconstruyendo tejido social en Cazucá a través de la arquitectura emergente. *Publimetro*, pp. 14 -15.
- Storni, C., Binder, T., Linde, P. & Stuedahl, D. (2015). Designing things together: intersections of co-design and actor–network theory, *CoDesign*, 11:3-4, 149-151, DOI: 10.1080/15710882.2015.1081442
- Tiempo de juego. (s.f.). Lo primero fue el fútbol. Un entrenador, un puñado de jóvenes, un balón, una pequeña cancha de asfalto, una rutina que se apoderó de los sábados. Lugar de publicación: Tiempo de juego. Recuperado de: <https://tiempodejuego.org/fundacion/>
- Téllez, E. (2010). El sentido del tejido social en la construcción de comunidad. *Polisemia*, 10: 9-23

Universidad Santo Tomás (2016). P.E.P. Proyecto educativo del programa. Bogotá. págs. 9-10

Valencia, N. (2016). La historia de cómo Medellín convirtió sus tanques de agua en verdaderos parques públicos, Plataforma Urbana. Recuperado Septiembre 5, 2018, de <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2016/07/20/la-historia-de-como-medellin-convirtio-sus-tanques-de-agua-en-verdaderos-parques-publicos/>

Vela, M., Rodríguez, J., Puentes, A., y García, L. (2011). *Acción sin daño como aporte a la construcción de paz: Propuesta para la práctica* (1st ed.). Noviembre de 2011

Recuperado de

http://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portaIIIG/home_52/recursos/01general/29112013/accionsindano_sesion2_mod2.pdf

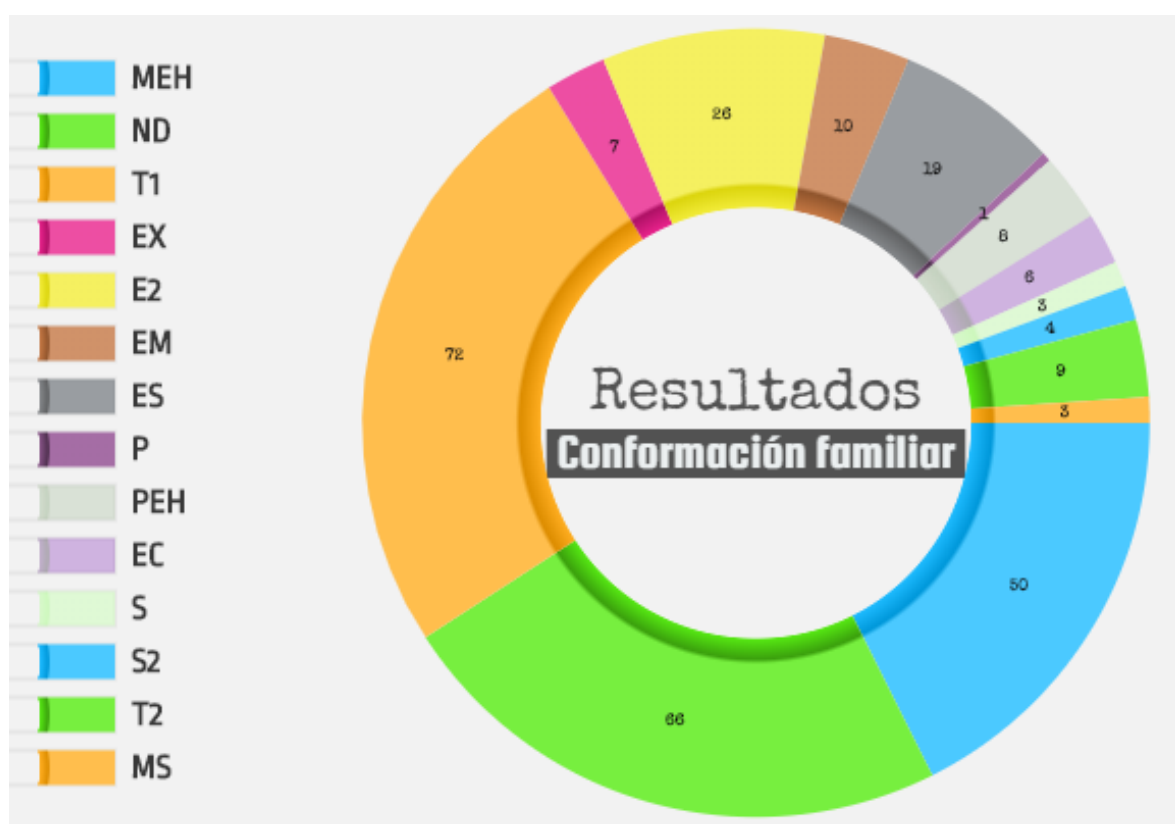
Weinschenk, S. (2011). *100 things every designer needs to know about people*. Berkeley, CA: New Riders

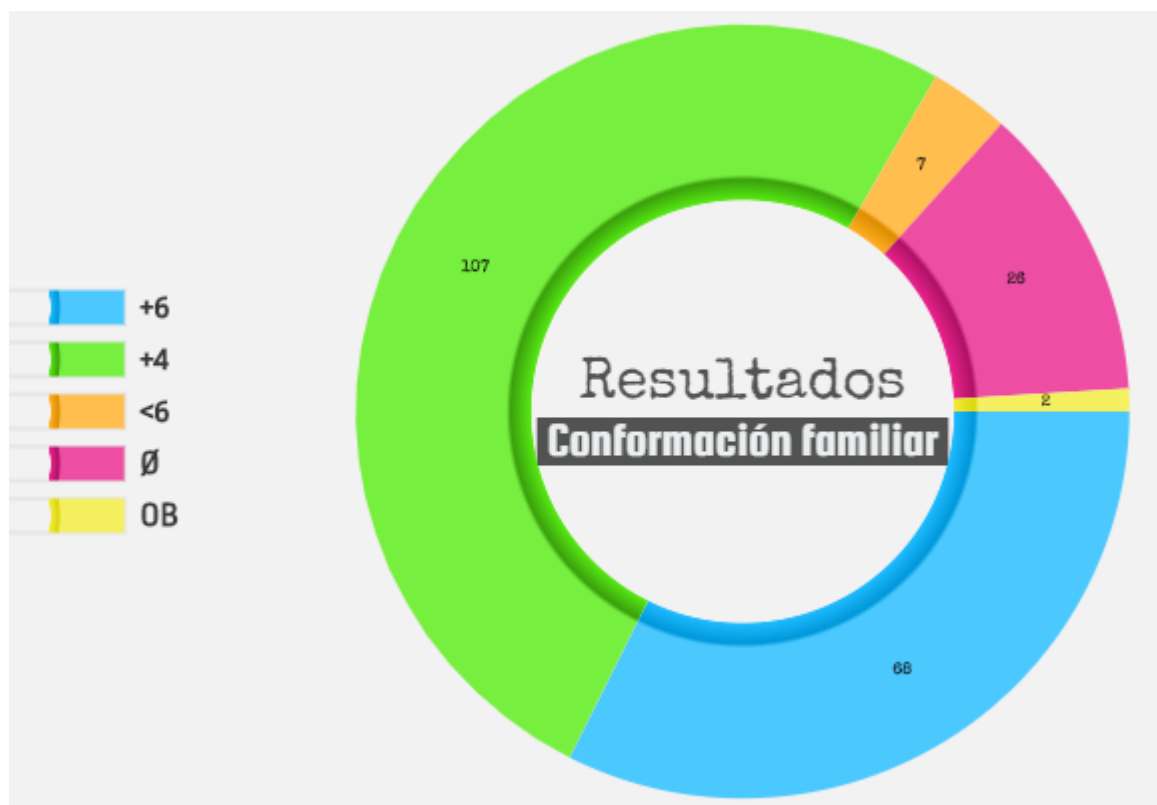
11. ANEXOS

Anexo A. Categorías y resultados graffiti wall composición familiar

| Código | Categoría | Descripción |
|---------------|--------------------------------------|---|
| T1 | Familia tradicional | Familia compuesta por padre, madre e hijo/s |
| T2 | Familia Tradicional Modificada | Familia compuesta por padre o padrastro, madre o madrastra e hijos |
| Ex | Familia extendida (Abuelos) | Familia compuesta por padre y/o madre, abuelo/s e hijos |
| E2 | Familia extendida (Tíos) | Familia compuesta por padre y/o madre, tío/s e hijos |
| ES | Familia extendida (Sobrinos) | Familia compuesta por padre y/o madre, sobrino/s e hijos |
| EC | Familia extendida (Cuñados, primos) | Familia compuesta por padre y/o madre, Cuñado/s , y/o Primo/s e hijos |
| EM | Familia extendida (Mascotas) | Familia donde se menciona una mascota (canina o felina) |
| S | Vive solo | Declara que es la única persona que habita el hogar |
| S2 | Vive sin sus padres | Declara que su hermano o hermanos son los únicos que habitan el hogar |
| H | Hijos | Declara que en su hogar se encuentran sus hijos |
| P | Pareja | Declara que en su hogar vive con su pareja |
| ND | No declara | Los datos no permiten asignar categorías |
| MeH | Madre cabeza de hogar | Familia compuesta por madre e hijo/s |
| PeH | Padre cabeza de hogar | Familia compuesta por padre e hijo/s |
| MS | Místico | Mensajes adicionales relacionados con Dios, amor u odio. |
| OB | Obscenidades | Empleo del material para dibujos de |

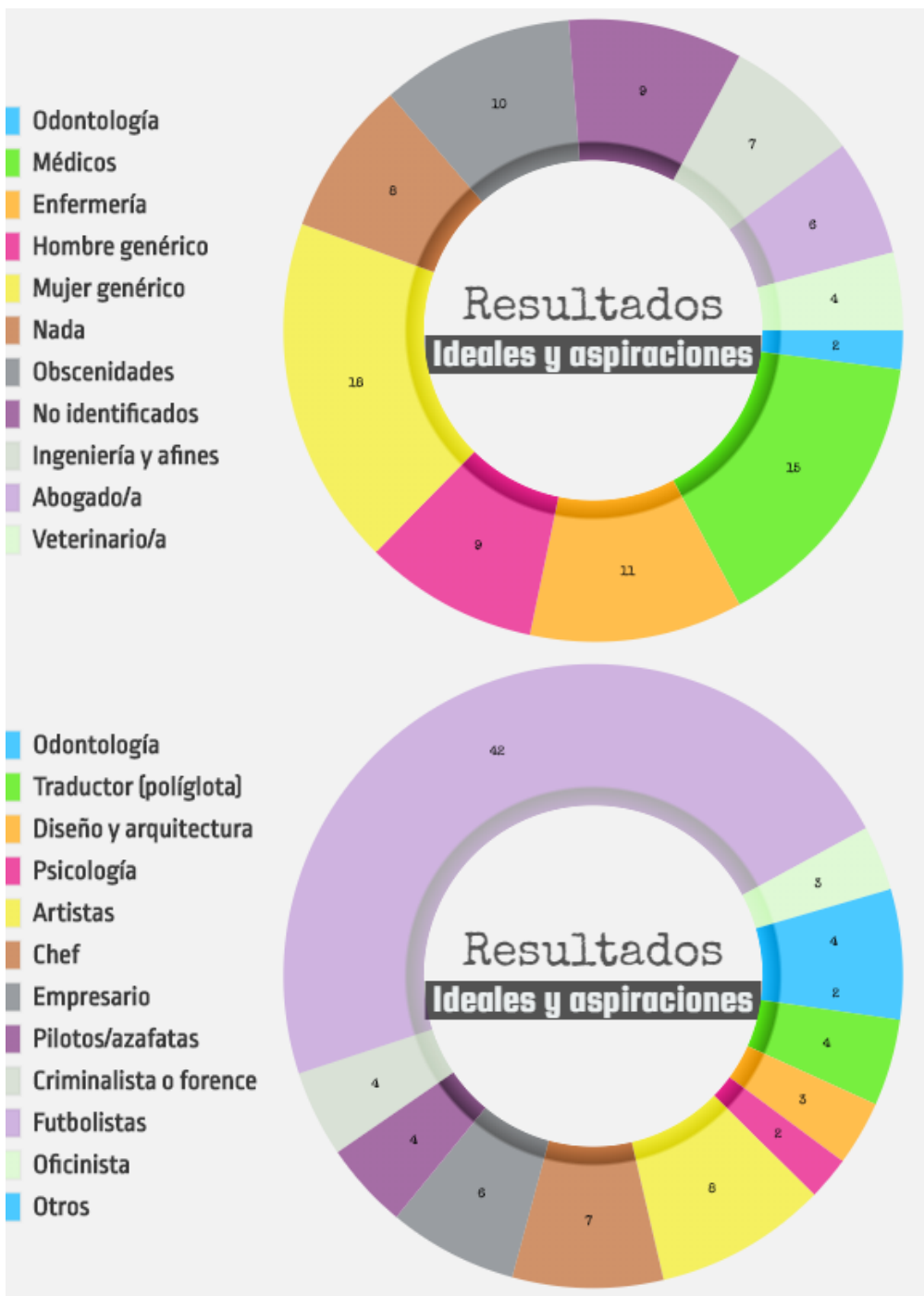
| características soeces | | |
|------------------------|----------------------|--|
| +4 | Habitantes por hogar | Familia compuesta por hasta 4 personas |
| +6 | Habitantes por hogar | Familia compuesta por hasta 6 personas |
| <6 | Habitantes por hogar | Familia compuesta por más de 6 personas |
| ∅ | Anulados | Datos eliminados por falta de elementos para su codificación |





Anexo B. Categorías, codificación y resultados graffiti wall ideales y aspiraciones de los estudiantes

| Categoría | Descripción |
|------------------------------|---|
| Salud | Profesiones relacionadas con el campo de las ciencias de la salud |
| No declara | Elementos con características relacionadas con un comportamiento de un sexo específico pero no atribuibles a una profesión particular |
| Profesiones tradicionales | Profesiones con larga trayectoria en instituciones de educación superior |
| Profesiones no tradicionales | Profesiones relativamente recientes en la enseñanza superior |
| Oficio | Ocupaciones u oficios para los que no se requiere el ingreso a una universidad |
| No identificados | Elementos con características no codificables |
| Obscenidades | Empleo de los elementos de trabajo para muestras soeces |

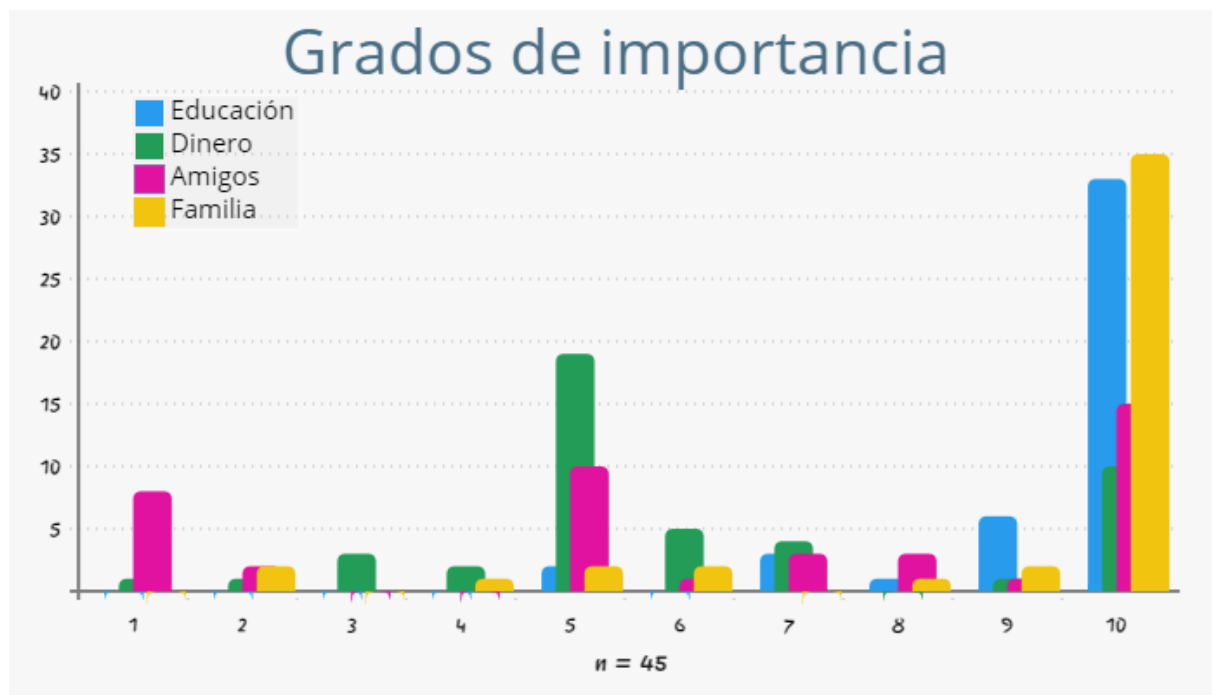


Anexo C. Categorías y resultados graffiti wall ¿Qué te gustaría aprender?

| Código | Categoría | Descripción |
|-----------|-----------|---|
| DG | Diseño | Gráfico y geográfico |
| AR | Artes | Canto, batería, danza, música |
| I | Idiomas | Inglés, portugués, chino, francés, italiano |
| D | Deportes | Patinaje, artes marciales mixtas, baloncesto, karate, skate, fútbol, ciclismo, parkour |
| O | Otros | Policía, teología, estilismo, azafata, pilotear aviones, fuerzas aéreas, administrar empresas |

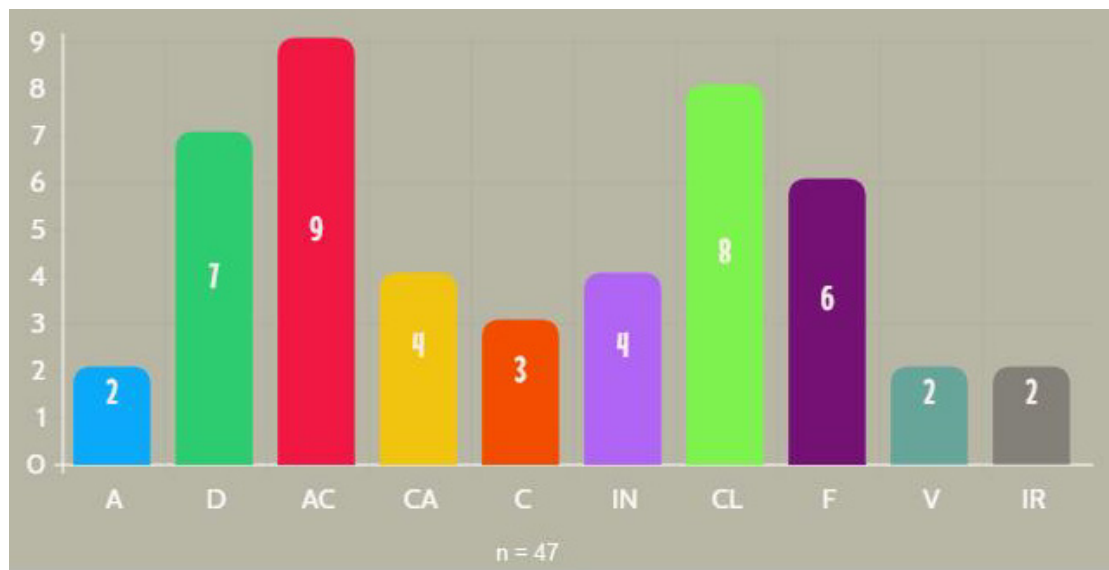


Anexo D. Gráfica de resultados graffiti wall grados de importancia [educación, dinero, amigos y familia]



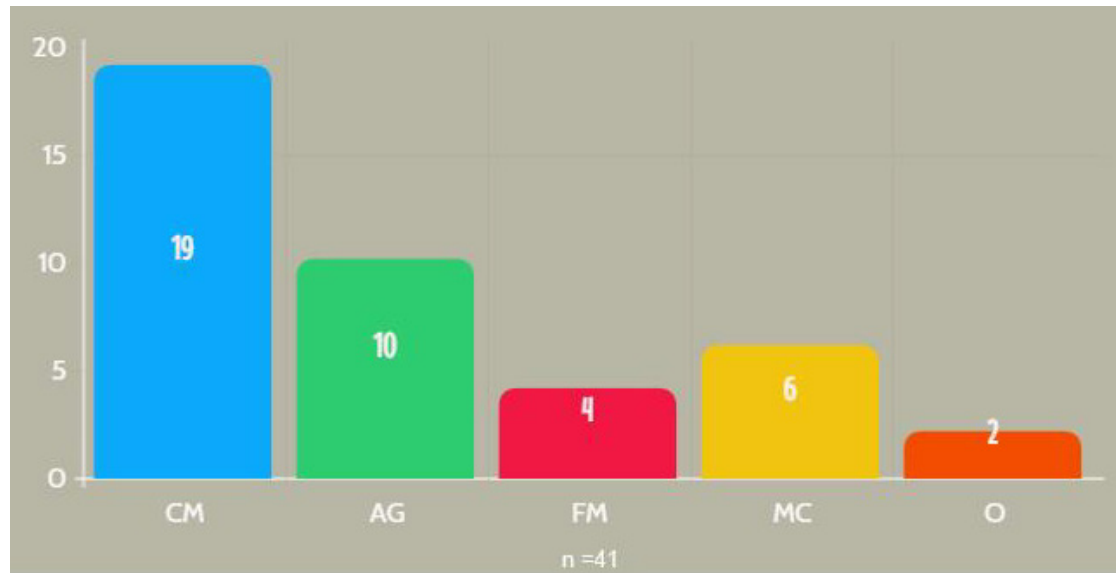
Anexo E. Categorías y resultados graffiti wall emociones [Palabras que te hacen sentir feliz]

| Código | Categoría | Descripción |
|---------------|-----------------------------|--|
| A | Ayuda a otros | Palabras relacionadas acciones positivas hacia las personas que conocen |
| D | Deportes | Palabras relacionadas con áreas y actividades deportivas |
| AC | Rutina | Palabras relacionadas con actividades del día a día |
| CA | Cultura y arte | Palabras relacionadas con actividades de carácter cultural o artística |
| C | Compartir con otros | Palabras relacionadas con emplear tiempo con las personas que conocen |
| CL | Colegio | Palabras relacionadas con actividades, clases |
| F | Relacionados con la familia | Palabras relacionadas con sentimientos provocados por sus familias |
| V | Nuevos Lugares | Palabras relacionadas con actividades realizadas al conocer nuevos lugares |
| IR | Tecnología | Palabras relacionadas con actividades y artículos tecnológicos, redes sociales, e internet |
| IN | Otros | Palabras relacionadas con aspectos que no se encasillan en las demás categorías y guardan relación con personalidad y roles sociales (Inteligente, jibaro, yo) |



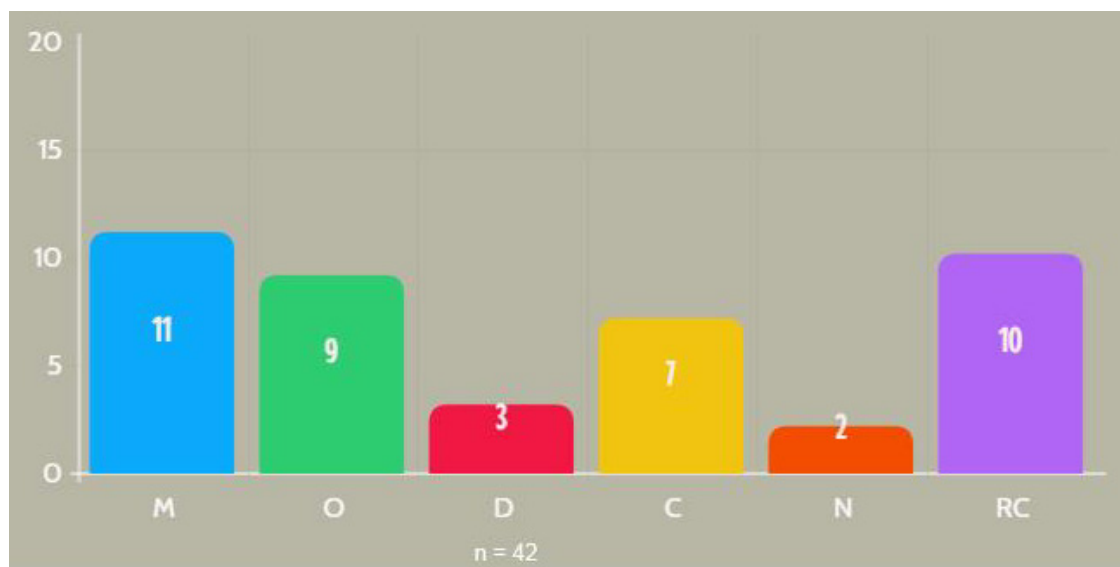
Anexo F. Categorías y resultados graffiti wall emociones [Palabras que te hacen sentir triste]

| Código | Categoría | Descripción |
|-----------|--------------------------|--|
| CM | Situaciones tristes | Palabras relacionadas con situaciones comunes que desencadenan una reacción de tristeza (Muertes, Fracazos, etc) |
| AG | Afectaciones emocionales | Situaciones de carácter escolar donde se produce tristeza (bullying, irrespeto, etc) |
| FM | Ámbito familiar | Ausencia o falta de apoyo de familiares, recuerdos de seres queridos fallecidos |
| MC | Colegio | Materias o clases dadas en la institución |
| O | Otros | Situaciones que involucran no realizar ninguna actividad (no salir, no hacer nada) |



Anexo G. Categorías y resultados graffiti wall emociones [Palabras que te sean indiferentes/no te interesan]

| Código | Categoría | Descripción |
|---------------|----------------------|---|
| M | Colegio | Materias o clases dadas en la institución |
| O | Otros | Actividades que no tienen una relación entre sí (Dormir, las máquinas, comida, nada, cuando va a morir el planeta, las mentiras de los buenos amigos, amigos, no me importa nada) |
| D | Deporte | Palabras centradas en el fútbol |
| C | Problemas de adultos | Palabras relacionadas con situaciones que se suelen atribuir a los adultos |
| N | Anulados | Datos eliminados por falta de elementos para su codificación |
| RC | Críticas | Opiniones y/o pensamientos sobre otras personas |



Anexo H. Propuesta de estudiantes en el *Bodystorming* para actividades en la institución

