



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

ÁREA TÉCNICA

TÍTULO DE ARQUITECTO

**La arquitectura participativa como principio metodológico en el proceso de
diseño arquitectónico de la vivienda. Su aplicación en los talleres de
proyectos arquitectónicos de la UTPL.**

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTORA: Maldonado Jaramillo, María Isabel

DIRECTORA: Moncayo Vega, Alexandra del Rosario, Mgs.

LOJA – ECUADOR

2015



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Septiembre, 2015

APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister.

Alexandra del Rosario Moncayo Vega.

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de fin de titulación: La arquitectura participativa como principio metodológico en el proceso de diseño arquitectónico de la vivienda. Su aplicación en los talleres de proyectos arquitectónicos de la UTPL, realizado por: María Isabel Maldonado Jaramillo, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, octubre de 2015

f).....

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, María Isabel Maldonado Jaramillo, declaro ser autora del presente trabajo de titulación: La arquitectura participativa como principio metodológico en el proceso de diseño arquitectónico de la vivienda. Su aplicación en los talleres de proyectos arquitectónicos de la UTPL, de la Titulación de Arquitectura, siendo Mgs. Alexandra del Rosario Moncayo Vega directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertido en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científico o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.....

María Isabel Maldonado Jaramillo

Cédula: 1104220221

DEDICATORIA

A aquel que hace que cada día y cada meta tengan sentido y propósitos eternos: Dios, sin Él nada soy, con Él todo lo tengo. A mis padres Héctor y Teresa, a mi hermano Héctor y al amor de mi vida Juan Carlos.

AGRADECIMIENTO

Mi gratitud a mi Señor Jesucristo, mi camino, mi verdad y mi vida; a mis padres Héctor y Teresa, a mi hermano Héctor Benjamín, al amor de mi vida Juan Carlos, quienes me apoyan y motivan a cumplir el propósito de Dios para mi vida; a la Universidad Técnica Particular de Loja, a la Arquitecta Alexandra Moncayo, por sus conocimientos impartidos en la dirección de este proyecto; a los Arquitectos Ramiro Correa y Xavier Burneo por su valioso y desinteresado aporte en esta investigación; a los estudiantes de arquitectura, docentes y directivos que brindaron su tiempo y su valiosa opinión para el desarrollo de este proyecto; a todos mis amigos, compañeros y maestros que Dios puso en mi camino.

¡Mil gracias!

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1 Conceptos Básicos.....	6
1.1 Sociedad.....	6
1.1.1 Características de la sociedad contemporánea.....	8
1.2 Participación.....	11
1.2.1 Democracia Participativa.....	13
1.2.2 Tipos de participación.....	14
1.2.2.1 Participación comunitaria	14
1.2.2.2 Participación ciudadana	14
1.2.2.3 Participación política.....	14
1.2.2.4 Participación social	14
1.2.2.5 Participación social	15
1.2.3 Participación social en la historia: La Minga.....	19
1.2.4 Objetivos de la participación social.....	21
1.2.5 ¿Quién debe participar?	23
1.2.6 Grados de participación	23
1.2.7 Escalera de la participación.....	25
1.3 Arquitectura y Participación Social.....	26
1.3.1 Definiciones de Arquitectura.....	26
1.3.2 Arquitectura Participativa, definición.	33

1.3.2.1 Referentes de Arquitectura y Participación	34
1.3.3 Ejemplo de la participación del usuario en la arquitectura.....	39
1.4 Habitabilidad y Vivienda.....	41
1.4.1 Definición de Habitabilidad.....	41
1.4.2 Definición de Vivienda.	44
1.4.2.1 La vivienda como objeto terminado	45
1.4.2.2 La vivienda como mercancía.	46
1.4.2.3 La vivienda como proceso.	47
1.4.2.4 La vivienda como bien de uso.	47
1.4.3 Factores físicos y psicológicos relacionados con la habitabilidad interna de la vivienda.	48

2 CAPÍTULO II: PROCESO DE DISEÑO PARTICIPATIVO

2. Diseño arquitectónico participativo.....	55
2.1 Definición de diseño.....	55
2.1.1 El diseño arquitectónico y la vivienda	56
2.1.2 Definiciones de diseño arquitectónico	57
2.1.3 Diseño arquitectónico participativo	58
2.1.4 Diferencias entre diseño tradicional y diseño participativo.....	60
2.2 Definición de diseño participativo	61
2.2.1 Proceso de diseño arquitectónico participativo	62
2.2.2 Métodos de diseño participativo.....	63

3 CAPÍTULO III: ANÁLISIS Y DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL DE APRENDIZAJE DEL PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

3. Investigación realizada a grupos de estudiantes de Arquitectura del Ecuador de las Universidades categoría “b” de acuerdo al CEAASES	69
3.1 Definición de objetivos.	69
3.2 Determinación de la población a encuestar.	69
3.3 Metodología de investigación.	70
3.4 Análisis e interpretación de datos obtenidos.	71

3.4.1	Análisis e interpretación total de datos de la investigación realizada a grupos de estudiantes de Arquitectura de Taller de Proyectos de las Universidades del Ecuador categoría “B” de acuerdo al CEAASES	71
3.4.2	Análisis e interpretación total de datos de la investigación realizada a grupos de estudiantes de Arquitectura de Taller de Proyectos de Universidad Técnica Particular de Loja	80
3.4.2.1	Análisis e interpretación de Encuestas Taller II	80
3.4.2.2	Análisis e interpretación de Encuestas Taller IV.....	87
3.4.2.3	Análisis e interpretación de Encuestas Taller VI.....	93
3.4.3	Conclusiones de la investigación	99
3.5	Proceso de diseño arquitectónico tradicional.	100
3.6	Situación internacional y nacional de la enseñanza de la disciplina de Arquitectura. Una nueva visión.	101
3.6.1	Universidad de Talca, Chile	101
3.6.2	Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Taller de Proyectos Arquitectónicos “Con lo que hay”.	102
3.6.2.1	El Proceso de diseño arquitectónico en este taller.	102

4 CAPÍTULO IV: PROPUESTA. PLANTEAMIENTO DE UNA NUEVA METODOLOGÍA DEL PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO.

4.	Metodología de diseño arquitectónico participativo en los Talleres de Proyectos de Arquitectura de la UTPL. Aplicación en los Talleres de Proyectos de temáticas de vivienda.	109
4.1	Antecedentes.....	109
4.2	Fundamento de la metodológica propuesta	110
4.2.1	Visión y Misión de la UTPL.....	110
4.2.2	Modelo Educativo	
4.3	Metodología del proceso de diseño arquitectónico en los Talleres de Proyectos de Arquitectura de la UTPL.....	111
4.3.1	Definiciones previas.....	111
4.3.2	Propuesta de metodología del proceso de diseño participativo.....	112
4.3.2.1	FASE – A	113
4.3.2.2	FASE – I	115
4.3.2.3	FASE – D	117

4.3.2.4 FASE – E	117
4.3.3 Proceso de diseño arquitectónico participativo aplicado a los Talleres de Proyectos de Arquitectura de la UPTL	117
4.3.3.1 Metodología aplicada en la planificación de contenidos de los Talleres de Proyectos I y II de Arquitectura de la UTPL.....	119
4.3.3.2 Planificación de contenidos.....	119
CONCLUSIONES.....	125
RECOMENDACIONES.....	126
BIBLIOGRAFÍA.....	127
ANEXOS.....	130

RESUMEN

Esta investigación expone la importancia de la participación de los usuarios en el proceso de diseño arquitectónico de las viviendas y la necesidad que tienen los estudiantes de arquitectura de conocer el verdadero rol que deben ejercer los arquitectos al servicio de la sociedad haciendo énfasis en el concepto de la arquitectura como una herramienta capaz de mejorar la calidad de vida de las personas a través de la participación social en el proceso de diseño arquitectónico. Se plantea una metodología aplicable a las materias de “Taller de proyectos arquitectónicos I y II” en donde los estudiantes de arquitectura aprenderán a involucrar a los usuarios en el proceso de diseño –de principio a fin- utilizando diversas herramientas de participación social. Esta metodología les permitirá a los estudiantes capacitarse para conocer y discernir las verdaderas necesidades arquitectónicas de los usuarios considerando muy atentamente sus gustos y requerimientos y así poder ejercer la profesión en donde prevalece la ética social y profesional.

Palabras Claves: Arquitectura, participación, metodología, diseño arquitectónico, diseño participativo, vivienda, taller de proyectos.

ABSTRACT

This research exposes the importance of user participation in the process of architectural design of housing and the need for architecture students to know the true role to be performed by architects at the service of society with emphasis on the concept of architecture as a tool capable of improving the quality of life of people through social participation in the process of architectural design. An applicable to matters of "Workshop of architectural projects I and II" where architecture students are going to learn to involve users in the design process-from start to finish using various tools of social participation methodology arises. This methodology will allow students to be trained to know and discern the true architectural needs very carefully considering their tastes and requirements so users can practice it in a way which social and professional ethics will prevail.

Keywords: Architecture, participation, methodology, architectural design, participative design, housing project workshop.

INTRODUCCIÓN

El proceso de diseño arquitectónico a lo largo de la historia se ve influenciado por distintas tendencias y acontecimientos sociales que inciden en gran manera en el que hacer arquitectónico. Cada etapa trae sus maneras de proceder al momento de diseñar, pero cada vez vemos resultados que se van alejando del verdadero motivo de la arquitectura que es mejorar la calidad de vida de los usuarios del proyecto arquitectónico lo cual nos lleva a preguntarnos en que momentos del proceso de diseño estamos descuidando al futuro usuario y si lo que estamos ofreciendo como profesionales satisface las necesidades arquitectónicas del usuario.

Muchas veces con la mejor intención de edificar ciudades prósperas, ordenadas, arquitectónicamente a la vanguardia, desviamos fácilmente la mirada de lo importante, de lo esencial: el ser humano, aquel que lamentablemente se lo presenta como un número que determinará un espacio, como un objeto inerte confinado a adaptarse a lo que el arquitecto hace; un ser humano valioso que a lo largo de la historia ha sobrevivido sin arquitectos de carrera -y que a lo mejor seguiría sobreviviendo- realizando diseños y construcciones insuperables con la única guía del sentido común, de la razón y con la plena certeza de saber lo que quiere, lo que le gusta y lo que necesita. ¿Acaso el arquitecto conoce exactamente que es lo que las personas quieren y necesitan sin consultarles y sin preocuparse por lo que realmente piensan y desean?

A esta pregunta se despliegan tres posibles respuestas:

Primera: es posible el arquitecto no ha logrado comprender a cabalidad que la arquitectura es una herramienta al servicio del ser humano, creada por y para el; segunda: el arquitecto tiene un concepto mayor de sí mismo que lo que debe tener, asumiendo que sabe lo que los demás necesitan, quieren y deberían tener, todo esto desde su perspectiva única; tercera: el arquitecto sabe que el usuario es importante pero no quiere caer en el error de convertirse en el dibujante de su cliente haciendo exactamente lo que el le pide anulándose como profesional y líder del proyecto que debería ser, o, por la misma razón, aislándose por completo de la opinión del usuario convirtiéndose en un profesional autócrata que no tiene que lidiar con otras opiniones pues no sabe manejarlas.

Estos tres caminos, indudablemente inician desde los primeros pasos de formación profesional; son un reflejo en gran parte de las debilidades de un sistema educativo que ha sido débil y hasta indiferente a las necesidades reales del usuario y poco preocupado de formar un profesional capacitado para acercarse y deducir las necesidades reales de los usuarios.

La presente investigación despeja y aclara estos caminos, llevando al lector en el primer capítulo por un recorrido de los cambios constantes que experimenta la sociedad, la necesidad

de ser escuchada, las diversas formas de participación social en donde las personas pueden expresarse de varias maneras y la riqueza que trae consigo esa manifestación de la sociedad en todos los aspectos de la vida y por supuesto también en la arquitectura. Se presenta así mismo un claro concepto de arquitectura y su relación con la sociedad, el significado de habitabilidad y el enfoque en la vivienda como el espacio más importante del ser humano.

En el segundo capítulo se desarrolla el proceso de diseño participativo, se presenta el qué, cómo, dónde y cuando se desarrolla este proceso; así mismo, se exponen los métodos de diseño participativo, herramientas indispensables que todo arquitecto debería examinar y aplicar fundamentos esenciales en su profesión.

El tercer capítulo exterioriza la situación actual de aprendizaje del proceso de diseño arquitectónico que realizan los estudiantes de varias Universidades del país y por supuesto de la UTPL, es un diagnóstico del criterio de los estudiantes con respecto a la participación del usuario en el proceso de diseño. Para conocer este criterio se realizaron encuestas y entrevistas a estudiantes donde expresan su deseo de aprender cómo involucrar al usuario de manera correcta en el diseño. Este proceso arrojó importantes datos referentes que sustentan el presente trabajo investigativo.

En el capítulo cuatro, responde a la interrogante de cómo hacer para involucrar al usuario en proceso de diseño arquitectónico mediante una metodología de diseño participativo que puede ser aplicado a los talleres de proyectos en general, pero se especifica el proceso para los talleres I y II por ser los que estudian temas de vivienda. Esta metodología tiene como base la investigación realizada en los capítulos anteriores lo que la hace una metodología teóricamente respaldada y también flexible. La aplicación de esta metodología en los talleres de proyectos enseñará al estudiante de arquitectura que el usuario es su aliado, que necesita escucharlo, observarlo y hacerle participar en el proceso de diseño; este ejercicio busca capacitar al futura arquitecto para que sea capaz manejar conflictos que se presentan en la labor profesional y también aprenderá a saber discernir las necesidades reales del usuario y ser un verdadero líder del proyecto.

Finalmente, se presentan las conclusiones de la investigación y recomendaciones para una correcta aplicación de la metodología.

El resultado final de esta investigación otorga una manera distinta de concebir y desarrollar el proyecto de diseño arquitectónico, en donde el usuario es un ente participativo y su aporte enriquece en gran manera el proyecto convirtiéndolo en el protagonista principal de la arquitectura y al arquitecto otorgándole su posición de líder del proyecto que tiene la responsabilidad de encaminar el proyecto para satisfacer de verdad las necesidades del usuario.

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

1. Conceptos básicos.

1.1. Sociedad.

La palabra sociedad proviene del latín “societas” y significa una asociación amistosa con otros; “societas” deriva de “socius” que significa compañero.¹ De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española, sociedad es definida como:

Reunión mayor o menor de personas, familias, pueblos o naciones; Agrupación natural o pactada de personas, que constituyen unidad distinta de cada uno de sus individuos, con el fin de cumplir, mediante la mutua cooperación, todos o alguno de los fines de la vida.²

Para Platón, la sociedad es el medio de vida "natural" del ser humano, el mismo que no es autosuficiente, ni en cuanto a la producción de bienes materiales necesarios para su supervivencia, ni en los aspectos morales y espirituales. Su tendencia nata hacia la convivencia, la amistad, el amor, las relaciones interpersonales en general, hacen de la sociedad su espacio de vida. Esta teoría de la "sociabilidad natural" del ser humano será conservada posteriormente también por Aristóteles.³



Figura 1. Pintura Figurativa de tema social. Obra de Oswaldo Guayasamín, Premio de la III Bienal Hispanoamericana de Arte. Barcelona, España. 1955.

Fuente: <http://profesor-daniel-alberto-chiarenza.blogspot.com/2012/03/10-de-marzo-de-1999-muere-en-baltimore.html>

“El protagonista de la historia es el hombre en sociedad. Son los hombres en una actitud que incluye a los héroes, y a los genios, pero también a los obreros, a los campesinos y los indigentes”.

Josep Fontana. “La historia de los Hombres” (2001).

¹ “Diferencias entre sociedad y comunidad” s.f. Extraído de: <http://www.eumed.net/libros/2009b/542/DIFERENCIAS%20ENTRE%20COMUNIDAD%20Y%20SOCIEDAD.htm>

² Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) s.f. Extraído de: <http://www.rae.es/>

³ “Sociedad y política en la República de Platón...” s.f. párr. 1. Extraído de: http://www.webdianoia.com/platon/platon_fil_polis.htm

Según Marx, la sociedad solo es entendible a través de la lucha de clases sociales; Durkheim afirmaba que la sociedad es, sobre todo, una comunidad de ideas y no un simple conglomerado de seres vivientes cuyas acciones no tienen otra causa que la arbitrariedad de las voluntades individuales, sino, como lo diría su predecesor Saint-Simon, “la sociedad es una máquina organizada, en donde el cemento que une esta sociedad, es la *conciencia colectiva*, es decir, un conjunto de ideas y principios morales compartidos por todos”.⁴



“La sociedad es una máquina organizada, en donde el cemento que une esta sociedad, es la conciencia colectiva, es decir, un conjunto de ideas y principios morales compartidos por todos”.

Henri de Saint-Simon. 1760-1825.
Filósofo y teórico social francés.

Figura 2. Grupos sociales reunidos con un fin común. Marcha a favor de la vida. Madrid, España. 2009
Fuente: <http://www.elmundo.es/elmundo/2009/03/29/espana/1238310982.html>

A la sociedad también se la define como: “la unión intencional, estable y estructurada, de seres humanos que buscan activa y conscientemente la consecución de un bien común”.⁵



Figura 3. Definición de Sociedad.
⁴ PICÓ, J. C. ⁵ Definición de sociedad.pdf
Fuente: Elaboración propia a partir de <http://pochicasta.files.wordpress.com/2009/03/que-es-sociedad.pdf>

SOCIEDAD

UNIÓN: La sociedad no es un hecho individual. Se precisa de un grupo de personas agrupadas.

INTENCIONAL: Es una operación consciente fruto del conocimiento y la libre decisión.

ACTIVA: Su fin no se alcanza automáticamente, sino por la búsqueda intencional de asociados.

ESTABLE: La unión social ha de ser permanente, al menos en la intención.

ESTRUCTURADA: Ha de configurarse en forma de estructura organizada de individuos.

HACIA UN FIN COMÚN: El logro de un fin común es la razón última que motiva la unión social.

Figura 3.1. Definición de Sociedad.

Fuente: Elaboración propia a partir de <http://pochicasta.files.wordpress.com/2009/03/que-es-sociedad.pdf>

Así pues, la sociedad es definida como un conjunto de seres humanos unidos con un fin común, tomando en consideración que cada ser humano es único e irrepetible, con características y particularidades de temperamento, costumbres, creencias, estilos de vida, etc., que permiten que este conjunto llamado sociedad sea fortalecida y enriquecida por la individualidad cada ser humano sin dejar de ser organizada, estructurada y con dirección.



Figura 4. Collage de fotografías. Cada individuo forma parte de un todo

Fuente: <http://www.catedraldelsenordetab.org/doctrina/c-regla-de-vida/1-2-la-comunidad-humana/>

“Es la cooperación la que permite que esfuerzos aislados y dispares se transformen en esfuerzos productivos.”

*Zygmunt
Bauman -
Modernidad
Líquida*

1.1.1 Características de la sociedad contemporánea.

La sociedad, como el ser humano, está sometida a constantes transformaciones día a día, y, al parecer, de manera acelerada en los últimos tiempos, por ello, es necesario e imprescindible ser sensibles a los cambios que se generan. Cristina Brullet, socióloga, afirma: “La sociedad

y la arquitectura en particular tienen que ser conscientes de estos cambios y colaborar en la construcción de un sistema de relaciones que disminuya las desigualdades”⁶

Montaner, Muxi y Falagán (2011) destacan que una de las características de la sociedad actual es su heterogeneidad, que no se refiere únicamente a la multiculturalidad sino también a las progresivas diferencias que la evolución de la sociedad ha concebido. Los cambios en las dinámicas de movilidad geográfica, los niveles de estudios, el desarrollo tecnológico, los modos de trabajo (tecnología de por medio) la emancipación, el reducido núcleo familiar, el primer hijo/a y la pirámide demográfica nos hablan de una sociedad actual diferente a la de hace 30 años.⁷

Por tanto, no es posible concebir a la sociedad en su más puro significado sin tomar en cuenta su constante evolución y los cambios que genera, cambios que se verán implícitos principalmente en las formas de vida de los seres humanos y su relación con el ambiente, derivando en un mejoramiento de su calidad de vida, o, caso contrario, en un debilitamiento del buen vivir.



Figura 5. Conformación familiar tradicional
Fuente: <http://blog.enfemenino.com>

⁶ Programa Académico del Máster Laboratorio de Vivienda del siglo XXI, 6ta. Edición. (2009-2010). Universidad Politécnica de Catalunya. Barcelona- España, p. 16. Extraído de: <http://laboratoriovivienda21.com/blog/wp-content/uploads/2012/05/trip61.pdf>

⁷MONTANER, J. M., MUXÍ, Z., & FALAGÁN, D. H. (2011). *Herramientas para habitar el presente: la vivienda del siglo XXI*. Barcelona-España. Actar Birkhauser Distribution. pp. 20-22. Extraído de: http://laboratoriovivienda21.com/blog/?page_id=243



Figura 7. Madre que trabaja mientras cuida a su niño.

Fuente:<http://www.noticiasggl.com/mujer/madres-solteras-con-la-autoestima-mas-alta/>



Figura 6. Núcleo familiar pequeño.

Fuente:<http://de.dreamstime.com/lizenzfreies-stockfoto-moderne-familie-image14815155>

La sociedad contemporánea, de acuerdo con políticos y científicos sociales, se caracteriza por al menos tres direcciones fundamentales⁸:

1. Aumento de la interconexión humana a través de una red de relaciones que es progresivamente la cobertura a todo el planeta;
2. El ritmo y la profundidad de la evolución de las formas humanas de vida determinado por la innovación tecnológica representa una novedad absoluta en la historia humana;
3. La magnitud de la transformación antropológica y ecológica debido a la interacción entre los factores evolutivos (sociales, culturales, económicos y tecnológicos) no tiene precedentes históricos.

Estas direcciones han dado como resultado de una serie de cambios fundamentales, por ejemplo:

- Mayor presencia de la mujer en el mundo laboral
- Nuevos modelos de agrupación familiar
- Nuevos patrones para las relaciones sociales
- Integración cultural
- Profundos cambios en el mundo laboral
- Toma de conciencia de los problemas ambientales

⁸ "Características de las sociedades contemporáneas". 2011, Feb 24. Extraído de: <http://miscundaria.com/Main/CaracteristicasDeLasSociedadesContemporaneas>

Y otros más que influyen en gran manera en la transformación de nuestra vida cotidiana, nuestra forma de pensar, de percibir el mundo y nuestra forma de asociarnos.

Sin embargo, a pesar de lo positivo que pueden ser algunos de estos cambios, nos encontramos con una sociedad cada vez más individualista y egoísta. El Sociólogo Stuart Hall (1993), señala que la sociedad contemporánea está atravesada por "...la existencia de una gran fragmentación y pluralismo social, el debilitamiento de viejas solidaridades colectivas y de las identidades concebidas como 'bloques' ante la emergencia de nuevas identidades..."

⁹

Sin embargo, a pesar de tener una sociedad que flaquea en valores tan importantes para la convivencia y el desarrollo humano, los esfuerzos por recuperarlos no son en vano. Tanto los gobiernos estatales, grupos de ayuda social, grupos religiosos, e independientes buscan implementar formas de **participación social** que generen desarrollo y a la vez se fortalezcan los lazos de solidaridad, amistad, unión aún en medio de la heterogeneidad de la sociedad contemporánea.



La sociedad contemporánea está atravesada por "...la existencia de una gran fragmentación y pluralismo social, el debilitamiento de viejas solidaridades colectivas y de las identidades concebidas como 'bloques' ante la emergencia de nuevas identidades..."

Stuart Hall. (1993), Teórico cultural y sociólogo jamaicano.

⁹ *Revista de educación.* (1975). Ministerio de Educación. p. 64. Extraído de: Google Books.

1.2. Participación

La Participación es definida como la “Acción y efecto de participar”¹⁰, a su vez, la palabra Participar proviene del latín *participāre* el mismo que arroja varias definiciones

Dicho de una persona: Tomar parte en algo.

- Recibir una parte de algo.
- Compartir, tener las mismas opiniones, ideas, etc., que otra persona. *Participa de sus pareceres.*
- Tener parte en una sociedad o negocio o ser socio de ellos.
- Dar parte, noticiar, comunicar¹¹

Otras definiciones de Participar:

“Tomar parte”, convertirse uno mismo en parte de una organización que reúne a más de una sola persona.

“Compartir” algo con alguien, o, por lo menos, hacer saber a otros alguna noticia. Es por esto que la participación es siempre un acto social.

La participación le permite al individuo ser parte de un todo de manera activa, consciente, democrática y libre.

La participación es concebida solo cuando se actúa como sujeto y no como medio u objeto.

La participación se produce como un acto de voluntad individual o personal, ligada a una circunstancia específica y generando una acción colectiva.

La participación no se concreta a la simple observación.

La participación implica el contribuir significativamente en el logro de programas y objetivos trazados.

La participación sucede en una relación de horizontalidad y no de verticalismo “manifestándose a través de planteamientos y debate de opciones, toma de decisiones, ejecución y control de estas, etc.”¹²

Por tanto, la participación es un hecho de acción social que posibilita el desarrollo de la ciudadanía, a través de la influencia de forma horizontal que es ejercida entre los seres humanos.

¹⁰ Diccionario de la Real Academia...op. Cit.

¹¹ Diccionario de la Real Academia...op. Cit.

¹² FREYRE J. (2010). *La investigación como herramienta para el desarrollo comunitario*. Universidad Central Marta Abreu de las Villas. Santa Clara, Cuba. p. 57



Figura 9. Definición de participación.
Fuente: Autora

La participación no se trata de la antigua frase que dice “lo importante es participar”¹³, refiriendo a la participación como un mero hecho de estar presentes sin la intención de alcanzar unos objetivos, sino que, lo importante es participar de manera activa, consciente, diligente y tomar acción con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. La participación resalta el pensamiento individual y lo canaliza hacia un pensamiento global que impacta y genera cambios en cualquier área en donde se participe.

Al hablar de la participación, es inevitable pensar en individuos o grupos de personas que interpretan diferentes papeles en su vida, el hombre siempre es el protagonista principal de la historia de la sociedad; sin su participación, no existiría sociedad.

En una sociedad democrática, la participación en los procesos colectivos se reconoce como uno de los ejes centrales de toma de decisiones¹⁴, puesto que, es ahí donde es posible conocer y reconocer las necesidades de una sociedad, entrando a una nueva etapa de la democracia: la democracia participativa, concepto que serviría como base del diseño participativo.

Luciano Carro de la Fuente define la participación como: “El ser yo mismo y el otro mismo, valorarse y valorar al otro; es oír, escuchar, opinar, aportar, disentir, criticar, asumir responsabilidades individuales y colectivas, transformar mi realidad, la realidad grupal y el entorno familiar y social. Participar es ejercer el pleno derecho de la persona a ser actor protagonista de su historia y de la historia.”

CARRO, Luciano de la Fuente.

1.2.1. Democracia Participativa

¹³ “Perspectivas y características de la participación social”. Ma. Ángeles Espadas Alcázar. (18 y 19 de enero 2008). Jornadas Participación Ciudadana. Jaén, España. p.2. Extraído de: <http://www.iujaen.org/pdf/jornadasparticipacion/perspectivas.pdf>
¹⁴ ROMERO GUSTAVO, MESÍAS ROSENDO, ENET MARIANA, ROSA OLIVERAS, GARCIA LOURDES, COIPEL MANUEL, DANIELA OSORIO. (2004). *La participación en el diseño Urbano y Arquitectónico en la producción social del hábitat*. México, DF. : CYTED-HABYTED-RED XIV.F. p. 35



Figura 11. “Bienvenida dignidad” Reunión de personas celebrando el día mundial de la democracia.

Fuente: <http://www.elciudadano.cl/2013/09/20/82919/15-de-septiembre-dia-internacional-de-la-democracia/>

La democracia participativa ofrece a las personas la capacidad de participar en las decisiones y asumir con responsabilidad las consecuencias de las mismas, además de las razones que se exponen a continuación:



Figura 12. Ventajas de la democracia participativa

Fuente: Realizado a partir de: http://es.wikipedia.org/wiki/Democracia_participativa

1.2.2. Tipos de participación

Para Nuria Cunill (1999), Dentro de los procesos de participación ciudadana se reconocen factores de la sociedad por los cuales ella se organiza indistintamente, generando ciertos niveles de participación por las formas de construcción del sujeto social y básicamente son cuatro:¹⁵

- La participación comunitaria
- La participación ciudadana
- La participación política (en la esfera pública).
- La participación social (en la esfera privada)

1.2.2.1. La **participación comunitaria**, término que Cunill vincula con el "desarrollo comunitario" y se refiere a la participación en un cierto nivel que permite alcanzar mejoras inmediatas en las condiciones y niveles de vida; las mismas que se logran por autogestión o iniciativa propia.

1.2.2.2. La **participación ciudadana** aquí se muestra un mayor grado de organización e integración, en este nivel los individuos se agrupan y organizan con el fin de intervenir directamente en asuntos de la esfera pública que los afecta.

1.2.2.3. La **participación política**, esta participación implica el reconocimiento de la existencia de "intereses públicos" o comunes desde la sociedad civil organizada.

1.2.2.4. La **participación social** contempla el entorno de la esfera privada y los fenómenos de agrupación a este nivel, en la participación social los sujetos se relacionan individualmente con otras instituciones sociales o, en muchos casos, la organización es mínima.

Esta última es la que contemplaremos para la realización de la presente investigación, tomando en consideración que, al hablar de vivienda, nos referimos a grupos sociales pequeños que participan para lograr objetivos en común, incluso, podríamos hablar de solamente dos personas que participan en el proceso de diseño de la vivienda.

1.2.3. Participación social

¹⁵ CUNIL, Nuria (1999). *La reinención de los servicios sociales en América Latina: algunas lecciones de la Rcionna \ Democracia N° /3*, febrero. Extraído de: www.flacsoandes.org/biblio/catalog/resGet.php?resId=5547

El arquitecto Henry Sanoff (2006), pionero en proyectos de participación social define a la participación: “*participación significa la colaboración de personas que persiguen objetivos que ellas mismas han establecido.*”¹⁶

Martín Hopenhayn define a la participación como toda acción colectiva de individuos orientada a la satisfacción de necesidades, que se cimienta en la existencia de una identidad colectiva, enmarcada en valores, intereses y motivaciones compartidas que dan sustento a la existencia de “grupo”. El concepto de participación lleva implícito la acción de ser parte de algo, de intervenir o compartir en un proceso.

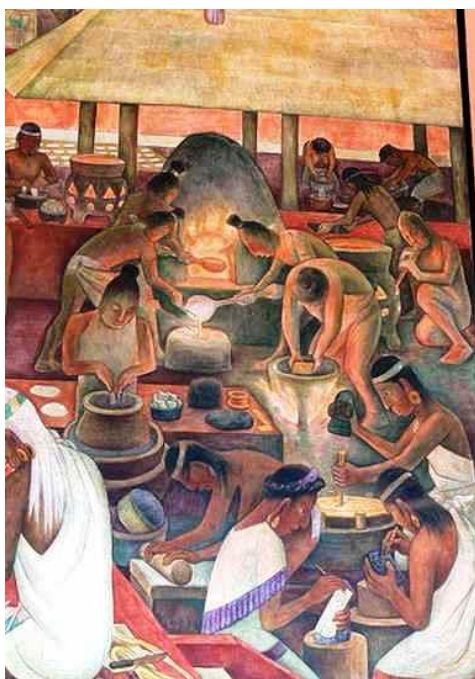


Figura 15. Fragmento de Mural de Diego Rivera “taller de orfebrería prehispánico”, Palacio Nacional, 1929-1951.

Fuente: http://museodelaciudadgdl.blogspot.com/2012/12/proxima-inauguracion_3.html

El término participación ha sido también distorsionado hasta llegar a significar que “cualquier asunto ha de ser consultado con todos” antes de tomar cualquier decisión. Participación incluso pasó a significar sesiones informativas y constantes “reuniones o recaudación de fondos para una campaña popular”. Yo creo que participación significa “colaboración de personas que persiguen los objetivos definidos por ellos”.

SANOFF, HENRY. (2006). “Programación y participación...”
op. Cit.

Para otros autores, se entiende por participar, el proceso a través del cual distintos sujetos individuales o colectivos, en función de sus intereses y de la lectura que hacen de su entorno, intervienen en la marcha de sus asuntos colectivos, con el fin de mantener y/o reformar el orden social y político¹⁷

¹⁶ SANOFF, HENRY. (2006). *Programación y participación en el diseño arquitectónico*. Barcelona, España. Universidad Politécnica de Catalunya, pp. 48-49

¹⁷ CORREA, PATRICIA; IVÁN RODRÍGUEZ. (s.f.). “Participación estudiantil en los escenarios de la Universidad de Antioquia sede norte”, p.5. Extraído de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/>

“Identidad Colectiva:
es el estado de conciencia implícitamente compartido de unos individuos que reconocen y expresan su pertenencia a una categoría de personas, a una comunidad que los acoge.”

Fuente:<http://www.01.sil.org/training/capacitar/antro/identidad.pdf>



Figura 16. Identidad Colectiva

Fuente:<http://hackitectura.net/escuelas/tikiindex.php?page=7z+Identidad+Colectiva>

También definimos a la participación social como - el “proceso a través del cual distintos sujetos individuales o colectivos, en función de sus intereses y de la lectura que hacen de su entorno, intervienen en la marcha de sus asuntos colectivos, con el fin de mantener y/o reformar el orden social y político.”¹⁸

Vázquez y Cols (2003) citando a Morgan, establecen que la participación social puede ser vista a su vez como un medio o como un fin. La primera de ellas tiene una perspectiva utilitaria, en la medida en que se propone la búsqueda de unos determinados objetivos. En tanto que la participación vista como un fin se relaciona con el término de “empoderamiento”.¹⁹

Empoderamiento:
“Proceso mediante el cual las personas fortalecen sus capacidades, confianza, visión y protagonismo en cuanto que forman parte de un grupo social, para impulsar cambios positivos en las situaciones en las que viven”.

<http://brizas.wordpress.com/2010/10/05/definicion-de-conceptos-empoderamiento-i/>



Figura 17. Empoderamiento

Fuente:<http://hackitectura.net/escuelas/tikiindex.php?page=7z+Identidad+Colectiva>

¹⁸ “Ética y transformación del entorno”: (s.f.). Extraído de: <http://arfon23.blogspot.com/p/deberes-laborales-los-trabajadores.html>

¹⁹ VÁZQUEZ ML Y COLS (2003). “Barreras y oportunidades para la participación de los usuarios en el control de la calidad de los servicios de salud: un estudio evaluativo en Colombia y Brasil.” Extraído de: <http://plataforma3barriosamate.files.wordpress.com/2010/03/tfm-2008-20091.pdf>, p.16

Para Wandersman, Florin, Chavis, Rich y Prestby (1985)²⁰, la participación social se asemeja a la capacidad para influir, es decir, a la posibilidad del sujeto para actuar dentro de un contexto comunitario. En éste sentido, la capacidad de *influir*, se da sobre el proceso *de toma de decisiones* que de alguna manera se vinculan con los intereses de los participantes.⁻²¹ Esta definición se resume en el siguiente cuadro:



Figura 18. Resumen de participación social

Fuente: Autora. Realizado a partir de: <http://plataforma3barriosamate.files.wordpress.com/2010/03/tfm-2008-20091.pdf>, p. 16

La participación social es co-extendida al hecho social: toda persona, lo quiera o no, interactúa con otros y colabora, aunque sea con su pasividad y su sumisión, a un cierto modo de ser social. Sin embargo, con el concepto "participación" desde la perspectiva sociológica, se intenta evidenciar la implicación de la persona o del grupo en la vida social en formas y modalidades diversas.

Se considera a la persona en su condición de sujeto de la vida social, de su organización y de su proyecto, de aquí que, se entiende a la participación social en contraposición al fenómeno de la *marginación social*, el cual no es más que la negación de toda forma de participación.²²

²⁰ WANDERSMAN, FLORIN, CHAVIS, RICH Y PRESTBY (1985). *Benefits, costs, incentive management and participation in voluntary organizations: A means to understanding and promoting empowerment*. *American Journal of Community Psychology*. Volume 18, Number 1, février 1990. Extraído de: <http://plataforma3barriosamate.files.wordpress.com/2010/03/tfm-2008-20091.pdf>, p. 16

²¹ NAVARRO, JOSÉ (2010). *"Experiencias de políticas sociales, sección 16."* Perú, Economía de las Políticas Sociales, Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Extraído de: http://economia.unmsm.edu.pe/Docentes/JNavarroL/CursosJNL/EPS_2010/Sesion16_EPS.pdf

²² "Comunidad y participación social". (s.f.). Extraído de: <http://www.eumed.net/rev/cccss/20/rmvv.html>



Figura 19: Participación social
 Fuente: <http://www.madretierra.org.ar/default.asp?titulo=5&edicion=1>

Marginar:

-“... Dejar al margen un asunto o cuestión, no entrar en su examen al tratar de otros;
 -Preferir a alguien, ponerlo o dejarlo al margen de alguna actividad;
 - Prescindir o hacer caso omiso de alguien;
 - Poner o dejar a una persona o grupo en condiciones sociales, políticas o legales de inferioridad.

RAE. Op. Cit

Los sentimientos que afloran en el momento de participar, o “ser parte de”, nos habla de nuestra naturaleza social, la cual Abraham Maslow (1908), psicólogo estadounidense conocido como uno de los fundadores y principales exponentes de la psicología humanista, plantea en su Escala de necesidades Básicas, la *necesidad de Afiliación*, esto es “ser parte de”, “sentirse reconocido por”. Maslow resume las necesidades humanas en esta pirámide:

Las necesidades sociales relacionadas con nuestra naturaleza social de acuerdo a A. Maslow son:²³

- Función de relación (amistad)
- Participación (inclusión grupal)
- Aceptación social

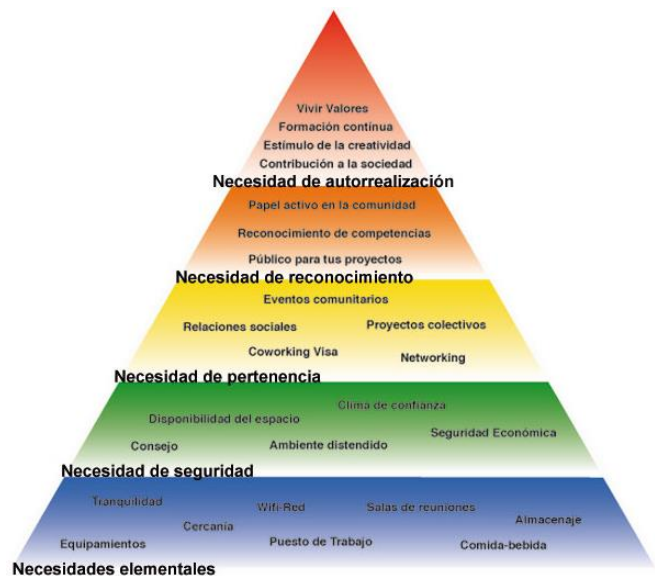


Figura 20. Pirámide de Maslow (1908)
 Fuente: <http://www.cocoworking.com/2011/06/14/la-piramide-de-maslow-del-coworking/>

²³ Pirámide de Maslow. (s.f.). In *Wikipedia, la enciclopedia libre*. Extraído de: http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Pir%C3%A1mide_de_Maslow&oldid=76899586

Sin lugar a duda, la experiencia de la participación demuestra que no es en sí el grado de cumplimiento de las necesidades lo que lleva a las personas a tener un sentido de realización, es todo el proceso, es la sensación de haber influido en las decisiones.

Sanoff (2006), indica que el valor potencial de un planteamiento organizado de la participación incluye beneficios lógicos, tecnológicos, reduce la sensación de anonimato y comunica al participante un mayor grado de interés por parte de la administración²⁴, además, permite lograr un entorno físico más sostenible, con mayor espíritu colectivo, un participante más satisfecho, y en algunos casos, significativos cambios financieros.

Como se puede apreciar, todas las personas tienen el poder o la capacidad de actuar en el mundo en que viven. La participación social consiste, entonces, en ejercer ese poder de actuar y transformar la realidad, y, como lo menciona Roberto Dávalos (1998):

La participación social es un proceso vinculado a las necesidades y motivaciones de los diferentes grupos, así como la dinámica de las relaciones establecidas entre ellos en distintos momentos condiciones y espacios, lo que va conformando un conjunto de redes que estimulan u obstaculizan el desarrollo de auténticos procesos participativos.²⁵

1.2.4. Participación social en la historia: La Minga

La participación social, más que un medio es un fin, una meta del desarrollo, en donde los estilos de vida participativos constituyen ingredientes esenciales para el logro de una mayor calidad de vida²⁶. Así lo atestigua la historia, que ha visto como el hombre que ha participado en el desarrollo comunitario²⁷ ha sido el protagonista de su vida y el que ha encontrado la solución a determinada problemática a través de diversos mecanismos de participación con el fin de satisfacer sus necesidades y los de la sociedad.

²⁴ SANOFF, HENRY (2006). "*Programación y participación...*".op.Cit. p. 58

²⁵ DÁVALOS, ROBERTO, (1998) "Desarrollo local y descentralización en el contexto urbano", Facultad de Filosofía e Historia / Departamento de Sociología, Universidad de La Habana, La Habana.,

²⁶ RUBIO MÉNDEZ, D. Y VERA VERGARA, V. (Abril 2012). *Comunidad y participación social. Un debate teórico desde la cultura* ", en Contribuciones a las Ciencias Sociales. Extraído de: www.eumed.net/rev/ccss/20/

²⁷ DESARROLLO COMUNITARIO: es el despliegue de lo comunitario en el grupo social como expansión del vínculo de simetría social a su interior, a través de procesos de cooperación, participación y proyecto comunitario. FREYRE J, op. cit. p 68

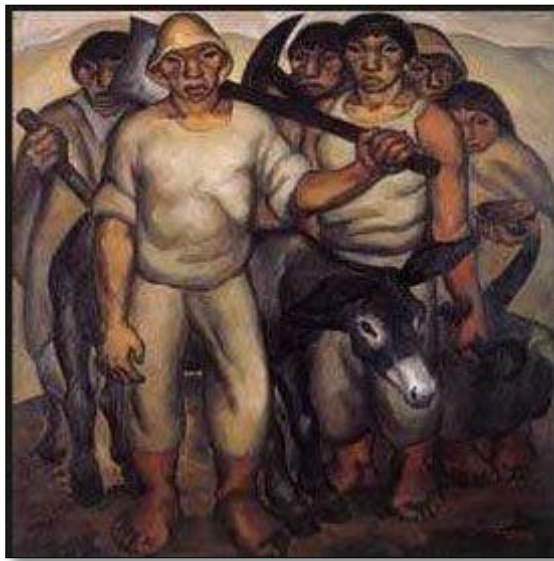


Figura 21. "Los trabajadores". Oswaldo Guayasamín / Óleo / tela. 170 x170 cm. 1942. Quito, Ecuador.
Fuente:<http://guayasamin.org/galeriadeobra/retrospectiva/item/1-los-trabajadores-1942.html>

La Minga:

El significado de la minga concuerda con su origen, y se deriva de la tradición y conocimiento que tenían los aborígenes de Ecuador y Perú de que realizando un trabajo compartido para el bien común se lo hace más rápido y mejor.

Fuente:
<http://www.mira.ec/paginas/Leyendas/Mingas.aspx>

Uno de los mecanismos más representativos es *la minga*, un concepto precolombino del quechua "*mink'a*" que significa "Reunión de amigos para hacer un trabajo colectivo con fines de utilidad social" (DRAE)²⁸

Este método organizativo de origen indígena, ha persistido al pasar de los siglos, y consiste en "prestar" ideas, manos y esfuerzo, para el cumplimiento de trabajos necesarios para la satisfacción del bien común. La importancia de la minga radica en el valor actitudinal del evento, ya que ante la convocatoria de los líderes, la gran mayoría de la población acudía al llamado, el éxito dependía completamente de la organización de la misma y la manera como era presentado el proyecto a las personas²⁹.

Generalmente se daban los siguientes pasos:

1. Convocar. (Motivacional)
2. Reunir a la gente. (Programado)
3. Informar acerca del proyecto. (Detallado)
4. Exponer la visión y misión (Claro)
5. Lluvia de ideas (Representantes y líderes)
6. Organización (Como hacerlo)
7. Ejecución (Manos a la obra)

²⁸ "Diccionario de la Real..." op. Cit.

²⁹ ¿Qué significa La Minga ? (s.f.). Extraído de: <http://lamingaenmovimiento.wordpress.com/la-minga/>

La minga era organizada y movilizada de tal manera, que el esfuerzo físico y organizacional que la minga representaba, se convertía en una verdadera celebración de vida, de amor, en una auténtica fiesta. No obstante, no sólo se trata de “mano de obra” sino de toda una red de relaciones sociales que se practican por medio de este sistema, ya que dentro del mismo se establecen alianzas entre los miembros de la familia, y a la vez, entre familias, cuya modalidad está basada en la reciprocidad, ya que quien solicita ayuda para la siembra o cosecha de un terreno, o la construcción de una vivienda, tendrá la obligación de retribuir el favor recibido cuando la otra persona o familia lo necesite.³⁰



Figura 22. Participación en una minga.
Fuente:<http://www.mira.ec/paginas/Leyendas/Mingas.aspx>



Figura 23. Participación en una minga.
Fuente:<http://www.mira.ec/paginas/Leyendas/Mingas.aspx>

1.2.5. Objetivos de la participación social

En la definición de participación de Gustavo Romero (2004), se entiende que la participación involucra “*el trabajo colectivo de varias personas tanto en la determinación de los objetivos como en la definición de los caminos para llegar a ellos.*”³¹

Los principales objetivos de la participación social son los siguientes:³²

- Involucrar a los implicados lo mayor posible y activamente en el proceso de toma de decisiones.
- Promover la implicación de los diferentes actores en el proceso de planificación y ejecución del plan.
- Mejorar los niveles de eficacia y eficiencia de las intervenciones.
- Sumar compromisos

³⁰ La Minga: mecanismo de organización laboral. (s.f.).
http://204.93.168.132/~joyasd/index.php?option=com_content&task=view&id=22&Itemid=28

³¹ ROMERO GUSTAVO, ... (2004). “*La participación en el diseño...*” op. Cit. Pág.35

³² Antología Diagnostico Social. (s.f.). Extraído de: <http://es.scribd.com/doc/14350588/14/%E2%80%9CPerspectivas-y-caracteristicas-de-la-participacion-social%E2%80%9D>

- Contribuir al fortalecimiento de las capacidades de los diferentes implicados
- Fortalecer la democracia.
- Desarrollar la solidaridad. Ofrece responsabilidad personal y colectiva frente a individualismo y competitividad.
- Intentar reconocer la realidad y determinar la dirección en que ésta se quiere transformar.
- Incrementar el sentido de pertenencia a la comunidad, facilitando que las decisiones colectivas sean más fácilmente aceptadas por todos.
- Utilizar y potencializar los conocimientos individuales en favor de los demás.

Ángel Flisfisch, delimita el concepto participación a la acción colectiva, es decir, "*aquella que requiere de la presencia de un cierto número de personas, cuyos comportamientos se determinan recíprocamente*". De acuerdo a esto, participar sería "*intervenir en alguna forma de acción colectiva*".³³

La participación es el objeto máximo de toda la vida asociativa. Pero la participación:

- No es estática.
- Es continua.
- Se cultiva.
- Tiene una connotación dinámica de constante intervención en la vida de grupo, de la asociación, de la comunidad.

³³ Colmenares, E. (s.f.). PARTICIPACIÓN. Extraído de: <http://pfgestudiosjuridicos.blogspot.com/2009/02/participacion-definicion-participar.html>



Figura 24. Grupo social realizando actividad comunicacional y asociativa.

Fuente: <http://www.guillermotella.com/articulos/el-parque-social-como-estrategia-de-inclusion/>

Participar: “incorporación dinámica del pueblo a la vida social, económica y política de un país, que asegure que quien recibe los servicios participe en las decisiones que tienen que ver con el bienestar colectivo o bien común”.

Fuente: Congreso mundial de hábitat 70 Canadá.

1.2.6. ¿Quién debe participar?

Henry Sanoff (2006), menciona que el término participación ha sido también distorsionado hasta llegar a significar que “cualquier asunto ha de ser consultado con todos”³⁴ antes de tomar cualquier decisión, por lo tanto, es necesario distinguir que la participación va en relación con los siguientes aspectos:



Figura 26. Grupo de mujeres realizando un collage.

Fuente: <http://www.ndi.org/files/CUADERNO9.pdf>

“Participación es el proceso mediante el cual los individuos toman parte en la toma de decisiones de instituciones, programas y ambientes que lo afectan”

Wandersman.

Fuente:
http://www.academia.edu/6229598/Diseno_participativo

Así mismo, Sanoff (2006), señala que la participación de las personas responde a algún interés percibido y se prolonga mientras persiste ese interés. La gente decide participar si se ve potencialmente afectada-amenazada o beneficiada- por algún aspecto del proyecto al que

³⁴ SANOFF, HENRY. (2006). *Programación y participación...* op. Cit. p. 48

es invitado a participar; si tiene un interés económico en el resultado de una decisión particular, si percibe un riesgo para el entorno o para su salud, asociado con una acción propuesta, o si existe alguna cuestión que afecta a sus creencias religiosas o convicciones políticas fuertemente arraigadas. Por lo tanto, el tamaño y la composición del grupo de participantes serán diferentes en cada proceso de toma de decisiones.³⁵

1.2.7. Grados de participación

En torno al concepto de participación giran algunas críticas que se relacionan, por un lado, con la creencia errónea de que ésta significa que “todo ha de ser revisado por todos antes de tomar cualquier decisión” o, bien, que supone un “conjunto abstracto, vulnerable y cándido (o conscientemente estéril) de propósitos irrealizables”. Frente a estas erradas conceptualizaciones, es importante distinguir que hay distintos grados y modos de participación.

Para muchos autores, la participación se ha mostrado en distintos grados³⁶:

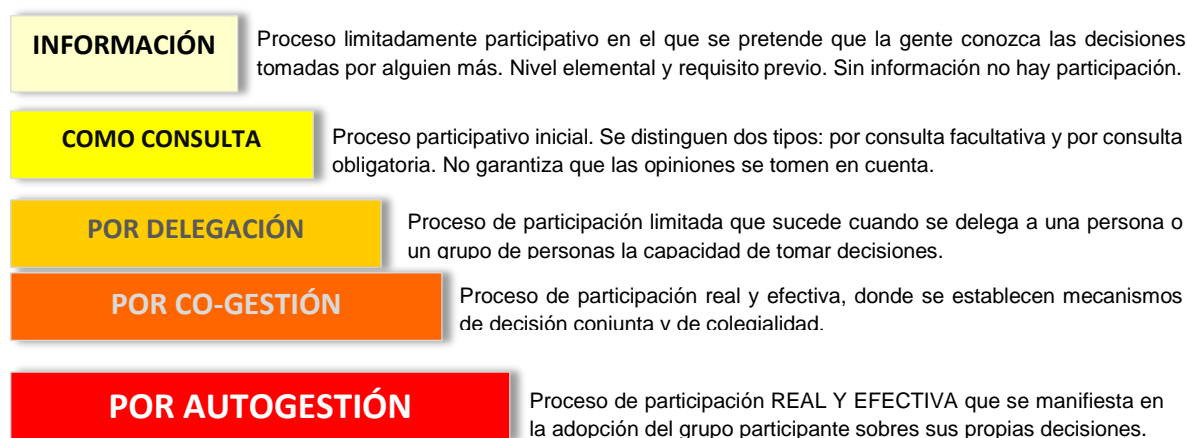


Figura 27. Grados de participación

Fuente: Autora, a partir de: ROMERO GUSTAVO,...(2004). “La participación en el diseño...op. Cit. p.36

Los procesos participativos involucran una diversidad de actores; por un lado, a los pobladores, con sus diferencias intrínsecas de edades, género, intereses, necesidades, ocupaciones, habilidades, enfoques, etc., y, por otro, al conjunto de instituciones, organizaciones y otros actores que también poseen su propia manera de percibir la realidad,

³⁵ SANOFF, HENRY. (2006). *Programación y participación...* op. Cit. p. 61

³⁶ ROMERO GUSTAVO, ... (2004). “La participación en el diseño...” op. Cit. Pág.36

así como distintas capacidades para realizar aportaciones durante el análisis y en la ejecución de las transformaciones.³⁷

La realidad es que la participación no es un estado fijo: es un proceso mediante el cual la gente puede ganar más o menos grados de participación en el proceso de desarrollo. A continuación se expone la “**escalera de la participación**”³⁸, la cual indica cómo es posible pasar gradualmente, de una pasividad casi completa (ser beneficiario) al control de su propio proceso (ser actor del auto – desarrollo)

En esta escalera, vemos que lo que determina realmente la participación de la gente, es el *grado de decisión que tienen en el proceso*. El éxito dependerá entre otras cosas: del grado de organización de la gente misma, de la disponibilidad de todos los actores, empezando por los técnicos, que deben modificar ciertas actitudes y métodos de trabajo.

1.2.8. Escalera de la participación

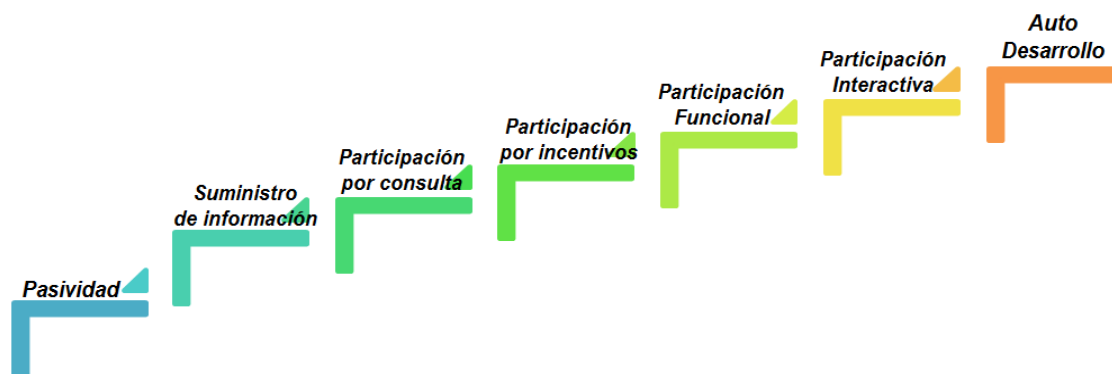


Figura 28. Escalera de la participación

Fuente: Autora, a partir de: Geilfus F. 1997. 80 Herramientas para el desarrollo participativo...o.p. Cit. p.3

³⁸ GEILFUS F. (1997). 80 Herramientas para el desarrollo participativo: diagnóstico, planificación, monitoreo, evaluación. IICA-GTZ, San Salvador, El Salvador. P. 1-3.

- **Pasividad:** Las personas participan cuando se les informa; no tienen ninguna incidencia en las decisiones y la implementación del proyecto.
- **Suministro de información:** Las personas participan respondiendo a encuestas; no tiene posibilidad de influir ni siquiera en el uso que se va a dar de la información.
- **Participación por consulta:** las personas son consultadas por agentes externos que escuchan su punto de vista; esto sin tener incidencia sobre las decisiones.
- **Participación por incentivos:** las personas participan proveyendo principalmente trabajo u otros recursos (tierra para ensayos) a cambio de ciertos incentivos (materiales, sociales, capacitación).
- **Participación funcional:** las personas participan formando grupos de trabajo para responder a objetivos predeterminados por el proyecto. No tienen incidencia sobre la formulación, pero se los toma en cuenta en el monitoreo y el ajuste de actividades.
- **Participación interactiva:** los grupos locales organizados participan en la formulación, implementación y evaluación del proyecto; esto implica procesos de enseñanza - aprendizajes sistemáticos y estructurados, y la toma de control en forma progresiva del proyecto.
- **Auto - desarrollo:** los grupos locales organizados toman iniciativas sin esperar intervenciones externas; las intervenciones se hacen en forma de asesoría y como socios.

1.3. Arquitectura y Participación Social



Figura 29. Arquitectos. Protesta de arquitectos españoles. (13 de Junio de 2013)
Fuente: http://clasica.estrelladigital.es/cultura/arquitectura-defiende_0_1412859471.html

1.3.1. Definiciones de Arquitectura

La palabra arquitectura es una derivación del término Arquitecto, del latín *architectus*, proveniente del griego *arkhitéctōn*, de *árkhō*, “soy el primero” y *téktōn*, “productor, obrero, carpintero”, derivado de *tiktō*, “produzco, doy a luz”³⁹

Gaston Bachelard (1884-1962), en su libro *La poétique de l'espace* (1958; versión española: *La poética del espacio*, 1965) con un enfoque fenomenológico⁴⁰, recupera una vieja idea: “que la arquitectura podía entenderse como una especie de lenguaje”⁴¹ que, como el lenguaje verbal, emplea signos que transmiten significados y que unidos, forman estructuras complejas que forman nuevos significados, nuevas ideas, nuevos pensamientos, es decir, tiene la capacidad de comunicar algo en el tiempo y en el espacio.

Para el historiador de arquitectura del siglo XX, Nikolaus Pevsner, una catedral gótica era una obra de arquitectura, mientras que una bodega para guardar bicicletas era simplemente un edificio⁴². Para él, un edificio tenía que estar concebido para “agradar estéticamente” antes de denominarse arquitectura. Sin embargo, ante tal manifestación vale hacerse la pregunta ¿No es cierto que incluso una bodega de bicicletas puede ser bella?, pero al contrario, si todos los edificios son arquitectura, entonces esta palabra no abarcaría en todo su concepto. Por ejemplo, una vivienda social, que es el edificio más habitual, quedaría excluido de la

³⁹ Nuevo diccionario etimológico Latín-Español y de las voces derivadas, Santiago Segura Mungía, Universidad de Deusto Bilbao, 2003, España, pág. 54

⁴⁰ **FENOMENOLOGÍA:** Del griego: – φαινομαι = fainomai, “mostrarse” o “aparecer”, – λογος = logos, “razón” o “explicación” • Aunque el término “fenomenología” fue usado muchas veces en la historia de la filosofía antes de Husserl, el uso moderno de la palabra está ligado explícitamente a su método particular. • Se refiere en general al estudio de los diferentes modos en que las cosas aparecen o se manifiestan en la conciencia. • Ella describe las estructuras de la experiencia tal y como se presentan en la conciencia, sin recurrir a teoría, deducción o suposiciones procedentes de otras disciplinas. (<http://www.buenastareas.com/ensayos/Fenomenologia/1632989.html>)

⁴¹ DAVIES, COLIN. Reflexiones sobre la Arquitectura, Edit. Reverté, Barcelona, 2011, pág. 6

⁴² DAVIES, COLIN. (2011). *Reflexiones sobre la Arquitectura*, Edit. Reverté, Barcelona, pág. 11

arquitectura que es concebida como ámbito cultural, sabiendo que con mucha dificultad podrían alcanzar popularidad.

Le Corbusier (1887 – 1965), más que dar una definición de la arquitectura, establece bajo la forma de un manifiesto, su visión acerca de la arquitectura, por ejemplo, él afirma que “la casa es una máquina para habitar”, pero también presenta un punto de vista un tanto contradictorio al mencionar como artista y pintor que “la arquitectura sirve para emocionar”, y que “va más allá de lo utilitario”.⁴³



Figura 30. Le Corbusier mostrando maqueta de su proyecto, Casa Saboya, 1921.

Fuente: <http://www.bienesraicesmagazine.com.ec/notaampliada.php?tid=653&ids=7>

Rafael Iglesia (2011) señala que Le Corbusier ha hablado del espacio, insistiendo en el espacio como una cosa. En su famosa definición de arquitectura: “el juego sabio y brillante de los volúmenes bajo la luz”. Una acción: el juego; dos actores: la luz y los volúmenes, ¿Y los habitantes?. Eso justifica la dura aseveración de Vladimir Ilich cuando nos dice que “Habitar es un arte que se les escapa los arquitectos”⁴⁴

Frank Lloyd Wright (1867-1959) también manifestó una visión personal de la arquitectura, probablemente recibió la influencia de los trabajos en biología realizados por Herbert Spenser (1898) quien estudiaba la estructura de los cristales y las formas de crecimiento de los organismos. Wright pregonaba la búsqueda de la cualidad de las cosas, la experiencia de la naturaleza de los materiales y la necesidad de un orden al que denominó orgánico. “Entiendo por arquitectura orgánica la que se describe de adentro hacia afuera en armonía con las condiciones de su existencia, y que se diferencia de otra que se aplica de afuera hacia adentro”⁴⁵

⁴³ JEANNERET, CHARLES EDUARDO. (Le Corbusier). (1977). *Por una Arquitectura*, Edit. Perspectiva, Sao Paulo, (2da. Edición), págs. 10 y 109

⁴⁴ IGLESIA, RAFAEL. (2011) *Habitar, Diseñar*. Edit. Nobuko, Buenos Aires, Argentina., pag. 23

⁴⁵ STROETER, JOAO RODOLFO. 1994 (reimp. 2001), *Teoría sobre Arquitectura*, Edit. Trillas, México, págs.. 22 y 23

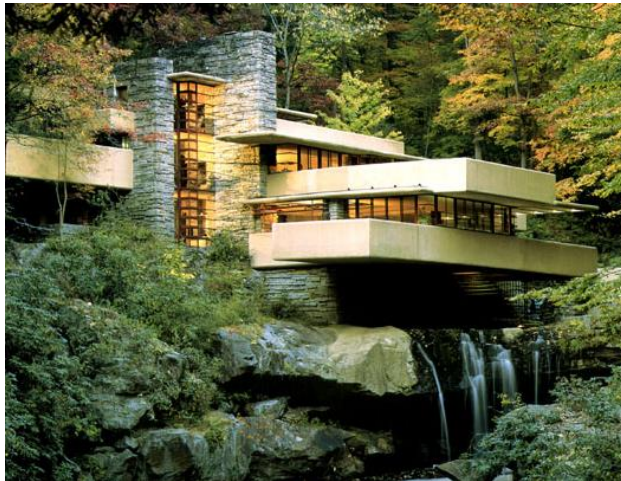


Figura31. Residencia Kaufmann, más conocida como "Casa de la cascada". Pensilvania por Frank Lloyd Wright

Fuente: <http://www.wright-house.com/frank-lloyd-wright/fallingwater-pictures/F1SW-fallingwater-in-fall.html>

La arquitectura es vida, o por lo menos es la vida misma tomando forma y por lo tanto es el documento más sincero de la vida tal como fue vivida siempre.
Frank Lloyd Wright

Fuente: <http://www.cosasdearquitectos.com/2012/05/la-arquitectura-es-vida-wright/>

Sin duda, la influencia de los acontecimientos sociales del momento influye en el significado de Arquitectura, es por esto que existen centenares de definiciones de arquitectura, en donde cada una refleja el punto de vista del autor.

Michael Auping, en su entrevista a Tadao Ando⁴⁶, expone uno de los aspectos más importantes de la filosofía de Ando que es la "insistencia en que la arquitectura no constituye un complejo de estrategias estilísticas, sino una expresión básica de conocimiento".

Para Tadao Ando, (1941), arquitecto japonés autodidacta y ganador del Pritzker en 1995, la forma arquitectónica refleja y dirige nuestro modo de relación con nosotros mismos, con la naturaleza, con los materiales, la arquitectura puede ser una fuerza creativa, y para crear algo se requiere valor y riesgo, dar un paso más hacia lo desconocido.



Figura 32. Tadao Ando, arquitecto japonés ganador del premio Pritzker 1995.
 Fuente: <http://www.textosa.es/2012/10/15/la-cita-del-lunes-tadao-ando/>

⁴⁶ AUPING, MICHAEL. (2003). *Tadao Ando, Conversaciones con Michael Auping*, Edit. Gustavo Gili, Barcelona, pág. 7

Tadao Ando, menciona que su proceso de aprendizaje de la arquitectura es inverso al convencional, es decir, aprender a hacer la arquitectura en la universidad, en donde se estudia el material impreso y se aprende a hacer edificios según la información de esos libros. El menciona:

En mi caso, lo hice de otra manera, a través de mi cuerpo. Trabajé cerca de artesanos y constructores, a quienes considero artistas. Por eso, la base de mi relación con la arquitectura es física y mi percepción de la arquitectura tiene que ver con esa "física" (...) Mucha gente brillante va a las mejores universidades y estudia arte y filosofía antes de aprender a construir algo. Mi conocimiento del arte y la filosofía llegó mucho más tarde, y es importante para mí, pero secundario respecto a ese sentido físico (...) El cuerpo es el centro de mi arquitectura, más que los libros, y esa orientación difiere de la de los arquitectos de hoy. Por ejemplo, Peter Eisenman lee a Jacques Derrida y luego lo aplica a su arquitectura con resultados interesantes. Yo siempre leo después, cuando tengo tiempo."⁴⁷

En otras definiciones, el diccionario nos dice que arquitectura es el "Arte o técnica de proyectar y construir edificios"⁴⁸, una de las definiciones más usadas tanto por estudiantes como profesionales de la arquitectura y expuesta por el arquitecto, arqueólogo y escritor francés, Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc (1814 - 1879): "*La arquitectura es el arte de construir.*"⁴⁹

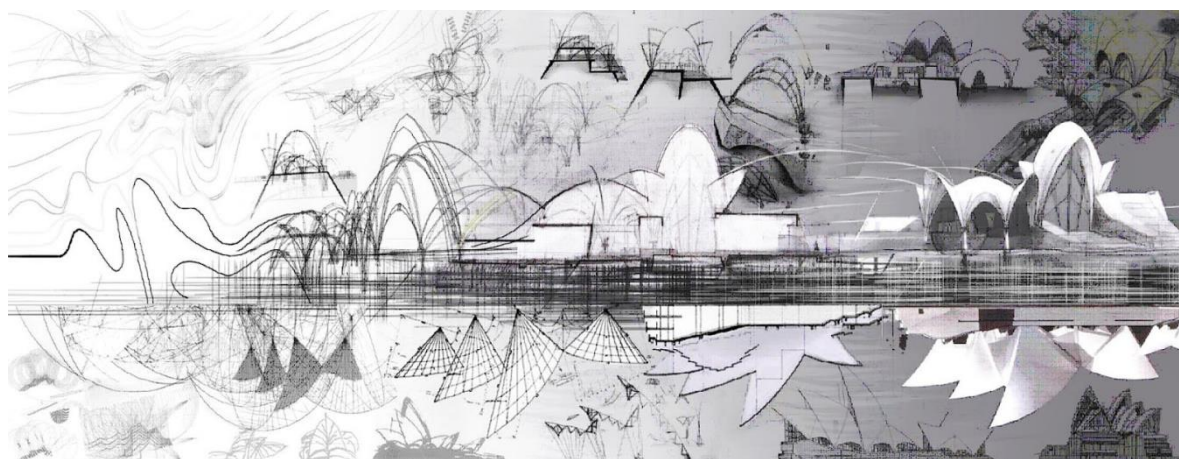


Figura 33. Pintura. La arquitectura. Gervacio Canda.
Fuente: http://teoriadelaarquitecturagonzalez.blogspot.com/2012_08_01_archive.html

⁴⁷ AUPING, MICHAEL. (2003). "*Tadao Ando...*" op. Cit. p. 74

⁴⁸ Diccionario del Estudiante, Real Academia de la Lengua, Santillana Ediciones Generales, S.L., España, 2010, p.127

⁴⁹ Viollet Duc Gratis Ensayos 41 - 60. (s.f.). Extraído de: <http://www.buenastareas.com/materias/viollet-duc/40>

Para Viollet-le-Duc, la arquitectura se compone de dos partes, la teoría y la práctica. La teoría comprende: el arte propiamente dicho, las reglas sugeridas por el gusto, derivadas de la tradición, y la ciencia, que se funda sobre fórmulas constantes y absolutas. La práctica es la aplicación de la teoría a las necesidades; es la práctica la que pliega el arte y la ciencia a la naturaleza de los materiales, al clima, a las costumbres de una época, a las necesidades de un periodo.⁵⁰

El “arte” de acuerdo al diccionario es una “actividad humana que tiene como objetivo la creación de cosas bellas”⁵¹, y en su raíz etimológica, es un término que proviene del latín *ars*, *artis*, descrito como “talento, habilidad; disposición y arte para hacer algo; capacidad, dotes; aptitud, destreza, virtudes. En español, su significado es “conjunto de normas para hacer bien algo”⁵² que además deriva en términos como: artesano, artista, artero, arterio (compuesto: artulugio, disimulo, astucia), artimaña, “artificio para engañar”. Respecto al arte, Octavio Paz (1914 - 1998) afirma que “En el arte lo único que cuenta es la forma, o más exactamente, las formas son emisoras de significado. La forma proyecta sentido, es un aparato de significar”.⁵³

Adolf Loos, contrario al pensamiento de Viollet -le -Duc y otros arquitectos, manifiesta que:

"La casa debe agradar a todos, a diferencia de la obra de arte que no tiene por qué gustar a nadie. La obra de arte es un asunto privado del artista. La casa no lo es. La obra de arte se sitúa en el mundo sin que exista exigencia alguna que la obligase a nacer. La casa cubre una exigencia. (...) La obra de arte es revolucionaria, la casa es conservadora. (...) ¿No será que la casa no tiene nada que ver con el arte y que la arquitectura no debiera contarse entre las artes? Así es. Sólo una parte, muy pequeña, de la arquitectura corresponde al dominio del arte: el monumento funerario y el conmemorativo. Todo lo demás, todo lo que tiene una finalidad hay que excluirlo del imperio del arte".⁵⁴

⁵⁰ (Dictionnaire raisonné ..., 1854-1868) Extraído de:
<http://www.architectum.edu.mx/Architectumtemp/colaboradores/mmartinh.htm>

⁵¹ “Diccionario del Estudiante...” 2010, p.133

⁵² IGLESIA, RAFAEL. (2011) “*Habitar,...*” op. Cit. p. 55

⁵³ PAZ, OCTAVIO. (1977). *Marcel Duchamp ou O Castelo da Pureza* (Marcel Duchamp o El Castillo de la pureza), Edit. Perspectiva, colección Elo, Sao Paulo, pp. 23- 24

⁵⁴ Arquitectura y Humanidades. Publicación de propuesta académica. (s.d.). Extraído de:
<http://www.architectum.edu.mx/Architectumtemp/colaboradores/mmartinh.htm>



Figura 34. Composición gráfica: La arquitectura.
Jonatan Cantazano

Fuente: http://teoriadelaarquitecturagonzalez.blogspot.com/2012_08_01_archive.html

El arquitecto, en su rol fundamental, se convierte en jugador, al encontrarse inmerso en esa incesante búsqueda del aprendizaje (lo útil) y la creatividad (lo bello).

Jonathan Catanzano.

Fuente: <http://teoriadelaarquitecturagonzalez.blogspot.com/2012/08/jonathan-catanzano.html>

La definición de la arquitectura como “arte” (una noción abstracta, fruto del concepto del ser humano, de su obra y de la naturaleza), es decir, un producto de ideas y valores subjetivos del arquitecto, podría llevar a una arquitectura “autocrática”⁵⁵. Henry Sanoff lo llama “imperialismo profesional”, en donde algunos profesionales ven su labor en expresar la cultura contemporánea a través de sus edificios, lo cual ha generado una actitud de “autoexpresión estética” y una postura profesional descrita como “egoísta”. Sanoff menciona que un “arquitecto artista es aquel que planifica y toma decisiones relativas al diseño en solitario, sin querer exponerse a otras opciones.”⁵⁶ Bill Hillier reseña que los estudios más cercanos a la arquitectura, se han preocupado mucho por el entorno como objeto, marcando diferencias en tiempos y lugares distintos, tipologías y formas, más que por el habitante como sujeto de la acción habitar.⁵⁷

Así mismo, Rafael Iglesia (2011), en su libro “Habitar, Diseñar”, trae a memoria las descripciones críticas de los paradigmas de la Arquitectura Moderna en Bruno Zevi o Leonardo Benévolo: se habla acerca de edificios “emblemáticos y muy famosos” como el edificio de la Bauhaus, de la Villa Savoye, del Pabellón de Barcelona, de la casa Robie, sin hablar de sus habitantes y de cómo se habitaba allí, cuando, de hecho la Villa Savoye y el

⁵⁵ **AUTOCRACIA:** Sistema de gobierno en el cual la voluntad de una sola persona es la suprema ley. Diccionario de la Real Academia de la Lengua. Extraído de: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=autocracia>

⁵⁶ SANOFF, HENRY (2006). “Programación...” op. Cit. p.49

⁵⁷ IGLESIA, RAFAEL. (2011) “Habitar...” op. Cit. p. 23

Pabellón de Barcelona casi no fueron habitados. Se menciona muy a la ligera el fenómeno sobre el cual trabaja la arquitectura: el del habitar.



Figura 35. Villa Savoye. Le Corbusier. 1928.
Fuente:<http://www.mimooa.eu/projects/France/Poissy/Villa%20Savoye>



Figura 36. Pabellón de Barcelona. Mies van der Rohe. 1928.
Fuente:<http://www.mimooa.eu/projects/France/Poissy>

Ethel Baraona y César Reyes en el prólogo del libro *¿Alguien dijo participar?* que busca “desarticular la idea del ‘Arquitecto’ como el único encargado del espacio” afirman que la arquitectura debe trascender el hecho constructivo y fijar la mirada en la realidad espacial del mundo que nos rodea. Así, para Andrea Griborio (2013) en su artículo “La cuestión curatorial”, la arquitectura podría entenderse, como la literatura, como aquello que concentra acontecimientos, personas e instantes para hacer posible la vida. La arquitectura ordena el espacio al limitarlo y lo transforma para imprimirle significados según la realidad en la cual estos operen.⁵⁸

El antropólogo Franco La Cleca, acertadamente señala:

Termina una época en que la arquitectura se ocupaba de las formas [es necesario que] aparezca todo el espesor antropológico de la facultad humana de habitar; que esas formas llenan y significan más allá de cualquier gesto creativo romántico del arquitecto.

⁵⁹

Es necesario elevarnos hacia un nuevo profesionalismo, hacia el corazón de la arquitectura que es el ser humano, de aquí que nace una nueva definición de la arquitectura denominada: **Arquitectura Participativa**.

⁵⁸ La cuestión curatorial. Andrea Griborio, (13 de noviembre, 2013.). Extraído de: <http://www.arquine.com/blog/la-cuestion-curatorial/>

⁵⁹ IGLESIA, RAFAEL. (2011) “Habitar,...” op. Cit. p. 22

1.3.2. Arquitectura Participativa, definición.



Figura 37. Consolidación Urbana-participativa.
Fuente: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=1797>

(...) es posible dar a la gente un sentido de orgullo y reforzar su identidad con su comunidad local; desarrollar los barrios y pueblos pequeños que enriquecen la vida de las personas por ser sensibles a sus necesidades y aspiraciones. Participación es crucial para la redirección de la arquitectura y de la ciudad creada. La Arquitectura social es vista como un instrumento para transformar el entorno y la gente que vive en ella.

Henry Sanoff

La arquitectura participativa ha surgido a partir de la creciente comprensión de que una gestión deficiente del entorno físico es un factor de gran peso entre los males sociales y económicos de nuestro mundo y de que existen mejores formas de diseñar tal como lo señala Henry Sanoff (2006).⁶⁰ Para Sanoff, pionero en la arquitectura participativa, la participación reduce la sensación de anonimato y comunica al usuario un mayor grado de interés por parte del profesional. Con ella los beneficiarios estarán involucrados activamente en el proceso del diseño; permite lograr un entorno físico más sostenible, con mayor espíritu colectivo, un usuario más satisfecho en los espacios que se van a construir o remodelar, ya que eso permite “que el edificio tenga sentido para los que habitarán en él” además de significativos cambios financieros al momento de diseñar usando la estrategia de desarrollo progresivo, lo cual le permitirá al profesional adelantarse a posibles cambios que podrían darse en los espacios construidos.⁶¹ Esto se podría evitar si la participación del usuario en el diseño arquitectónico es activa, en donde el profesional debería estar capacitado para comunicarse con el cliente y poder discernir y proyectar las necesidades de las personas que habitaran la vivienda, esto,

⁶⁰ SANOFF, HENRY. (2006). “Programación...” op. Cit. p.47

⁶¹ SANOFF, HENRY. (2006). “Programación...” op. Cit. p.49

recordando que la arquitectura y los arquitectos están al servicio del hombre para cumplir y satisfacer sus necesidades y no viceversa.

1.3.2.1. Referentes de Arquitectura y Participación

Para lograr este objetivo, Henry Sanoff implanta un modelo de programación arquitectónica que se basa en la integración de programación, evaluación y participación, con la finalidad de que la gente participe activamente en el proceso.⁶²

La siguiente imagen muestra el modelo a seguir, el cual se encuentra subdividido en tres partes principales:

- a. Investigación para el diseño
- b. Participación en el diseño
- c. Desarrollo del diseño.

⁶² SANOFF, HENRY. (2006). *“Programación...”* op. Cit. p.16

La
se
la
manera:

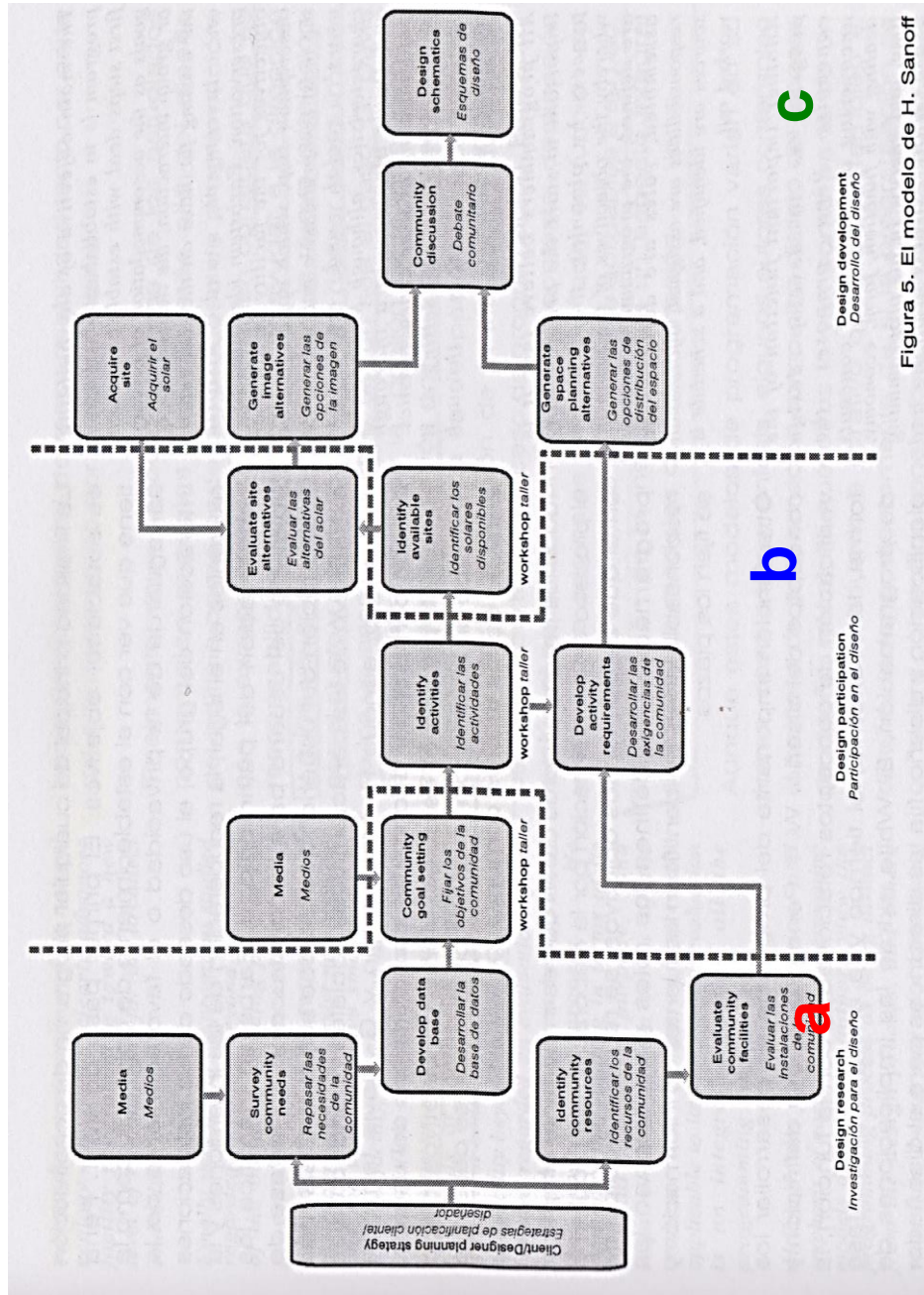


Figura 5. El modelo de H. Sanoff

Figura 38. Modelo de Programación de Henry Sanoff.
Fuente: Sanoff, Henry (2006). "Programación..." op. Cit.
p.17

metodología
desarrolla de
siguiente

<p style="text-align: center;">a.</p> <p style="text-align: center;">Investigación para el diseño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se definen las estrategias de planificación cliente/diseñador • Identifican los recursos de la comunidad • Repasa las necesidades de la comunidad (Uso de medios informáticos y tecnológicos) • Evalúa las instalaciones de la comunidad • Desarrolla base de datos • Fijar los objetivos de la comunidad (trabajo en taller)
<p style="text-align: center;">b.</p> <p style="text-align: center;">Participación en el diseño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identifican las actividades (trabajo en taller) • Desarrollan las exigencias de la comunidad
<p style="text-align: center;">c.</p> <p style="text-align: center;">Desarrollo del diseño</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los solares disponibles (trabajo en taller) • Evaluar las alternativas del solar • Generar las opciones de distribución del espacio • Generara las opciones de imagen • Debate comunitario • Esquemas de diseño

Cuadro 1: Modelo de Programación de Henry Sanoff.
Fuente: Sanoff, Henry (2006). "Programación..." op. Cit. p.17

Es así como acertadamente Henry

Sanoff define a la arquitectura participativa como una:

Actitud encaminada a promover cambios centrados en la creación y la gestión de entornos pensados para el hombre. Las actividades de la arquitectura participativa se

basan en el principio siguiente: el entorno funciona mejor si las personas afectadas por sus cambios están activamente involucradas en su creación y gestión, en vez de ser tratados como consumidores pasivos.⁶³



Figura 39. Henry Sanoff con un grupo de estudiantes de arquitectura.

Fuente: <http://denizhasirci.blogspot.com/2013/04/henry-sanoff-visits-iaed-ue-for.html>

Lucien Kroll, (1927), arquitecto belga muy conocido por estos proyectos que involucran la participación de los futuros usuarios de los edificios refiriéndose a la arquitectura participativa manifiesta:

Una arquitectura compleja, diversa, que muestre sus contradicciones y sus arrepentimientos estimulará la creatividad aleatoria tanto durante su concepción como a lo largo de su uso. Será una arquitectura-tejido, sin límite rígido entre ésta y su contexto, entre hoy, ayer y mañana, entre sus autores y sus usuarios.⁶⁴

Lo cual llevará a la arquitectura al nivel humano, democrático participativo, en donde la gente no se verá afectada por las decisiones de otros, sino, que podrá involucrarse directa y responsablemente.

Santiago de Molina, redactor de la revista "Ciudad Viva" presenta un breve e interesante análisis de una de las obras más importantes de Kroll es la facultad de medicina de la Universidad de Lovaina en Bélgica construida entre 1969 y 1974.⁶⁵

⁶³ SANOFF, HENRY (2006). "Programación..." op. Cit. p.48

⁶⁴ Kroll, L. (2006). P2 Ecologías. *Boletín CF+S*, (32/33). Extraído de: <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n32/alkro.html>

⁶⁵ Pioneros de la participación (2): Lucien Kroll « La Ciudad Viva. (s.f.). Extraído de: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=10897>

Cuando a los estudiantes de medicina se les presentó un modelo de universidad para ellos “caduco”, exigieron que se contara con ellos incluso en la elección del arquitecto. Kroll señala que “se emplearon años discutiendo con los estudiantes” y comenta como desarrolló el proyecto: *“Di a cada miembro del equipo un papel en el diseño de la propuesta. Luego designé una división topográfica, para evitar la homogeneidad y la repetición(...). Por aquellos días estábamos empleando técnicas de participación, que luego se pudieron encontrar en el trabajo de psicólogos y sociólogos”*.



Figura 40. Facultad de Medicina de la Universidad de Lovaina, Bélgica. Lucien Kroll

Fuente: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=10897>

Se formaron equipos de estudiantes y futuros inquilinos. Cuando los grupos perdían flexibilidad o aparecían disputas, se reorganizaban de manera que todo el mundo conociera los problemas del resto de los equipos y se llegaba a un principio de solución. Sólo entonces se dibujaron las plantas y las secciones. Prácticamente cuando la propia administración de la universidad había perdido la confianza en que todo llegara a buen puerto, se presentó el trabajo.

Un estudiante propuso demoler parte del edificio para realizar sus propias ideas. Hubo grupos que se organizaron de manera diferente. Un estudiante americano anunció su intención de construir su habitación con una altura libre de siete metros. Aparecieron otros grupos de gente ajena a la propia carrera de medicina: músicos, atletas, incluso jardineros que hicieron de las zonas verdes un huerto. Hubo alumnos de arquitectura que se habían matriculado en medicina para acceder a la posibilidad de desarrollar y habitar la residencia. Se llegó a instalar una cocina en el hall y un mercado de verduras...(4)

El resultado del proceso de participación “facilitado” por Kroll, no se generaba a partir de una propuesta que contemplase el futuro y su adaptabilidad, sino como un reflejo de una serie de tensiones siempre inminentes. La obra fue una solución temporal de todas las individualidades participantes, y por tanto, una invitación descarada a generar nuevos conflictos, más intensos y más amplios, para permitir la proliferación de la arquitectura a lo largo del tiempo.



Figura 41. Facultad de Medicina de la Universidad de Lovaina, Bélgica. Lucien Kroll
Fuente: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=10897>

Si para todo el siglo XX el trabajo diario del arquitecto fue mostrar cierta continuidad coherente con su obra o su trayectoria vital, el empleo de la estrategia de participación asumió que esto no tenía por qué ser cierto de modo absoluto. Desde el enfoque de Lucien Kroll aparecía como constante novedad las necesidades y opiniones reales de los habitantes como inexplorado dato de partida.⁶⁶

Sin embargo, definir a la arquitectura como participativa parecería que se redundara en términos, pues la arquitectura no se la puede llamar como tal si la sociedad no tiene una real y significativa participación en ella, de lo contrario, solo sería una simple obra de arte, una escultura.

1.3.3. Ejemplo de la participación del usuario en la arquitectura.

⁶⁶ Pioneros de la participación(2): Lucien Kroll « La Ciudad Viva. (s.f.). Extraído de: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=10897>

La ONG Nuevas Esperanzas con sede en Nicaragua⁶⁷ que tiene como misión proveer asistencia práctica y técnica a comunidades de Nicaragua de bajos recursos económicos, realizó un proyecto de vivienda denominado “Aldea Ecológica y Turística” enfocado en integrar una solución para satisfacer la demanda de vivienda para pescadores artesanales de la comarca Chocote al fin de la península de Asese, en el Municipio de Granada en Nicaragua.

En este proyecto, la comunidad participó activamente en el diseño urbano-arquitectónico del proyecto, sin la intervención específicamente en el diseño arquitectónico de la vivienda, pero que, a nivel urbano trajo enormes beneficios en el tema ambiental, económico, turístico y sobre todo social, pues el trabajo mancomunado de los beneficiarios del proyecto trajo consigo el fortalecimiento de la comunidad de Chocote lo que favorece a mejorar las condiciones de habitabilidad⁶⁸ y así mejora la calidad de vida de las personas.

Descripción General del proyecto⁶⁹:

- Localización: Península Asese, Granada, Nicaragua.
- Duración: octubre 2006 – mayo 2010
- Beneficiarios: 300 (estimado)
- Costo del proyecto: \$9,156
- Donante: Seed International Fund Trust, UK
- Este proyecto ecoturístico, incorporó un mariposario, vivero, centro turístico y sendero.
- Los beneficiarios han vivido por años de la pesca artesanal a pequeña escala, la cual es su única fuente de ingresos.

Descripción fotográfica de la comunidad participando en el diseño urbano-arquitectónico del proyecto⁷⁰.

⁶⁷ Nuevas Esperanzas. (s.f.). Extraído de: <http://www.nuevasesperanzas.org/index.php/es/>

⁶⁸ Este tema se especifica en el siguiente punto de Habitabilidad y vivienda.

⁶⁹ Otros proyectos. (s.f.). Extraído de: <http://www.nuevasesperanzas.org/index.php/es/projects/other-projects>

⁷⁰ Diseño participativo de proyecto de reasentamiento en Asese. (s.f.). Extraído de: <http://www.nuevasesperanzas.org/index.php/es/projects/other-projects/30-resources/photo-gallery/130-asese-resettlement-project-participatory-design>



Figura 42. El sitio

Fuente: <http://www.nuevasesperanzas.org/index.php/es/>



Figura 43. Primeros aportes comunitarios

Fuente: <http://www.nuevasesperanzas.org/index.php/es/>



Figura 46. Participación activa comunidad

Fuente: <http://www.nuevasesperanzas.org/index.php/es/>



Figura 47. Diseño del proyecto

Fuente: <http://www.nuevasesperanzas.org/index.php/es/>

“La unidad hace la fuerza”, fue el slogan que más se observó en el proceso participativo de esta comunidad. La participación en este proyecto trajo consigo beneficios a largo plazo, entre ellos está que la comunidad, al trabajar en el proyecto aprendió como trazar objetivos, estrategias y finalmente alcanzar la meta en unanimidad. Esto fortaleció a la comunidad, se dieron cuenta que tienen mucho por hacer, que cuentan con los recursos, la mano de obra y un gran entusiasmo que los lleva a obtener lo que se propongan.

1.4. Habitabilidad y Vivienda

1.4.1. Definición de Habitabilidad

El estudio de la habitabilidad surgió del interés por mejorar la vivienda ya que al aumentar la población, su déficit genera la exigencia de la construcción masiva de la misma, orientándose especialmente a la de interés social. El hecho de que la calidad de la vivienda afecta la calidad

de vida hace que este aspecto sea de suma trascendencia (Monsalvo y Vital, 1998; Ávalos, 2003).⁷¹



Habitabilidad

“cualidad de habitable”, es decir, “que puede habitarse”. El término *habitar*, deriva del latín *habitare* que significa “ocupar un lugar”, “vivir en él”, frecuentativo de *habere*, “haber”, “tener”.

Figura 49. Ciudadanos sin vivienda durante la II Guerra Mundial (1945)

Fuente: <http://eltrabajonoshacelibres.blogspot.com/2012/10/la-vida-en-alemania-tras-la-segunda.html>



es sin vivienda durante la II Guerra Mundial (1945)

Fuente: <http://eltrabajonoshacelibres.blogspot.com/2012/10/la-vida-en-alemania-tras-la-segunda.html>

Su significado envuelve una idea de permanencia, costumbre, establecimiento, un estado de “estar en” para “ser”, el cual conlleva una dimensión trascendental que va más allá del simple hecho de construir.

RAE, *op. Cit.*



ante la II Guerra Mundial (1945)

Martín Heidegger (1889- 1976), en su conferencia “Construir, habitar, pensar” (Alemania, 1951) expone un amplio concepto del significado de “habitar”. En su aporte hacia la reconstrucción de Alemania después de la devastación de la guerra (1939-1945), Heidegger intenta dar una respuesta a la necesidad de vivienda de millones de ciudadanos desamparados.

La tesis fundamental de esta conferencia sobre arquitectura es redefinir la idea de espacio desde el hombre y hacer de ese espacio humano el principio orientador de la arquitectura⁷²; no busca enseñar técnicas de construcción a los profesionales, sino, más bien, pretende mostrar la “esencia” de la construcción y su relación con el vivir, pues ha habido (y aún hay) una predisposición a prestar atención a la construcción como una actividad independiente y

⁷¹ LANDÁZURI ORTÍZ, A. M., MERCADO DOMENECH, S. J., & Universidad Nacional Autónoma de México. (2004). *Algunos factores físicos y psicológicos relacionados con la habitabilidad interna de la vivienda*. Editorial Resma. p.90 Extraído de: http://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol5_1y2/VOL_5_1y2_e.pdf

⁷² Historia: Heidegger: Construir, habitar, pensar. (s.f.) Extraído de: <http://www.promateriales.com/pdf/pm0511.pdf>

se tiende a olvidar su auténtico sentido, en donde el ser humano pueda “ser”, en donde el espacio construido le permita desarrollarse, expresarse, crecer, crear, es decir, *habitar*. - Heidegger estaba hablando, no sólo de la reconstrucción material y espacial de Alemania, sino también -y sobre todo- de su reconstrucción moral y espiritual, tras un pasado ignominioso del cual él mismo estaba intentando desvincularse para lavar su imagen. Reivindicaba una vuelta a la autenticidad y dignidad de los orígenes, frente a una concepción meramente utilitarista o funcional del progreso como la que defendía el Movimiento Moderno.⁷³



Figura 50. M. Heidegger en su casa. Su hábitat.
Fuente: Digne Meller-Marcovicz. *La cabaña de Heidegger: Un espacio para pensar*. Edit. Gustavo Gili.
<http://www.fronterad.com/?q=cabanafilosofo&page=&pagina=1>



Figura 51. M. Heidegger junto a su esposa.
Fuente: Digne Meller-Marcovicz. *La cabaña de Heidegger: Un espacio para pensar*. Edit. Gustavo Gili.
<http://www.fronterad.com/?q=cabanafilosofo&page=&pagina=1>

Afirma que al habitar llegamos, al parecer, solamente del construir, en donde éste, el construir tiene el habitar como meta. Sin embargo, no todas las construcciones que albergan al hombre se las puede considerar un hábitat, el hombre mora en ellas, pero no necesariamente habita en ellas, pues habitar no significa únicamente tener alojamiento.

De esto se infiere que “habitar, según el significado originario de la palabra, no es ocupar un edificio, sino, “sentirse en casa”, estar contento o sentirse en paz, abrigado y libre de amenazas y males. El rasgo fundamental del habitar, es vivir en ese abrigo”.⁷⁴

Así, para Heidegger, “la esencia de la construcción es potenciar el habitar humano. Pero sólo en la medida en que seamos capaces de habitar de la manera descrita, seremos capaces de construir. La verdadera necesidad de vivienda está en que los mortales necesitamos aprender a habitar-vivir”⁷⁵

Muchos de los conceptos arquitectónicos pueden relacionarse estrechamente con las ideas de Heidegger (...). Heidegger sugiere que la arquitectura trata de crear un espacio vivo; un espacio que abre la imaginación de quien se encuentra en él. Desde la época grecorromana, la arquitectura ha atravesado muchas transformaciones y cambios, pero a través de esos cambios, el principal objetivo siempre ha sido el

⁷³ La cabaña del filósofo | FronteraD. (s.f.). Extraído de: <http://www.fronterad.com>

⁷⁴ Historia: Heidegger: Construir, habitar, pensar. (s.f.) Extraído de: <http://www.fronterad.com>

⁷⁵ La cabaña del filósofo | FronteraD. (s.f.). Extraído de: <http://www.fronterad.com>

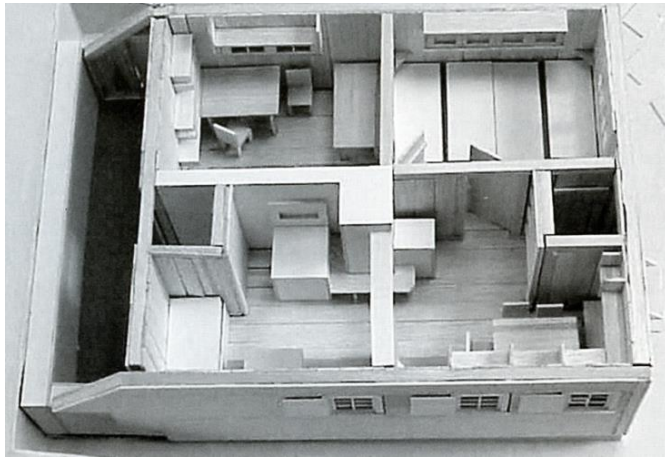


Figura 52. Maqueta de la cabaña de Heidegger.
Fuente: Digne Meller-Marcovicz. *La cabaña de Heidegger: Un espacio para pensar*. Edit. Gustavo Gili. (<http://www.fronterad.com/?q=cabana-filosofo&page=&pagina=1>)

Para el Arq. Manuel Sánchez de Carmona la habitabilidad “es una cualidad del espacio que se fundamenta en múltiples aspectos más allá de los aspectos arquitectónicos. Un lugar puede ser habitable, vivible, si tiene características afectivas que no necesariamente son físico espaciales.”⁷⁶

Sánchez de Carmona señala que en los lugares en donde sucedieron eventos significativos como donde nacimos, donde vivieron nuestros padres, etc., son particularidades que pueden ser independientes de las características formales del lugar. “Cuando en un lugar se suman ambos aspectos se logra una plenitud en la experiencia de estar en un sitio. Las características geométrico dimensionales, las cualidades formales, pueden favorecer o no a que la existencia en un lugar reúna condiciones de habitabilidad”.⁷⁷

⁷⁶Habitabilidad y Arquitectura, por Arq. Manuel. (febrero de 2009). Extraído de: <http://academianacionaldearquitecturamx.wordpress.com/2013/01/31/habitabilidad-y-arquitectura-por-manuel-sanchez-de-carmona>

⁷⁷ Habitabilidad y Arquitectura, por Arq. Manuel Sánchez de Carmona. (febrero de 2009). Op.Cit.

La habitabilidad es un concepto que se refiere a la satisfacción que uno obtiene en un determinado escenario o grupo de escenarios; es el atributo de los espacios construidos de satisfacer las necesidades objetivas y subjetivas de los individuos y grupos que las ocupan, es decir, las esferas psíquicas y sociales de la existencia estable que podría equipararse a las cualidades medioambientales que permitan el sano desarrollo físico, biológico, psicológico y social de la persona. Castro (1999).⁷⁸

Habitar es casi sinónimo de vivir. Según los diccionarios, “habita” significa “Lugar de condiciones apropiadas para que viva un organismo, especie o comunidad animal o vegetal”. El hábitat se llena de relaciones o articulaciones entre las diversas maneras de haber vivido (habitado) y de vivir (habitar) y de esperar vivir (habitar), tanto individualmente como socialmente. “La casa, la calle, el barrio, la ciudad, la región son sus manifestaciones reales”. (Salignon, 19)⁷⁹

Termina una época en que la arquitectura se ocupaba de las formas” es necesario que “aparezca todo el espesor antropológico de la facultad humana de habitar; que esas formas llenan y significan más allá de cualquier gesto creativo romántico del arquitecto.

Franco La Cecla

Fuente:www.ivanillich.org.mx/habitar.pdf

1.4.2. Definición de Vivienda.

Si se me pide que nombre el principal beneficio de la casa, debería decir: la casa alberga un día soñando, la casa protege el soñador, la casa le permite a uno soñar en paz.

Gastón Bachelard.

Fuente: <http://www.verzekeringeninspanje.com/es/hogar-vivienda/>

El diccionario de la RAE define a la vivienda como:

Lugar cerrado y cubierto construido para ser habitado por personas. La palabra vivienda, proviene de la raíz latina *vivĕre*, de donde procede “vivir” que significa: Tener vida; durar con vida; dicho de una cosa: durar; pasar y mantener la vida; habitar o morar en un lugar o país.⁸⁰

Proshansky, Ittelson y Rivlin, (1983) consideran la vivienda como una extensión del propio yo, como factor que aumenta o reduce la tensión, como causa de buena o mala salud y como factor del experimentar satisfacción. Su espacio, sus condiciones, sus servicios y su distribución pueden influir en la privacidad, en las prácticas de crianza de los hijos y en los

⁷⁸ CASTRO, M. E. (1999). Habitabilidad, medio ambiente y ciudad. 2º Congreso Latinoamericano: El habitar. Una orientación para la investigación proyectual. México: Universidad Autónoma Metropolitana. Extraído de: http://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol5_1y2/VOL_5_1y2_e.pdf

⁷⁹ La vida doméstica y los objetos, por Rafael Iglesia (2011) p.2 Extraído de: <https://www.yumpu.com/es/document/view/22405719/descargar-instituto-de-arte-americano/3>

⁸⁰ “Diccionario de la Real...” op. Cit.

quehaceres domésticos o los hábitos de estudio. Igualmente provee de significado e identidad al individuo, convirtiéndose así en un tópico especialmente significativo para la investigación psicoambiental (Aragón y Américo, 1998).⁸¹

Para Hodder (1990) la aparición de la vivienda, en un proceso que él llamó de “domesticación humana”, marca el cambio las estrategias nómades de recolección a otra sedentario de tipo agrícola. La vivienda no es solamente el producto de una determinada organización socio-económica, sino que tiene un valor fundamental en el funcionamiento de la sociedad; Guiddens (1979) considera a la vivienda como una *structuring structure*, (*estructura, estructurante*) resultado y vehículo de prácticas sociales. Sus espacios están cargados de elementos simbólicos que expresan significados relacionado con la situación social.⁸²

En muchos idiomas vivir y habitar son sinónimos. Preguntad a cualquiera: “¿Dónde vives?” realmente es pedir noticias sobre el terreno donde se desarrolla la actividad cotidiana, que da forma al mundo. Dime donde habitas y te diré quién eres.

Vladimir Ilich

Fuente: IGLESIA, RAFAEL. (2011) “Habitar...” op. Cit. p. 63-64

Gustavo Romero y otros profesionales, en su compilación “La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat”, aclaran su postura respecto a la definición de vivienda, término en el que pueden encontrarse diversas maneras (acertadas o erradas) de aproximarse a lo que es una vivienda. Entre ellas están:⁸³

1.4.2.1. La vivienda como objeto terminado

- Al ser un objeto poco flexible, no considera el crecimiento natural de una familia y, por tanto, el de sus espacios habitacionales.
- Se suele vincular con la noción de “vivienda mínima” ya que debe ser accesible, en su condición de producto terminado y acabado, a un sector amplio de población, generalmente de clases medias.
- Implica períodos muy largos para la recuperación de la inversión requerida.

⁸¹ LANDÁZURI ORTÍZ, A.,... (2004). “*Algunos factores físicos ...*” op. Cit. p.92-93

⁸² IGLESIA, RAFAEL. (2011) “*Habitar...*” op. Cit. p. 63-64

⁸³ ROMERO GUSTAVO,...(2004). “*La participación en el diseño...*” op. Cit. p.29



Figura 53. Vivienda social. Ciudad Alegría, Loja.
Fuente: Autora



Figura 54. Vivienda social VIVEM, Loja
Fuente: Autora

1.4.2.2. La vivienda como mercancía.

- Implica una producción llevada a cabo con la finalidad de obtener una utilidad por la venta de su producto, generalmente una vivienda acabada.
- Principalmente atiende al sector de la población que puede acceder a un crédito o que es sujeto de subsidio.



Figura 55. Proyecto Biess, Alcázar de Jipiro II, Loja.
Fuente: Autora



Figura 56. Proyecto privado residencial Río Blanco. Loja
Fuente: Autora

1.4.2.3. La vivienda como proceso.

- Acepta la progresividad, permitiendo el crecimiento paulatino de los espacios habitacionales de acuerdo a las necesidades y a las posibilidades de sus habitantes.

- Permite incorporar recursos extra-económicos, como la autoconstrucción, el apoyo solidario, materiales reciclados o regalados, etc.
- Atiende a un número mayor de población y permite bajar el rango de ingresos requeridos para tener capacidad de pago de los créditos iniciales y posteriores.
- Logra recuperar la inversión en un plazo menor.



Figura 57. Vivienda Progresiva, Chile. A. Aravena
Fuente:<http://www.plataformaarquitectura.cl/2007/09/17/quinta-monroy-elemental-chile/>



Figura 58. Vivienda Progresiva, Chile. A. Aravena.
Fuente:<http://laboratoriovivienda21.com/magazine/?p=133>

1.4.2.4. La vivienda como bien de uso.

- Generalmente es auto producida sin fines de lucro.
- La finalidad primera de su producción es el uso por parte del productor, aunque eventualmente puede introducirse al mercado como mercancía.
- Es la manera más extendida de producción en los países pobres.

Las últimas dos definiciones son aquellas a las cuales se refiere en su texto Gustavo Romero, aquella que se desarrolla como un proceso y que se produce como un bien de uso. Así pues a la vivienda también se la define como:

“...no sólo como el espacio físico delimitado por muros y techos, sino como un continuo acto de construir y habitar que establece vínculos estrechos entre los lugares y las personas o, bien, en palabras de Martín Heidegger, “todo construir es en sí un habitar. No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida en que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitamos”⁸⁴

⁸⁴ ROMERO GUSTAVO,... (2004). “La participación en el diseño...” op. Cit. p. 30

1.4.3. Factores físicos y psicológicos relacionados con la habitabilidad interna de la vivienda.

Rafael Iglesia menciona: “He tratado de demostrar que el habitar no es una actividad cualquiera junto a otras; es una determinación esencial del hombre, decisiva en su relación total con el mundo”⁸⁵

En la vivienda, plataforma básica de la habitabilidad, y el escenario de interacción de los seres humanos más antiguo e importante, se deben satisfacer condiciones de habitabilidad que permitan realizar actividades individuales como familiares y que ofrezcan llevar una vida más saludable física y psicológicamente. Las condiciones de habitabilidad de una vivienda son definitivas en la calidad de vida de las personas.

Para determinar estas condiciones de habitabilidad, Ana Landázuri y Serafín Mercado⁸⁶, de la Universidad Nacional Autónoma de México, realizaron una investigación analizando cómo algunas características del diseño influyen sobre la habitabilidad de la vivienda, determinando cómo algunos aspectos del diseño arquitectónico de la vivienda satisfacen las necesidades y expectativas de sus habitantes.⁸⁷

Landázuri y Mercado (2004) como resultado de su investigación, presentan algunos de los factores que producen efectos en la habitabilidad se los ha separado en dos: factores de diseño arquitectónico (variable independiente) y factores psicológicos o subjetivos (variable dependiente).⁸⁸ Lo cual se resume en los siguientes cuadros:



⁸⁵ IGLESIA, RAFAEL. (2011) “*Habitar...*” op. Cit. p. 11

⁸⁶ Facultad de Psicología. UNAM. Av. Universidad 3004 México Distrito Federal. México. sjoel@servidor.unam.mx

⁸⁷ LANDÁZURI, Ana; Mercado, Serafín. (2004) “*Algunos factores...*” op. Cit. p.91

⁸⁸ LANDÁZURI, Ana; Mercado, Serafín. (2004) “*Algunos factores...*” op. Cit. p.98-110

FACTORES DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

(Variable Independiente)

Dimensión de la casa: Metros cuadrados construidos. Metros cuadrados totales, número de espacios de que consta. Dimensión promedio de los espacios

Profundidad: de los espacios, medida por el número de barreras que hay que atravesar para llegar al sitio más recóndito de la casa.

Cercanía a los espacios públicos desde la casa.

Circulación Subjetiva: si las escaleras, vestíbulos, antesalas permiten o no el paso de manera adecuada de acuerdo al usuario.

Número de Circulaciones: escaleras, vestíbulos, antesalas que brindan seguridad al paso.

Vigilabilidad: posibilidad de observar quién toca en la casa, si pueden o no verse la áreas aledañas a la casa y vigilar a los niños.

Sociopetividad: número de espacios que permiten las interacciones cara a cara por el número de veces a la semana que se reúne la familia para realizar actividades conjuntas.

Seguridad: que es la suma del número de indicadores de seguridad más los que proporcionan seguridad.

Conectividad: que es la suma de los desniveles entre habitaciones, si se encuentran una frente a otra las puertas y a qué otras habitaciones desembocan.

Cuadro 2: Factores de diseño arquitectónico. Variable independiente

Fuente: Autora, realizado a partir de: LANDÁZURI, Ana; Mercado, Serafín. (2004) "Algunos factores..." *op. Cit.* p.98-110

FACTORES PSICOLÓGICOS

(Variable Dependiente)

Control: posibilidad de la persona de poder permanecer cuando la estimulación es positiva y escapar de ella cuando es aversiva

Activación: variable que se refiere los niveles de tensión emocional que genera la casa a través de indicadores como orden, tranquilidad, silencio.

Placer: percepción de agrado, satisfacción y libertad que se percibe al interior de la vivienda.

Privacidad: posibilidad que tiene el individuo para controlar la interacción deseada y prevenir la no deseada dentro del hogar

Significatividad: sentido de identidad, pertenencia, respeto y orgullo hacia el hogar.

Funcionalidad: percepción de si eran apropiados los espacios habitacionales y las instalaciones de la casa para realización del objetivo para el que fueron diseñados.

Operatividad: forma en que las personas pueden desplazarse con comodidad dentro de la casa, si el área que dispone es suficiente y si las actividades se realizan fácilmente

Habitabilidad Total: grado de satisfacción que produce la casa a través de indicadores como la funcionalidad, amplitud, si está organizada o no, si es hogareña, entre otras.

Cuadro 3: Factores psicológicos. Variable dependiente

Fuente: Autora, realizado a partir de: LANDÁZURI, Ana; Mercado, Serafín. (2004) "Algunos factores..." op. Cit. p.100 -110

En la investigación realizada, los autores confirmaron la relación entre algunos de los aspectos del diseño arquitectónico de la vivienda y la habitabilidad, es decir, con el modo en que éste satisface las necesidades y expectativas de los habitantes de la vivienda, lo cual tiene gran trascendencia, ya que implica que variando el diseño arquitectónico podemos afectar la habitabilidad interna y, por lo tanto, la calidad de vida de los moradores.

CAPÍTULO II

PROCESO DE DISEÑO PARTICIPATIVO

2. Diseño arquitectónico participativo

Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo.

Benjamín Franklin

Fuente: www.proverbia.net

2.1. Definición de diseño

El diseño es una actividad que surgió por la necesidad de los seres humanos de tener objetos requeridos para la supervivencia y en sí para su vida cotidiana..

De acuerdo al diccionario de Arquitectura y Urbanismo de Mario Camacho Cardona, la palabra diseño deriva del latín “*designo* de *de* y *signo*, marcar, señalar, dejar señalada una cosa, trazar, dibujar, representar, es decir: designar.”⁸⁹

También se lo define como una “serie de acciones que se organizan en la conciencia del diseñador-artista, gracias a su imaginación y su capacidad crítica, con objeto de crear satisfactores materiales para solucionar las carencias y urgencias producto de las necesidades de la totalidad social.” Así mismo, menciona que la planeación del diseño requiere un lenguaje especializado que le permita al diseñador-artista comunicar sus pensamientos. El diseño es eminentemente una planeación que se organiza en la asociación de ideas dentro de la mente de un diseñador-artista, el cual concluye en una serie de sentidos operativos, que son representados de forma gráfica o escrita⁹⁰.



Figura 59. Mobiliario. Diseño Mies Van der Rohe
Fuente:http://www.indoorstudio.es/equipamiento/sillas-de-oficina_f28/zonas-de-espera_f34/silla-barcelona-alivar_96/

Fernando Martín Juez (2002), en su libro “Contribuciones para una antropología del diseño” acerca del diseño señala que los “grandes” diseños, aquellos que todos aceptamos, son

⁸⁹ CAMACHO C. MARIO. (2007). Diccionario de Arquitectura y Urbanismo. Edit. Trillas, S.A. de C.V. Segunda Edición. México D.F. México.

⁹⁰ CAMACHO C. MARIO. (2007). Diccionario de Arquitectura y Urbanismo. Edit. Trillas, S.A. de C.V. Segunda Edición. México D.F. México.

pocos; existen porque su creador atinó a desvelar el deseo, las habilidades y destrezas que en un momento dado nos hacen similares; o bien, se trata de innovaciones que atraen temporalmente y estimulan nuestra curiosidad y asombro. No suelen ser diseños impuestos, son diseños que nos identifican.⁹¹

Martín Juez (2002) menciona que así como la arquitectura, los problemas del diseño “no son asunto de una sola disciplina, un oficio o arte; la relación entre la naturaleza y lo humano, obliga a una visión que integre y comprenda lo específico (una comunidad de usuarios, una técnica, un problema local) y lo que trasciende dicha especificidad (una sociedad, la tecnología, lo global).⁹²

De esta manera entendemos que el diseño, a pesar que surge en la mente del ser humano (no visible para los demás), es responsabilidad del diseñador discernir con precaución y sensibilidad lo esencial y específico de aquellas características ajenas a sí mismo que le permitirán realizar un diseño que satisfaga las necesidades de aquellos observadores y usuarios para quienes diseña.

2.1.1. El diseño arquitectónico y la vivienda

Al inicio de las civilizaciones conocidas, el pueblo hizo sus casas por sus propios medios empleando materiales y formas adecuadas a su vida, su economía y a sus lugares geográficos.

Árabes, esquimales, griegos y romanos, nunca precisaron de arquitectos para pensar sus viviendas en ninguna época anterior a la revolución industrial, los arquitectos se dedicaban a atender a Príncipes y Papas, para quienes construyeron palacios y tumbas según como lo menciona Rodolfo Livingston.⁹³

⁹¹ MARTÍN JUEZ, FERNANDO. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Edit. Gedisa, Barcelona. España. p.25

⁹² MARTÍN JUEZ, FERNANDO. (2002). “*Contribuciones...*” *op. Cit.* p.25

⁹³ Un arquitecto, ¿para qué?, Rodolfo Livingston. (s.f.). Extraído de: <http://www.estudiolivingston.com.ar/notas/unarquitecto.htm>



Figura 60. Vivienda geodésica
Fuente:<http://www.geodesicas.mecasub.com/articulo.asp?idarticulo=4348677>

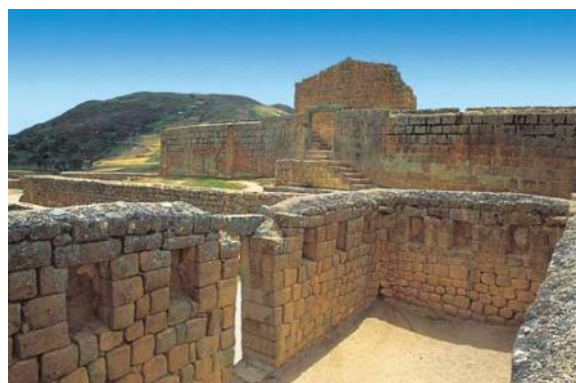


Figura 61. Vivienda Ingapirca
Fuente:<http://www.sisepuedeecuador.com/index.php/2012-11-30-18-30-11/turismo-urbano/item/10058-complejo-de-ingapirca-ca%C3%B1ar-ecuador>

Henry Sanoff, manifiesta: “con el pasar del tiempo hemos visto que la experiencia y el conocimiento de la arquitectura residen tanto en los profanos como en los expertos. De hecho, la humanidad ha carecido de profesionales del diseño durante muchísimo tiempo y probablemente sobreviviría sin ellos ahora”⁹⁴. lo cual nos lleva afirmar que el conocimiento de la arquitectura no es exclusivo de los arquitectos, es propiedad de la raza humana.

Gustavo Romero señala que una de las manifestaciones más contundentes del desempeño especializado del diseño urbano arquitectónico se presentó durante la primera mitad del siglo XX, con el auge del llamado Movimiento Moderno. En aquel momento, los arquitectos generaron diversas ideas sobre cómo podían ser las zonas habitacionales y las viviendas; incluso, se llegaron a prefigurar ciudades enteras. La pretensión de estas propuestas era llegar a encontrar soluciones ideales, genéricas y prototípicas que sirvieran al conjunto de la población, basadas en el análisis racional de las condiciones básicas de habitabilidad en los espacios arquitectónicos y urbanos.⁹⁵

⁹⁴ SANOFF, HENRY (2006). “Programación...” op. Cit. p.5

⁹⁵ ROMERO, GUSTAVO,...(2004). “La participación en el diseño...” op. Cit. p. 30

2.1.2. Definiciones de diseño arquitectónico

Gustavo Romero (2004), define al diseño arquitectónico de una vivienda como:

(...) aquella acción que nos permite, a partir de una demanda formada por múltiples factores, generar una imagen, una prefiguración que posteriormente será utilizada por los constructores-quienes sean-para edificar el objeto arquitectónico. Es decir, el diseño arquitectónico se limita a determinar la forma y a generar la información suficiente sobre los aspectos constructivos de los objetos arquitectónicos, previamente a su edificación.⁹⁶

Generalmente, la práctica arquitectónica ha sido abordada básicamente de dos maneras: una “técnica” y otra “artística”. La primera se cimienta en el análisis y el conocimiento técnico-riguroso como medio para llegar a las soluciones óptimas. La segunda se basa en la creatividad, la inspiración y la percepción como medio para llegar al diseño arquitectónico. Como lo señalan Weber y Pyatock, son las dos caras de la moneda, pues representan un enfoque positivista de cómo pensar y concebir el diseño arquitectónico.⁹⁷

El diseño arquitectónico debe satisfacer las necesidades de espacios habitables para el ser humano, en lo estético y lo tecnológico; este debe presentar soluciones técnicas y constructivas para los proyectos de arquitectura, debe ser apropiado, emplear la tecnología en los sistemas estructurales, buscar la eficiencia y la productividad, y permitir la accesibilidad a todos los segmentos sociales.⁹⁸

2.1.3. Diseño arquitectónico participativo

Son varios los profesionales de la arquitectura que actualmente han identificado al diseño participativo como la base de una arquitectura más humana, más real que tiene la “firma” del usuario en todo su proceso, lo que podría llevar a mejorar la calidad de vida de las personas reflejadas en aspectos como: mejorar la comunicación entre la familia a través de los espacios centrales y de mayor congruencia de la casa, que en el proceso normal de transformación de la vivienda esta pueda llevarse con orden de manera que sus cambios no afecten a aspectos básicos como la ventilación e iluminación de habitaciones.

Frente a la demanda de vivienda de los grandes grupos sociales, las viviendas “tipo” fueron una solución emergente a una situación que requería la mayor practicidad y rapidez para suplir una necesidad urgente; sin embargo, esta actividad que inició como una respuesta

⁹⁶ ROMERO, GUSTAVO,... (2004). *“La participación en el diseño...”* op. Cit. p. 55

⁹⁷ ROMERO, GUSTAVO,... (2004). *“La participación en el diseño...”* op. Cit. p. 55

⁹⁸ Diseño. (s.f.). Extraído de: <http://www.arquitecturatecnica.net/disenos/>

provisional, se extendió y se asentó como una única solución a la demanda social, trayendo con esto todo tipo de problemática arquitectónica y de habitabilidad.



Figura 62. Viviendas en serie en la época de la Revolución Industrial
Fuente: http://blogdeheraldica.blogspot.com/2010_11_07_archive.html



Figura 63. Viviendas clase baja. (La distinción de clases sociales era evidente.)
Fuente: <http://luisvia.org/?p=1761>



Figura 64. Viviendas clase media
Fuente: <http://luisvia.org/?p=1761>

Es a partir de los años Sesenta se comenzaron a plantear diversos caminos alternativos. Algunos de los proyectos más conocidos impulsaron una práctica basada en el estudio y la

comprensión detallada y a profundidad de los grupos sociales a los cuales estaban destinadas las nuevas propuestas habitacionales.

Entre los teóricos que plantearon nuevas maneras de aproximación al diseño arquitectónico se encuentran Christopher Alexander, en Estados Unidos, y Nicholas J. Habraken, en Holanda.⁹⁹

En medio de este panorama se desarrolla otra concepción, basada en una visión diferente sobre lo que debería ser la actividad de diseñar. Se concibe que la construcción de las ideas sobre los modos de habitar es parte de un proceso social, en el cual las determinaciones fundamentales las toman los sujetos mismos a través de su participación en las decisiones cotidianas individuales y colectivas. Este principio ha dado pie a diversas manifestaciones que han sido catalogadas genéricamente como “diseño participativo”.

Henry Sanoff, manifiesta con claridad que el Diseño Participativo está basado en el principio democrático de la democracia participativa, es decir, existen dos tipos de democracias: por un lado la *democracia representativa*, que es la más utilizada en la mayoría de los países y que consiste básicamente en que una persona elija a alguien que represente sus puntos de vista; y por otro lado la *democracia participativa*, la cual implica que la gente que se ve afectada por las decisiones de otros se involucre.¹⁰⁰

2.1.4. Diferencias entre diseño tradicional y diseño participativo

El diseño participativo se basa también en la estrategia Pichoneana¹⁰¹ destinada no solo a comunicar distintas opciones de diseño para la toma de decisiones concertada entre los actores tradicionalmente excluidos, sino principalmente, a desarrollar modificar actitudes que le permitan transformar la interpretación de la realidad que viven para que se apropien de un conocimiento crítico y analítico para saber cómo intervenir en esa realidad. Desde esta lógica se deduce que los hombres reconocen una doble relación con la naturaleza y otros hombres, nos llevan a plantear que el sujeto de conocimiento no puede ser pensado como individuo, sino como sujeto social.¹⁰² Se pueden plantear algunas diferencias¹⁰³ entre el diseño tradicional y el diseño participativo a continuación:

DISEÑO TRADICIONAL

DISEÑO PARTICIPATIVO

⁹⁹ ROMERO, GUSTAVO,... (2004). “La participación en el diseño...” op. Cit. p. 56

¹⁰⁰ Henry Sanoff, considerado el padre del diseño participativo, visitó el ITESO. (27/01/2009). Extraído de: <http://noticias.universia.net.mx/vida-universitaria/noticia/2009/01/27/17610/henry-sanoff-considerado-padre-diseno-participativo-visito-iteso.html>

¹⁰¹ Pichón Riviere. Psiquiatra y psicoanalista (1907-1977). Fue uno de los introductores del psicoanálisis en la Argentina, y uno de los fundadores de la APA, de la que luego tomó distancia para dedicarse a la construcción de una teoría social que interpreta al individuo como la resultante de su relación con objetos externos e internos. En este marco fundó la Escuela de Psicología Social

¹⁰² Hombres articulados entre sí por relaciones sociales.

¹⁰³ SEMINARIO TALLER “Producción social del hábitat”. Diseño Participativo. <http://disnoparticipativopsh.blogspot.com/>

- Diseño centrado en el objeto
- Resta importancia a la expresión e intervención del individuo y la comunidad en el diseño.
- Resulta de un pensamiento autocrático
- Tiene una concepción de “productividad” y “eficiencia” de la lógica capitalista del rendimiento económico
- Es repetitivo y mecánico
- Tiene al usuario como un número y no como persona
- Impone su criterio
- Las necesidades del usuario son asumidas en lugar de ser consultadas.

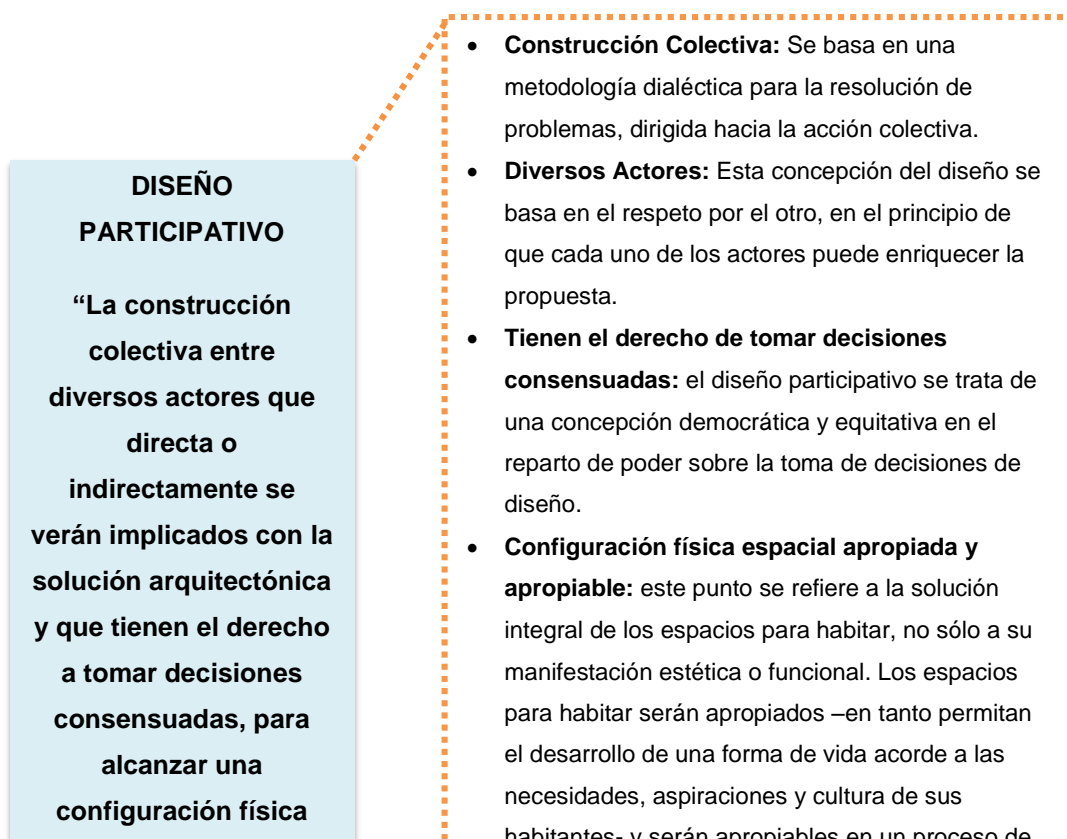
- Diseño centrado en lo humano.
- Incorpora los conflictos de intereses por la ocupación del territorio.
- Incorpora lo diverso, lo humano, lo individual y lo comunitario.
- Reconoce la necesidad de expresión individual, comunitaria e histórica de los distintos actores.
- Prioriza una forma de producción adecuada, progresiva y territorializada
- Permite ejercitar la organización, la negociación y la concepción humana y comunitaria de la cooperación y solidaridad
- El diseño participativo no sanciona el conflicto, la lucha de intereses, la imaginación, la ruptura de estereotipos sociales, sino que los promueve y valora como una palanca necesaria de transformación.

Cuadro 4: Diferencias entre diseño tradicional y diseño participativo

Fuente: Autora, realizado a partir de: <http://disnoparticipativopsh.blogspot.com/>

2.2. Definición de diseño participativo

Gustavo Romero define al diseño participativo como:





Cuadro 4: Definición de diseño participativo.

Fuente: Autora, realizado a partir de: ROMERO, GUSTAVO,... (2004). *“La participación en el diseño...”* op. Cit. p. 57

2.1.1. Proceso de diseño arquitectónico participativo

El diseño participativo propone que los diseñadores comprendan el contexto de uso, es decir, tener un serio, comprometido y profundo entendimiento del usuario, del entorno en el que se desarrolla y las tareas a realizar.

El psicólogo David Canter distingue entre estudiar los usuarios del edificio como “sujetos” o como “objetos”. La visión de las personas como “objetos” tiende a centrar la evaluación en la observación del comportamiento humano (en general) como base para sacar conclusiones y razones que expliquen esa conducta. Los que ven a los usuarios como “sujetos” prefieren escuchar lo que la gente tiene que decir sobre sus preferencias y acciones ambientales. El diseño participativo busca que se pueda alcanzar una comprensión más completa de las personas y su entorno empleando una serie de técnicas que implican al usuario tanto en calidad de sujeto como de objeto.¹⁰⁴

¹⁰⁴ SANOFF, HENRY (2006). *“Programación...”* op. Cit. p.24

A grandes rasgos, el diseño participativo se engloba en cuatro etapas:



Cuadro 5. Etapas del diseño participativo.

Fuente: Elaboración propia a partir de G. Romero y Mesías (2004)



Figura: 65. Aproximación del profesional a las personas.
 Fuente: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=1797>



Figura: 66. Análisis de la información.
 Fuente: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=1797>



Figura: 67 Generando ideas.
 Fuente: <http://infoinvi.uchilefau.cl/2011/01/06/diseño-urbano-participativo-en-la-poblacion-la-victoria-y-la-formacion-de-los-nuevos-arquitectos-de-la-universidad-de-chile/>

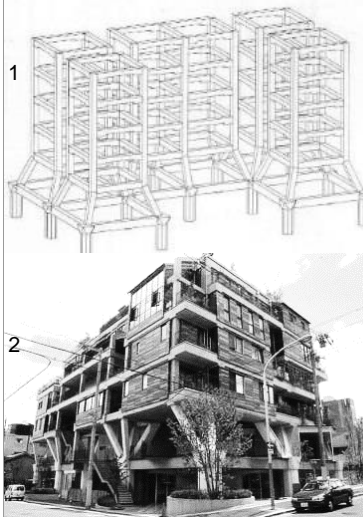



Figura 68. Evaluación final del proyecto
 Fuente: <http://www.tallertoa.com/v1/index.php?proyectos-comunitarios/biblioteca-de-arte-urbano/>

2.1.2. Métodos de diseño participativo

Los métodos de diseño participativo se han desarrollado con el objetivo de lograr la activa y eficaz participación del usuario en el proceso de diseño arquitectónico, utilizando diversas técnicas de diseño participativo concebidas principalmente desde las ramas de las ciencias sociales.

Son muchos y muy valiosos los aportes investigativos en materia de diseño participativo que se han desarrollado en las últimas décadas, algunos con una orientación metodológica con mayor o menor grado de sistematización. No obstante, varios autores coinciden con cuatro métodos que tienen con más claridad el carácter de propuesta metodológica, los cuales pueden ser adaptados a las necesidades y condiciones específicas de los casos a diseñar. Ellos son:

Métodos	Descripción	Posibles limitantes
<p data-bbox="261 725 584 786">SOPORTES Y UNIDADES SEPARABLES</p>  <p data-bbox="300 1420 544 1480">Nicholas Habraken (Holanda)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La reproducción en serie de la vivienda excluye al usuario en las decisiones sobre su vivienda. • La vivienda no es un artículo de consumo y el habitante un simple consumidor. • El usuario debe ser capaz de tomar decisiones sobre su propia vivienda. • Es más factible producir industrialmente los componentes de la vivienda, que la vivienda entera. • Permite al arquitecto generar diseños en los que la construcción llega hasta cierto punto, los soportes: estructura, instalaciones y en general partes de la vivienda que serán permanentes y sin posibilidad de cambio. • La vivienda la concluye el usuario con las unidades separables: divisiones espaciales internas de la vivienda. • Es útil en diseño de vivienda de gran escala en altas densidades. • Permite compatibilizar la producción industrial y masiva de componentes con la expresión individual de la vivienda. • Implica la participación de los usuarios en la vivienda aun cuando éstos sean una población anónima en el momento del diseño. • La participación del usuario en la configuración de la vivienda es permanente en las fases de diseño y construcción dentro de un marco de decisiones ideado por el arquitecto. • Es susceptible de ser adaptado a condiciones de producción poco industrializadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • El proceso de diseño es bastante elaborado y complicado, pues supone una larga secuencia de pasos que deben realizarlos únicamente personal capacitado. • Se requiere el aporte de diseñadores de soportes y también de diseñadores de unidades separables y usuarios • En cuanto a la participación de los usuarios, en muchos casos el usuario no necesariamente se comunica con los arquitectos, de esta manera el método corre el riesgo de no ser usado en la realidad.
<p data-bbox="325 1653 520 1713">LENGUAJE DE PATRONES</p> <p data-bbox="261 1895 272 1912">3</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Intención: “describir una actitud totalmente nueva con respecto a la arquitectura y el urbanismo” • Se basa en dos ejes fundamentales: “La cualidad sin nombre” que es la búsqueda de los momentos en que nos sentimos más vivos; y “el modo intemporal” de construir que es un proceso a través del cual un edificio surge directamente de la creatividad innata de la gente. • Busca identificar patrones o sucesos recurrentes. • Se identifican dos tipos de patrones: de acontecimientos y de espacios. • Los primeros se refieren a las diversas actividades rutinarias que cotidianamente se repiten, las cuales varían de persona a persona y de la cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un limitante de aplicación del lenguaje de patrones es la escasa claridad del método en su conjunto. • Está sujeto a ideas subjetivos demasiado amplias que operativamente se vuelven complejas de discernir.

<p>4</p>  <p>Christopher Alexander (California)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los patrones de espacios se refiere a las características comunes, o invariantes, de los espacios donde suceden acontecimientos similares. • El lenguaje es el que proporciona coherencia a los actos individuales, haciendo las veces de código genético que guía el desarrollo de las partes en concordancia con el todo. • Un lenguaje de patrones define el conjunto de disposiciones de espacios que tienen sentido en una cultura dada. • Para el autor, todas las personas tienen su propio lenguaje de patrones, que deviene de un conocimiento acumulado sobre el modo de construir el entorno. • El ejercicio constante de definición de patrones ayuda a observar los espacios de diferente manera. • Parte de la base de que toda persona es capaz de dar forma a su propio entorno, no solo los especialistas. • El entorno construido es el resultado de la intervención de muchas personas a través del tiempo. • Supone la utilización de tecnologías accesibles localmente. 	<ul style="list-style-type: none"> • En cuanto al nivel de participación de los usuarios, si bien el método pretende que cualquier persona pueda construir su propio lenguaje de patrones, en la práctica (casos ya aplicados) la gente es sólo sujeto de la observación de los técnicos, quienes finalmente establecen las reglas del juego.
<p>5</p>   <p>MÉTODO DE LIVINGSTON</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Método que está programado para ser aplicado en el caso de vivienda unifamiliar, ya sea en remodelaciones o un proyecto de casa nueva. • En este método el arquitecto trabaja directamente con la familia-cliente (adultos y adolescentes) y en el análisis del sitio. • Este método se ha usado ampliamente en Cuba en un programa denominado "Arquitectos de la comunidad" • Se elimina la posibilidad de proyectos tipo para personas abstractas, de soluciones prefijadas y repetitivas pues cada problema de diseño es diferente y requiere distintas respuestas. • El método es muy claro. Tiene una secuencia de pasos ordenada y sencilla. • Incorpora el diálogo entre técnicos y usuarios como parte sustancial del diseño. • Los usuarios expresan tanto sus deseos como sus quejas respecto a los lugares que habitan a través de juegos y dinámicas tomadas de la psicología. • El arquitecto se convierte en un catalizador del proyecto. • El método generalmente se desarrolla en 6 fases: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pacto cliente – arquitecto (en la oficina): explicación del trabajo a realizar incluyendo sus costos. ○ Sitio: estudio completo del sitio ○ Cliente (en el sitio u oficina): familia, historias, aplicación de técnicas participativas, juegos, dinámicas, etc. ○ Presentación de estudios de factibilidad (oficina): deseos y problemas (diagnóstico) ○ El cliente vuelve: ajuste final de estudios de factibilidad (anteproyecto aprobado) 	<ul style="list-style-type: none"> • El método demanda un cambio de actitud frente al quehacer arquitectónico, cuya finalidad no es la forma del edificio-vivienda, sino la satisfacción posible de los clientes-habitantes. • La aplicación de este método requiere que nos quitemos de encima prejuicios para poder establecer un diálogo real con el cliente. • El método debe ser aplicado caso por caso, familia por familia, lo cual requiere tiempo, paciencia y muy buena disposición para realizar las actividades requeridas. • Muchos ven como imposible de aplicar este método en programas de vivienda masiva, a lo que Livingston responde: "la salud también es un problema masivo, sin embargo a ningún"

<p>Rodolfo Livingston (Argentina)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Entrega de manual de instrucciones: planos y cintas de audio explicando claramente el proyecto. 	<p>médico se le ocurriría hacer recetas tipo”.</p>																																																																																																																	
<p>GENERACIÓN DE OPCIONES</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Este procedimiento se plantea la necesidad de “construir y desarrollar una serie de métodos e instrumentos que permitan lograr la comunicación, discusión y la toma de decisiones, acorde con el enfoque planteado”. • El método es aplicable a distintas escalas, desde el barrio o zona hasta la vivienda individual. • Sirve básicamente para trabajar con grupos organizados. 	<ul style="list-style-type: none"> • La implementación a este método, al igual que los demás, requiere de una visión diferente del desarrollo de la profesión distinta a la tradicional. 																																																																																																																	
<p style="text-align: center;">DISEÑO PARTICIPATIVO MATRIZ DE RELACION DE VIALIDAD, TRAZA Y TIPOS DE VIVIENDA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">TIPO VIALIDAD</th> <th colspan="3">VIVIENDA EN LOTE INDIVIDUAL O EN CONJUNTO</th> <th colspan="3">EDIFICIO DEPARTAMENTAL</th> </tr> <tr> <th>TIPO</th> <th>TIPO</th> <th>TIPO</th> <th>TIPO</th> <th>TIPO</th> <th>TIPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AISSADA</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">DISEÑO PARTICIPATIVO MATRIZ DE RELACION DE OPCIONES FÍSICAS</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>VIVIENDA</th> <th>CLAUSTROS</th> <th>GRUPO</th> <th>SITIO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TAMAÑO</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td></td> </tr> <tr> <td>FORMA DE LA VIVIENDA</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td></td> </tr> <tr> <td>ALTURA</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ÁREA CUBIERTA</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ADOS SIN COLUMNARIAS</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CARACTERÍSTICAS DE ACCESO</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> </tr> <tr> <td>NÚMERO DE UNIDADES</td> <td>1 2 3 4 5 --</td> <td>1 2 3 4 5 --</td> <td>1 2 3 4 5 --</td> <td>1 2 3 4 5</td> </tr> <tr> <td>TRAZA Y VIALIDAD</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ACCESO PEATONAL</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> </tr> <tr> <td>ACCESO VEHICULAR</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> <td>□ □ □ □ □</td> </tr> <tr> <td>ESTACIONAMIENTO</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>USO MIXTO DE LOS PRENTES</td> <td></td> <td></td> <td>□ □ □ □ □</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	TIPO VIALIDAD	VIVIENDA EN LOTE INDIVIDUAL O EN CONJUNTO			EDIFICIO DEPARTAMENTAL			TIPO	TIPO	TIPO	TIPO	TIPO	TIPO	AISSADA																																				VIVIENDA	CLAUSTROS	GRUPO	SITIO	TAMAÑO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □		FORMA DE LA VIVIENDA	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □		ALTURA	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □			ÁREA CUBIERTA	□ □ □ □ □				ADOS SIN COLUMNARIAS	□ □ □ □ □				CARACTERÍSTICAS DE ACCESO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	NÚMERO DE UNIDADES	1 2 3 4 5 --	1 2 3 4 5 --	1 2 3 4 5 --	1 2 3 4 5	TRAZA Y VIALIDAD					ACCESO PEATONAL	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	ACCESO VEHICULAR	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	ESTACIONAMIENTO					USO MIXTO DE LOS PRENTES			□ □ □ □ □		<ul style="list-style-type: none"> • Supone una aproximación compleja e integral a la vivienda, ya que abarca aspectos sociales, técnicos, legales y ambientales. • Permite distintos grados de participación de acuerdo a la capacidad o voluntad de los usuarios. • Se puede adaptar a procesos en donde los usuarios futuros sean desconocidos. • El usuario participa activamente desde la construcción de las primeras ideas iniciales, el desarrollo del proyecto y la supervisión de su construcción. • Se acepta el principio de que todo problema tiene múltiples soluciones posibles en donde las soluciones surgen de los mismos futuros usuarios. • Se requiere de trabajo colectivo e interdisciplinario. • Se desarrolla en dos etapas: la primera de construcción de criterios iniciales mediante un proceso dialéctico que busca llegar a un consenso democrático de los usuarios. El técnico no toma las decisiones por su cuenta. • La segunda etapa es el desarrollo de opciones. A través de imágenes y gráficos se discuten aspectos importantes sobre espacios y formas. • Se trabaja con esquemas, cuadros y matrices de relaciones de opciones físicas abiertas y cerradas, en función del número de personas. Esto se denomina Diseño Gradual de la Complejidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario un conocimiento profundo de técnicas de participación grupal, la forma de organización y manejo del grupo. • Se trata de un proceso largo y complejo lo cual requiere invertir mucho tiempo, distinto al que tradicionalmente se prevé. • Al involucrar más actores, más puntos de vista, surgen mayores dificultades y más problemas por solucionar, por lo cual es necesario trabajar con personal altamente capacitado lo cual requiere tiempo y experiencia. • En muchos casos, los usuarios están acostumbrados a recibir la solución lista sin que vean indispensable su participación.
TIPO VIALIDAD		VIVIENDA EN LOTE INDIVIDUAL O EN CONJUNTO			EDIFICIO DEPARTAMENTAL																																																																																																														
	TIPO	TIPO	TIPO	TIPO	TIPO	TIPO																																																																																																													
AISSADA																																																																																																																			
	VIVIENDA	CLAUSTROS	GRUPO	SITIO																																																																																																															
TAMAÑO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □																																																																																																																
FORMA DE LA VIVIENDA	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □																																																																																																																
ALTURA	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □																																																																																																																	
ÁREA CUBIERTA	□ □ □ □ □																																																																																																																		
ADOS SIN COLUMNARIAS	□ □ □ □ □																																																																																																																		
CARACTERÍSTICAS DE ACCESO	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □																																																																																																															
NÚMERO DE UNIDADES	1 2 3 4 5 --	1 2 3 4 5 --	1 2 3 4 5 --	1 2 3 4 5																																																																																																															
TRAZA Y VIALIDAD																																																																																																																			
ACCESO PEATONAL	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □																																																																																																															
ACCESO VEHICULAR	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □	□ □ □ □ □																																																																																																															
ESTACIONAMIENTO																																																																																																																			
USO MIXTO DE LOS PRENTES			□ □ □ □ □																																																																																																																
<p>Weber y Pyatock (EE.UU)</p>																																																																																																																			

Cuadro 6. Métodos diseño participativo.

Fuente: Elaboración propia a partir de G. Romero y Mesías (2004)

CAPÍTULO III

**ANÁLISIS Y DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL DE APRENDIZAJE DEL
PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO**

3. Investigación realizada a grupos de estudiantes de Arquitectura del Ecuador de las Universidades categoría “B” de acuerdo al CEAASES

3.1. Definición de objetivos.

Los objetivos parten del mismo concepto al que se refiere el tema principal de esta tesis: la participación y vinculación de las personas en el proceso de diseño arquitectónico, lo cual nos llevó a realizar esta investigación con los siguientes fines:

- Escuchar, observar e interactuar con los estudiantes, profesores y principales directivos de las Escuelas y Facultades de arquitectura sobre la forma de enseñanza que están recibiendo los estudiantes de arquitectura del grupo de Universidades escogidas para la investigación.
- Investigar acerca de los procesos y metodologías de enseñanza en los talleres de proyectos arquitectónicos que tiene cada Facultad o Escuela en su Universidad de acuerdo a la Visión y Misión que tienen como Institución.
- Conocer los diferentes proyectos de involucramiento social que cada Institución tiene, su organización interna y formas de participación del estudiante con la comunidad.
- Conocer a través de las encuestas el valor que le dan los estudiantes de los últimos niveles de Taller de Proyectos a ciertos aspectos del proceso de diseño arquitectónico.
- Conocer el valioso criterio de los estudiantes de arquitectura encuestados acerca de la participación de los usuarios en el proceso de diseño arquitectónico y su preparación académica en cuanto a este aspecto en particular.
- Identificar y deducir las necesidades reales de aprendizaje de los estudiantes de arquitectura referente a la participación de los usuarios en el proceso de diseño arquitectónico.
- Determinar indicadores y parámetros que nos permitan realizar un análisis e interpretación de datos con el fin de aplicar principios específicos en la metodología del proceso de diseño arquitectónico participativo.

3.2. Determinación de la población a encuestar.

Dado que la Universidad Técnica Particular de Loja se encuentra en la Categoría “B” de Universidades con oferta académica de pregrado y postgrado de acuerdo al último estudio realizado por el Consejo de Evaluación, Acreditación y Aseguramiento de la Calidad de la Educación Superior, CEAASES¹⁰⁵, la investigación se realizó en las Universidades de la

¹⁰⁵ <http://www.ceaases.gob.ec/sitio/evaluacion-universidades-2013/>

misma categoría, “B”, que ofertan la carrera de Arquitectura, como estrategia de delimitación del universo de encuestados. Estas son:

CIUDAD	INSTITUCIÓN
Cuenca	Universidad de Cuenca
Cuenca	Universidad del Azuay
Guayaquil	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil
Quito	Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Quito	Universidad Tecnológica Equinoccial
Quito	Universidad Particular Internacional Sek
Quito	Universidad Central del Ecuador
Quito	Universidad Tecnológica Indoamérica
Loja	Universidad Técnica Particular de Loja

Las encuestas se realizaron a un paralelo de estudiantes de los últimos semestres o ciclos de la materia de Taller de Proyectos arquitectónicos, y de las líneas de investigación de diseño arquitectónico en las Universidades que cuentan con talleres definidos en esta área.

3.3. Metodología de investigación.

a. Investigación de campo

La investigación se la realizó gracias a la apertura, apoyo y generosidad de cada una de las Universidades que se visitó, en particular de los directores, decanos, docentes y personal administrativo que proveyó toda la información requerida en cuanto a planes de estudio, proyectos realizados, documentación pertinente, etc. Además de la colaboración para realizarles entrevistas y, por supuesto, poder realizar la encuesta a los estudiantes de los últimos Talleres de Proyectos arquitectónicos, conversar con ellos sobre sus vivencias, experiencias y el aprendizaje de la carrera, en particular, su vinculación con la sociedad.

b. Encuestas

La encuesta fue diseñada para que sea sencilla, clara, específica y permita al estudiante dar su criterio en cuanto a temas puntuales. Se la realizó de forma tradicional en donde a los estudiantes se les entregó una hoja de encuesta en físico y fue llenada con lápiz o esferográfico.

a. Tabulación de datos

Para el proceso de tabulación de los datos, se abrió hojas de documentos en Excel por cada grupo de estudiantes encuestados de cada Universidad.

En cada pregunta realizada, se colocó una celda de datos de las opciones escogidas por los encuestados, así mismo, se dispuso otra celda en donde se anotaron un resumen de las respuestas y criterios dados por los estudiantes encuestados.

En la pregunta número cuatro, que a su vez contiene 11 interrogantes con opción a tres respuestas cada una, se enumeró con letras del alfabeto de la “a” hasta la “k” respectivamente para poder realizar una mejor tabulación de esta pregunta.

3.4. Análisis e interpretación de datos obtenidos.

El análisis e interpretación de los resultados se realizó en base a las respuestas obtenidas de las encuestas y de las entrevistas realizadas personalmente a los estudiantes encuestados exponiendo en algunos casos en forma literal algunas respuestas que escribieron en las encuestas y que enriquecen en gran manera el presente proyecto.

A continuación en las siguientes páginas se presentan el análisis e interpretación de los resultados obtenidos, con sus respectivas gráficas de datos.

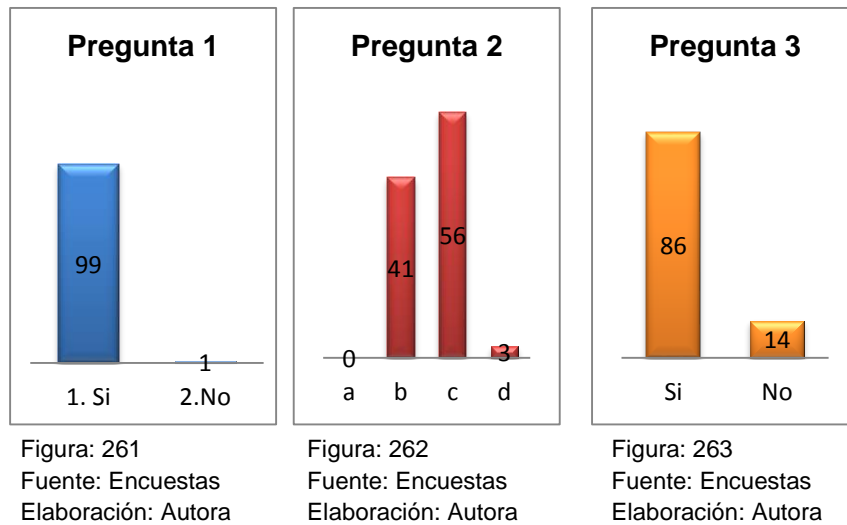
3.4.1. Análisis e interpretación total de datos de la investigación realizada a grupos de estudiantes de Arquitectura de Taller de Proyectos de las Universidades del Ecuador categoría “B” de acuerdo al CEAASES

Preguntas 1, 2, 3,

Tabla 1: Preguntas 1,2,3

Pregunta 1		Pregunta 2				Pregunta 3	
Si	No	a	b	C	d	Si	No
113	1	0	47	64	3	98	16
99%	1%	0%	41%	56%	3%	86%	14%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora



Análisis e interpretación pregunta # 1.

Según los resultados obtenidos, el 1% de los estudiantes no realiza algunos de sus proyectos en terrenos reales y tampoco lo estima indispensable porque considera que como ejercicio académico se puede asumir ciertas cosas y todo depende del objetivo del taller.

El 99% de los estudiantes encuestados sí realiza sus proyectos tomando como base terrenos reales; y el 98% de ellos lo considera indispensable y una de las mayores condicionantes del proyecto; otras de las razones que con mas frecuencia se repiten en las respuestas de las encuestas es que con esto se trabaja en proyectos reales, se solucionan problemas reales, permite el acercamiento al mundo real y optimizar el aprendizaje pues es lo que se hará cuando sean profesionales.

Estas opiniones indican el alto grado de importancia que los estudiantes le dan a la realización de sus proyectos tomando como base terrenos reales. Los estudiantes no conciben realizar su proyecto sobre un terreno imaginario, sobre todo cuando ya han cursado varios años en la carrera, pues desde los primeros años de estudio los estudiantes de arquitectura realiza sus proyectos en terrenos reales, sitios donde puede visitarlos, observar su situación real, las condicionantes topográficas, climáticas, urbanísticas, y su morfología en general. Esto hace que cuando los estudiantes ya están en los últimos años de carrera, su forma de estudio no cambie y se habitúen a realizar sus proyectos tomando como base terrenos reales a tal punto que lo considera indispensable.

Esta tendencia se repite en todas las encuestas realizadas.

En el aprendizaje de la disciplina de Arquitectura, la importancia de realizar el proyecto sobre terrenos reales se ha enfatizado acertadamente al momento de diseñar proyectos de cualquier magnitud o temática, preparando de esta manera a los estudiantes de arquitectura para que en su futuro campo profesional sepan la importancia que deben darle al terreno en donde van

a diseñar y/o construir y las posibles dificultades y diferencias que encontrará en la realidad de sus proyectos arquitectónicos.

Análisis e interpretación pregunta # 2.

De acuerdo a las respuestas obtenidas, el 41% de los encuestados considera necesario pero no indispensable realizar el proyecto de diseño arquitectónico en base a usuarios y necesidades reales, un 3% cree es necesario pero no siempre se puede realizar, las limitantes encontradas generalmente son la poca disposición de las personas a dar información de un proyecto “ficticio” que realmente no les traerá algún beneficio, pues se trata de un proyecto irreal. Esto desanima al estudiante y aunque cree que sí es necesario, opta por darle menor importancia y buscar una alternativa que es imaginar al futuro usuario, asumir sus necesidades y crear un diseño de acuerdo a lo que el estudiante cree, incluso, a su propio estilo de vida. Otra razón, es que la gente no siempre confía en el trabajo del estudiante, la experiencia suele ser un requerimiento importante de las personas al buscar un arquitecto. Y, otros estudiantes consideran que se debe trabajar basados en varios usuarios, es decir, usuarios imaginarios con requerimientos poco usuales y estrictos; esto, a decir de algunos estudiantes entrevistados, los prepara para esos posibles encuentros. El 56% de los estudiantes encuestados lo estima indispensable, si los usuarios no son reales, no es posible realizar el proyecto.

En comparación con la pregunta número 1, en donde el 99% de los estudiantes encuestados considera indispensable realizar el proyecto en base a terrenos reales, vemos que el porcentaje disminuye a un 56% al preguntar si cree que es indispensable realizar el diseño de proyecto arquitectónico en base a usuarios y necesidades reales.

Aquí surge la pregunta: ¿Porqué el estudiante considera indispensable realizar su proyecto en base a terrenos reales y cuando se trata del usuario, solo un poco más de la mitad de ellos lo cree indispensable.

Tabla 2: Tabla comparativa 2

APRENDIZAJE EN TERRENO REAL	
NO INDISPENSABLE	INDISPENSABLE
2%	98%

Tabla 3: Tabla comparativa pregunta 2

APRENDIZAJE CON USUARIO REAL	
NECESARIO PERO NO INDISPENSABLE	INDISPENSABLE
43%	56%



Figura: 264
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

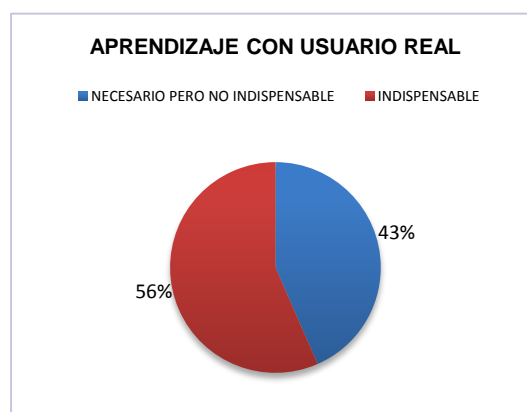


Figura: 265
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación pregunta # 3.

Según los datos obtenidos, el 14% de los estudiantes encuestados afirma que no utiliza ningún método o técnica de recopilación de información.

El 86% los encuestados dice Sí utilizar una técnica o método de recopilación de información que le ayude a conocer las necesidades del usuario. De este porcentaje, el 27% de los encuestados utilizan los siguientes métodos que les permite profundizar y conocer a los usuarios de su proyecto recopilando datos específicos e importantes:

- Encuestas
- Visitas y análisis del sector y usuarios
- Investigación teórica y de campo
- Entrevistas, conversatorios
- Charlas, dinámicas
- Interacción con el usuario
- Participación e investigación del usuario
- Diseño participativo

El resto del porcentaje de los encuestados, el 59%, utiliza los siguientes recursos como técnicas o metodologías de investigación. Esto permite recoger datos generales sin llegar a profundizar en el conocimiento y necesidades reales del futuro usuario de su proyecto arquitectónico.

Repertorios generales
Datos estadísticos generales
Cuadros de áreas
Organigramas

Tablas de análisis de actividades
Arc Gis
Diagramas funcionales
Programación arquitectónica

Internet, información de la red
Tesis, Base de datos INAMI, INEC
Planes de desarrollo territorial
Plan Nacional del Buen Vivir

Pregunta # 4

Tabla 5: Pregunta 4 (a,b,c,d)

a			b			c			d		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
93	0	21	40	42	32	31	46	37	110	1	3
82%	0%	18%	35%	37%	28%	27%	40%	32%	96%	1%	3%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

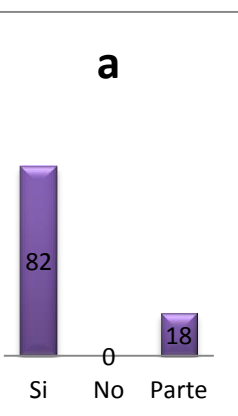


Figura: 267
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

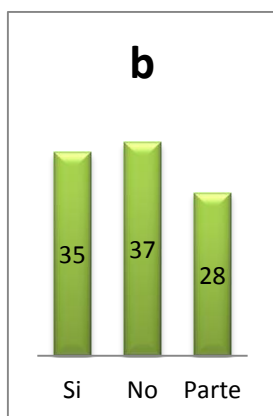


Figura: 268
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

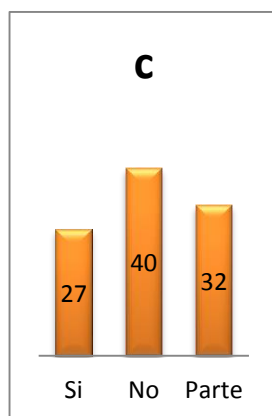


Figura: 269
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

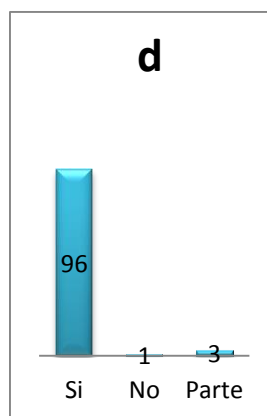


Figura: 270
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación de ítems a, b, c y d

En el ítem “a”, el 82% de los estudiantes realiza lecturas de temas referentes, el 18% lo hace en parte. Esto indica que los estudiantes encuestados realizan una investigación teórica del tema del proyecto que realizarán, ningún estudiante marcó la opción No, es decir, todos los estudiantes encuestados han establecido la lectura de temas referentes como un aspecto importante al momento de iniciar el diseño del proyecto arquitectónico.

En el literal “b”, el 37% de los encuestados no visita a los futuros usuarios del proyecto. Generalmente, los estudiantes que no visitan a los futuros usuarios, utilizan métodos de recopilación de información que otorgan datos generales de los usuarios tales como: edad, sexo, ocupación, número de ocupantes del futuro proyecto entre otra información de carácter universal.

El 28% de ellos lo hace en parte. Esta respuesta indica que el estudiantes unas veces sí visita al futuro usuario y otras veces no lo hace, todo depende del proyecto que esté realizando; así mismo, expresa que la visita que realiza al futuro usuario es rápida y no logra profundizar en el conocimiento de las reales necesidades del usuario por lo tanto, la información que obtiene también es básica y generalizada.

Un 35% de los estudiantes encuestados Sí visita a los futuros usuarios del proyecto, es decir, realiza un acercamiento mucho mas minucioso hacia el. Generalmente, este estudiante utiliza métodos de recopilación de información mucho más específica e investiga con mayor profundidad las necesidades reales del usuario con las herramientas y métodos que ha aprendido en la Universidad o por su propia cuenta. Traduciendo estos datos a un curso de taller de proyectos de 15 alumnos, el resultado sería:

En el ítem “d”, el 96% de los estudiantes encuestados visita el terreno en donde desarrollará su proyecto arquitectónico; el 1% dice no hacerlo y el 3% lo hace en parte.

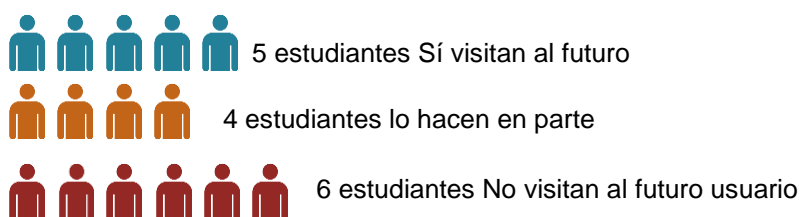


Figura: 271
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

En el ítem “c”, el 27% de los estudiantes encuestados Sí realizan una entrevista programada al usuario. Este resultado confirma el análisis realizado en la pregunta número 3, en donde notamos que el 27% de los estudiantes encuestados utiliza a la entrevista y encuesta como un método de recopilación de información que les ayuda a conocer las necesidades del usuario. El 32% lo hace en parte, y el 40% no lo hace.

Tabla 6: Pregunta 4 (e.f.a.h)

e			f			G			h		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
111	1	2	107	2	5	33	47	34	96	10	8
97%	1%	2%	94%	2%	4%	29%	41%	30%	84%	9%	7%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

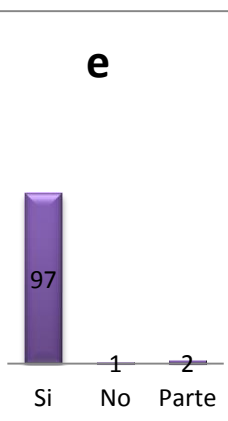


Figura: 272
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

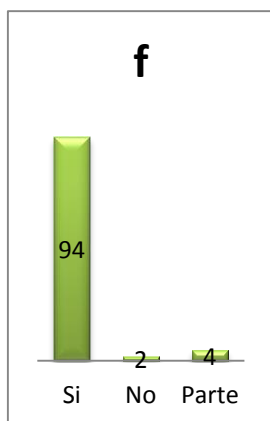


Figura: 273
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

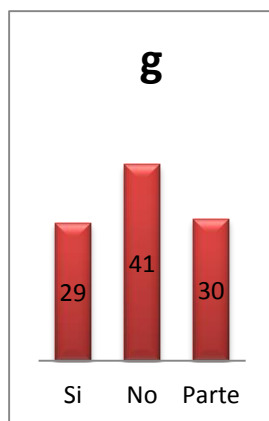


Figura: 274
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

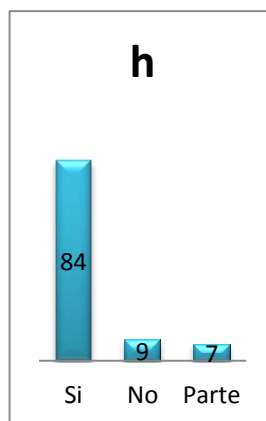


Figura: 275
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación de ítems e, f, g, h.

En el ítem “e” el 97% de los estudiantes sí realiza un análisis y diagnóstico del terreno, el 1% no lo hace y el 2% lo hace en parte.

Estos datos reflejan la importancia que los estudiantes y también docentes le dan al terreno, por eso el estudiante lo visita, lo analiza y en sí, le da el tiempo necesario para obtener información de él: por ejemplo, en el caso de tener un terreno irregular, con varias curvas de nivel, con características y condicionantes complejas, el estudiante recurre a varias técnicas de expresión que le permitan concebir con mayor claridad la configuración del terreno; recurre a programas de 3 dimensiones o realiza maquetas del terreno para poder comprender el sitio donde se emplazará el proyecto. Le da relevante importancia a lo que sin lugar a dudas tiene que tenerlo.

En el literal “g” el 41% de los encuestados indica que no realiza visitas a obras referentes ya construidas, un 30% lo hacen en parte y el 29% sí lo hace.

En el ítem “h” el 84% realiza el partido arquitectónico, el 9% dice que no lo hace y un 7% lo hace en parte.

Tabla 7: Pregunta 4 (i,j,k)

I			J			k		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
8	1	2	11	0	0	8	0	3
73%	9%	18%	100%	0	0	73%	0	27%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

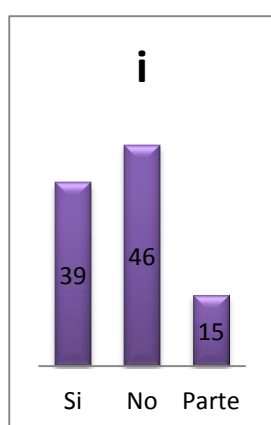


Figura: 276
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

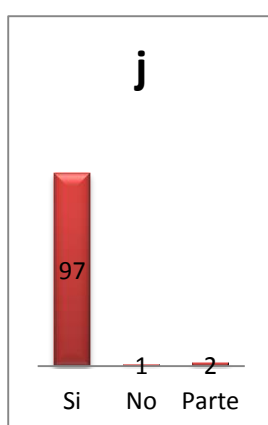


Figura: 277
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

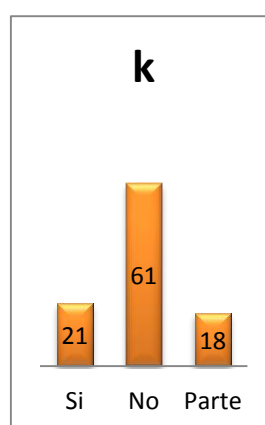


Figura: 278
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación ítems i, j, k

En el ítem “i”, el 39% de los estudiantes encuestados sí realiza el análisis del partido arquitectónico junto con los usuarios; el 15% lo hace en parte y el 46% no lo hace.

Estos datos indican que en esta etapa del proyecto, los estudiantes involucran un poco más a los usuarios que al principio del proyecto. Es como si le presentara el proyecto casi terminado a los usuarios.

En el literal “j”, el 97% de los estudiantes encuestados sí realiza el anteproyecto, el 2% lo hace en parte y el 1% no lo hace.

En el literal “k”, el porcentaje de participación de los usuario disminuye al 21% de estudiantes que dijeron que sí realizan un seguimiento del proyecto junto con el usuario, el 18% lo hace en parte y el 61% no lo hace.

Pregunta # 5,6,7

Tabla 8: Pregunta 5,6,7

Pregunta 5		Pregunta 6		Pregunta 7	
Si	No	Si	No	Si	No
106	8	100	14	101	13
93%	7%	88%	12%	89%	11%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

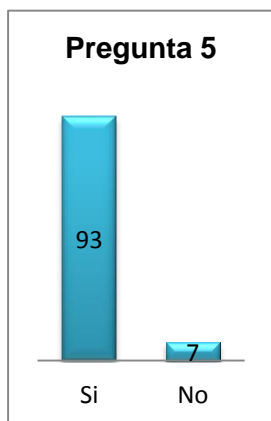


Figura:279
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

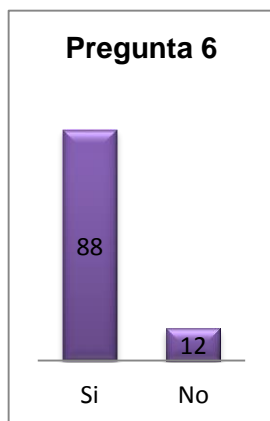


Figura: 280
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

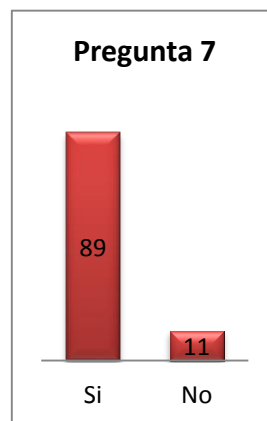


Figura: 281
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación pregunta # 5.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 7% no cree que incluir a los usuarios mejoren las condiciones de habitabilidad, pero el 93% de los estudiantes encuestados creen que si en el proceso de diseño arquitectónico se incluye la participación de los usuarios, Sí mejorarían las condiciones de habitabilidad de las personas debido a que los usuarios son los que conocen

realmente sus necesidades, y cuando se habla de necesidades no solo se refieren a las básicas de comer, dormir, asearse, etc., se habla de sus necesidades integrales tanto físicas como emocionales, también de sus gustos, que no tienen porque ser iguales al del proyectista, es necesario empezar a respetar la individualidad de las personas y no caer en las imposiciones solo por el mero hecho de salvaguardar un estilo o una forma arquitectónica que es preferida por los arquitectos pero tal vez no tanto por los usuarios.

La habitabilidad consiste en darle al ser humano el espacio para desarrollarse, para ser el mismo, libre, único, sin moldes ni prejuicios de su forma de vivir, de sus gustos y preferencias arquitectónicas.

Mucho se dice que cuando se entrevista al usuarios, el le dice al arquitecto lo que quiere en cuanto al diseño de su vivienda, pero es el arquitecto el que sabe lo que necesita el usuario; nada mas contradictorio que esto, los usuarios saben lo que necesitan, el problema es que muchas veces el arquitecto no sabe como deducir lo que realmente el usuario le dice. Hay casos en que los usuarios mencionan que quieren tener un balcón, pero detrás de sus palabras hay un deseo de estar en un espacio abierto, que le dé la sensación de libertad; por tanto es indispensable y apremiante la preparación académica en este aspecto tan importante para la “salud de la arquitectura” y por lo tanto el beneficio de las personas y de los mismos profesionales.

Análisis e interpretación pregunta # 6.

Según la opinión de los estudiantes, el 88% de ellos se siente preparado académicamente para interactuar, identificar y deducir las necesidades reales de los usuarios; el 12% considera que no lo está.

Este resultado nos expone dos interrogantes:

1. Si los estudiantes se sienten preparados para interactuar, identificar y deducir las necesidades reales del usuario, ¿porqué entonces no lo ponen en práctica?
2. ¿Están realmente preparados los estudiantes para interactuar, identificar y deducir las necesidades reales de los usuarios? ¿O solo consideran que la información que han recibido es la suficiente pues no han tenido mucha oportunidad de medir sus conocimientos en este tema?

Estas interrogantes se contestan en la siguiente y última pregunta que se les hizo a los estudiantes.

Análisis e interpretación pregunta # 7.

De acuerdo a lo expuesto por los estudiantes de arquitectura en la investigación que se realizó, el 89% de los encuestados cree que Sí debe existir una metodología de estudios en

donde se incluya a usuarios reales en los proyectos arquitectónicos porque reconocen la importancia que tiene que el usuario participe en el proceso de diseño arquitectónico, pues los beneficios y oportunidades que trae esto son muchos más que los problemas que acarrea el tipo de diseño autocrático. Los estudiantes se dan cuenta que involucrar a los usuarios en el proceso de diseño arquitectónico está muy lejos de ser un limitante para la creatividad, mas bien, todo lo contrario, la opinión de los usuarios les obliga a los arquitectos a expandir su pensamiento, a ser mas creativos en la búsqueda de soluciones arquitectónicas, y a salir de su zona de confort ensimismada muchas veces disfrazada del “Yo soy el que sabe”.

Los estudiantes encuestados creen que esto traería un gran aporte a su futuro campo laboral, pues esto les da mayor seguridad cuando se encuentren con clientes reales, con necesidades reales y un ser humano respetable que sabe cuales son sus necesidades y sus gustos.

Tener una metodología de estudios donde se incluyen usuarios reales, les permitiría aprender las dificultades y obstáculos que tienen los arquitectos cuando se encuentren con su cliente, sabrían que pasos tomar para obtener la información que necesita para realizar su proyecto, y que hacer con esa información sin dejar de lado su identidad como arquitectos sino, potencializándola al crear proyectos más humanos, mas amigables con el ambiente, funcional, formal y estructuralmente innovadores y económicamente rentables tanto para los usuarios y con mucho mérito para los arquitectos.

3.4.2. Análisis e interpretación total de datos de la investigación realizada a los estudiantes de Arquitectura de Taller de Proyectos de la UTPL

Análisis e interpretación de Encuestas Taller II

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA	Período Académico Abril – Agosto 2014	Taller Proyectos II	Encuestados 55
--	--	------------------------	-------------------

Preguntas 1, 2, 3 y 4

Tabla 1: Pregunta 1,2,3 y 4

Pregunta 1		Pregunta 2				Pregunta 3	
Si	No	a	B	c	d	Si	No
51	4	4	34	16	1	46	9
93%	7%	7%	62%	29%	2%	84%	16%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora



Análisis e interpretación pregunta # 1.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el 93% de los estudiantes encuestados sí realiza sus proyectos tomando como base terrenos reales y todos ellos lo consideran indispensable pues esto los prepara para la realidad, les permite hacer los proyectos como si fueran profesionales ya que es necesario desarrollar bien los conocimientos a través de la práctica lo que les ayuda a realizarse mejor y ejercitar desde pronto en su futuro campo laboral. El 7% no lo hace, pero la mayoría de ellos cree que sí es indispensable hacerlo pues la práctica los prepara para ser mejores profesionales y también se lograría coherencia en los proyectos.

Análisis e interpretación pregunta # 2

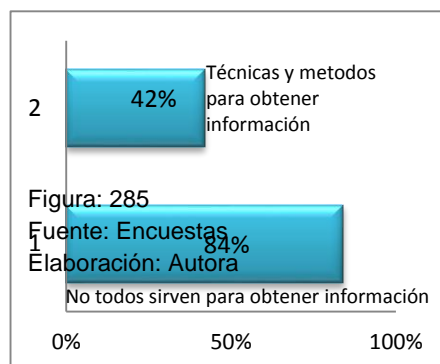
Según los resultados obtenidos, el 7% de los estudiantes encuestados considera que no es necesario realizar el proyecto de diseño arquitectónico en base a usuarios y necesidades reales, es suficiente con tener usuarios imaginarios, el 2% estima que es necesario diseñar pensando en todo; el 29% considera que sí es indispensable tener usuarios reales y la mayoría de los encuestados, el 62% cree que es importante pero no algo indispensable.

Con estos resultados notamos que para los estudiantes es indispensable realizar su proyecto sobre terrenos reales que hacerlo con usuarios reales.

Frecuentemente los estudiantes asumen o imaginan las necesidades de los usuarios; desarrollan sus proyectos creando un plan de necesidades en general y desde su propia perspectiva, estilo de vida, costumbres y visión de vida que tienen como individuos y los proyectos terminan satisfaciendo únicamente las necesidades muy básicas de la persona (comer, dormir, bañarse, etc.) cuando podría llevarse el proyecto al punto más alto, al de los usuarios.

Análisis e interpretación pregunta # 3

Según los estudiantes encuestados, el 84% de ellos sí utiliza algún método o técnica de recopilación de información que le ayude a conocer las necesidades de los usuarios, entre ellos están las encuestas, entrevistas, análisis del comportamiento, diálogo con los usuarios, esquemas, mapas mentales, fichas o matrices de cualificación, visita a las personas.



También señalaron el estudio de libros como el Neufert, el internet, tesis relacionadas a los proyectos, libros y normativas municipales.

Cabe destacar que en varias respuestas a esta pregunta los estudiantes dijeron que si los usuarios son real se hacen preguntas pero si los usuarios son ficticios se base en condiciones dadas que buscan aproximarse a una realidad, y algunos de ellos toman como válido escribir Sí a la respuesta el imaginar una situación que podría ser real.

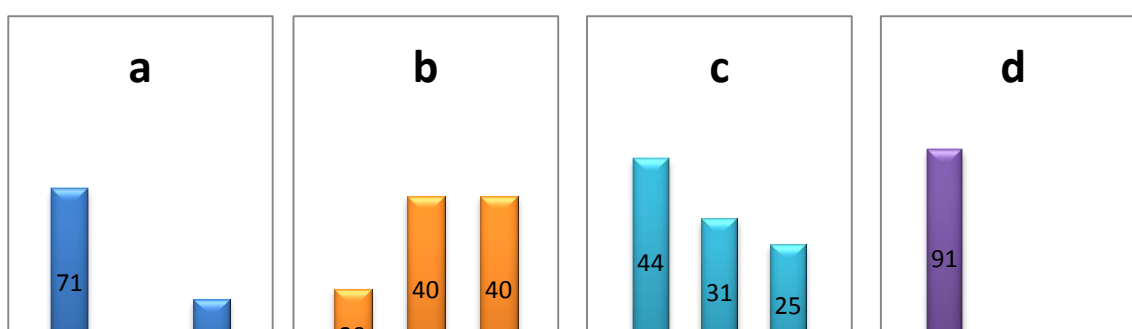
La realidad es que, de acuerdo a sus respuestas, realmente el 42% de ellos utiliza algún método o técnica que recopile información que le ayude a conocer las necesidades de los usuarios, es decir, una manera de acercarse personalmente a los usuarios y obtener la información directa que necesitan para desarrollar su proyecto.

Pregunta # 4

Tabla 2: Pregunta 4 (a,b,c)

a			b			c			d		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
39	0	16	11	22	22	24	17	14	50	1	3
71%	0%	29%	20%	40%	40%	44%	31%	25%	91%	2%	5%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora



Análisis e interpretación de ítems a, b y c.

En el ítem “a” el 71% de los estudiantes encuestados sí realiza lectura de temas referentes, el 29% lo hace en parte.

En el literal “b”, el 20% de los encuestados Sí realiza una visita a los futuros usuarios del proyecto; el 40% no lo hace y el otro 40% lo hace en parte.

En el ítem “c”, el 31% de los estudiantes no realiza una entrevista programada al usuario y el 25% de ellos lo hace en parte. El 44% de los encuestados sí realiza una entrevista, este dato confirma lo antes dicho en la pregunta número 3, en donde el 42% de los estudiantes utiliza algún método o técnica de recopilación de información siendo la entrevista o encuesta la más utilizada y con la que mayor información del usuario se puede obtener, pues hay un diálogo directo, un acercamiento real a las personas y en donde se puede conocer, de primera mano, lo que realmente quiere y necesita el usuario.

En el ítem “d”, el 91% de los estudiantes afirma visitar el terreno para realizar su proyecto, el 5% lo hace en parte, y el 2% no lo hace.

Tabla 3: Pregunta 4 (e,f,g,h)

E			F			g			h		
Sí	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
50	1	4	45	4	6	15	18	22	44	4	7
91%	2%	7%	82%	7%	11%	27%	33%	40%	80%	7%	13%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

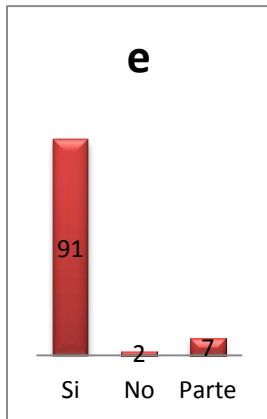


Figura: 290
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

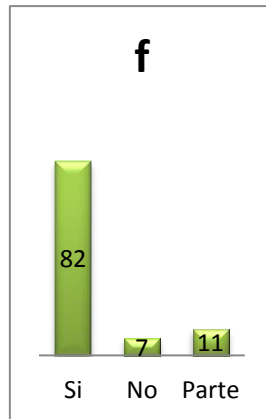


Figura: 291
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

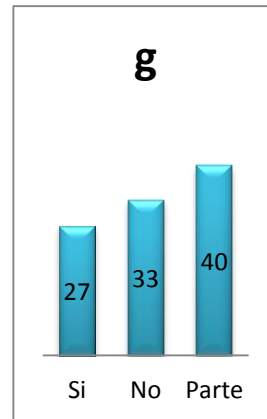


Figura: 292
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

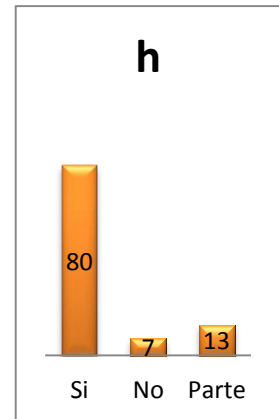


Figura: 293
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación de ítems e, f, g, h.

En el literal “e”, el 91% de los estudiantes realiza un análisis y diagnóstico del terreno, el 7% lo hace en parte y el 2% no lo hace. Estos datos afirman las respuestas a la pregunta número 1, en donde el 93% de los estudiantes encuestados sí considera indispensable trabajar sobre un terreno real, es decir, en la etapa de la investigación, el análisis y diagnóstico del terreno ocupa el primer lugar en importancia de investigación para el estudiante.

En el ítem “g”, los estudiantes respondieron que un 27% sí visita a obras referentes ya construidas, el 33% no lo hace y la mayoría, el 40%, lo hace en parte.

En el literal “h”, el 80% de los encuestados dice que sí realiza el partido arquitectónico, el 7% no lo hace y el 13% lo hace en parte.

Tabla 4: Pregunta 4 (i,j,k)

I					j			k			
Si	No				Parte	Si	No	Parte	Si	No	Part e
15	23				17	48	5	2	16	20	19
27%	42%	31%	87%	9%	4%	29%	36%	35%			

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

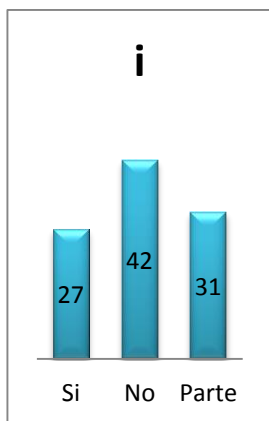


Figura: 294
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

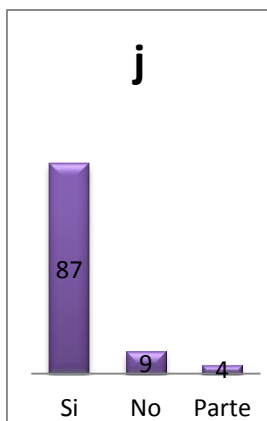


Figura: 295
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

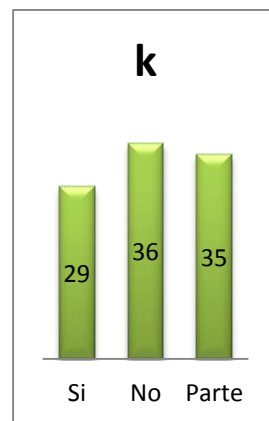


Figura: 296
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación ítems i, j, k.

En el ítem “i”, el 27% de los estudiantes encuestados sí realiza un análisis del partido arquitectónico junto con el usuario, el 42% no lo hace y el 31% lo hace en parte.

En el ítem “j” el 87% realiza un anteproyecto, el 9% dice no hacerlo y el 4% lo hace en parte.

En el literal “k”, el 29% de los estudiantes sí realiza un seguimiento del proyecto junto con el usuario, el 36% no lo hace y el 35% lo hace en parte.

Pregunta # 5,6,7

Tabla 5: Pregunta 5,6,7

Pregunta 5		Pregunta 6		Pregunta 7	
Si	No	Si	No	Si	No
50	5	34	21	49	6
91%	9%	62%	38%	89%	11%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

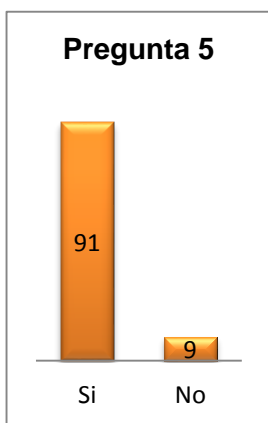


Figura: 297
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

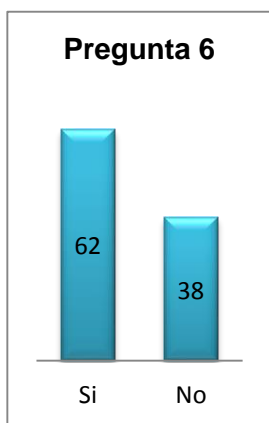


Figura: 298
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

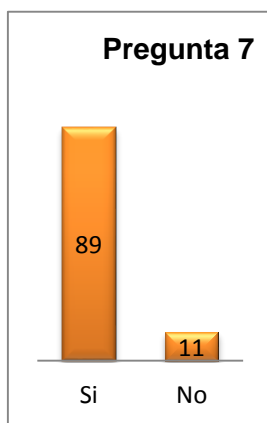


Figura: 299
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación pregunta # 5

Según los resultados obtenidos, el 91% de los encuestados estima que si se incluye la participación de los usuarios en el proceso de diseño arquitectónico Sí mejorarían las condiciones de habitabilidad de las personas pues consideran que así los usuarios tienen la oportunidad de brindar su opinión y el arquitecto la oportunidad de saber cuales son las condiciones verdaderas de como los usuarios quieren y necesitan el proyecto, pues es a ellos a quienes va dirigido y quienes saben lo que necesitan; además, porque los usuarios ayudarán a los profesionales a entender y comprender sus actividades diarias y así implantar espacios según sus necesidades y requerimientos, y, la continua participación de los usuarios ayuda a ver las cosas que se pueden cambiar y que no estaban planificadas lo que ayudará a que el espacio sea mas habitable para ellos mismos.

El 9% marcó No en su respuesta pues creen que los usuarios tienen menores conocimientos arquitectónicos y de diseño; las personas por lo general demandan lo que quieren y no lo que necesitan; porque los usuarios quieren cumplir con muchos caprichos a los cuales el profesionalismo no lo permite.

Análisis e interpretación pregunta # 6

En esta interrogante, el 62% de los estudiantes manifiesta que sí se siente preparado académicamente para interactuar, identificar y deducir las necesidades reales de los usuarios. Esta enseñanza la ha aprendido en la Universidad a través de los guías docentes, el nivel de enseñanza ayuda a identificar y deducir estas necesidades de los usuarios; otros han tenido la oportunidad de observar y participar en algunos proyectos, no por la academia, sino extracurriculares pues en la universidad trabajan con suposiciones y otros ya tienen una experiencia laboral que les ayuda a desarrollar este aspecto.

El 38% restante marcó no en su respuesta pues a su criterio, los conocimientos que ofrecen los docentes no son claros y no son muchos; No se realiza en talleres de proyectos este tipo de prácticas, solo ha trabajado con usuarios imaginarios; otros estudiantes mencionan que en la Universidad se evade la práctica, falta un poco más de enseñanza y, además de teoría se necesita actividades reales que permitan al estudiante adquirir estas destrezas y porque en las universidades solo se enseña la parte técnica mas no el trato humano, un estudiante indicó que siente que aun no se han adentrado lo suficiente en el estudio del usuario, solo se diseña por diseñar, sin limites aparentes.

Análisis e interpretación pregunta # 7

El 89% de los estudiantes encuestados cree que sí debe existir una metodología de estudios en donde se incluya a usuarios reales en los proyectos arquitectónicos. Muchos de ellos consideran que esto les beneficiaría mucho en su vida laboral pues les ayudaría a solucionar

problemas reales y ver la realidad de como es tratar con un cliente y no siempre se puede imaginar las distintas necesidades del usuario. Tener una metodología que incluya a los usuarios, los llevaría a una practica muy rica en conocimiento, ya que el practicar y plantear el proyecto deben socializar en su campo laboral, esto haría que como estudiante pueda desenvolverse mejor y cuando sea profesional no tenga mayor inconveniente.

El 11% de los estudiantes encuestados marcó no en su respuesta porque creen que no es indispensable.

En su futuro campo laboral, los estudiantes creen que aportaría a poder manejar los diferentes tipos de necesidades de acuerdo al usuario, siempre y cuando el arquitecto oriente la obra; sería más puntual al momento de realizar las entrevistas al usuario; y prepararse no solo en teoría sino en práctica.

3.4.2.2. Análisis e interpretación de Encuestas Taller IV

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA	Período Académico Abril – Agosto 2014	Taller Proyectos IV	Encuestados 74
---	---	-------------------------------	--------------------------

Preguntas 1, 2, 3 y 4

Tabla 1: Pregunta 1,2,3 y 4

Pregunta 1		Pregunta 2				Pregunta 3	
Si	No	a	b	c	d	Si	No
73	1	1	35	37	1	61	13
99%	1%	1%	47%	50%	1%	82%	18%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

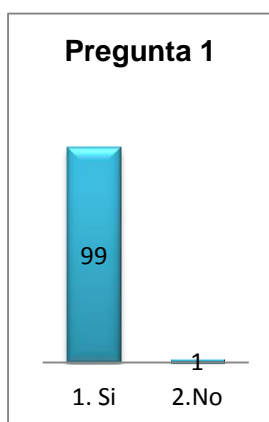


Figura: 300
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

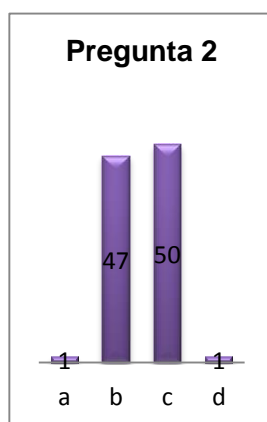


Figura: 301
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

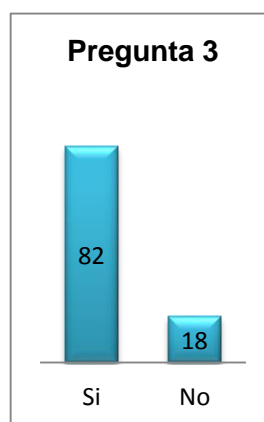


Figura: 302
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación pregunta # 1

Según los resultados obtenidos, el 1% de los estudiantes no realizó su proyecto tomando como base un terreno real, el 99% de los estudiantes encuestados sí lo hizo, todos ellos consideran que sí es indispensable realizarlo, pues esto les sirve como práctica pre-profesional y los capacita para que al obtener el título universitario, sepan como manejar cualquier dificultad en lo que se presente de la profesión. Así mismo, señalaron que normalmente sí trabajan sus proyectos académicos con terrenos reales. Han realizado proyectos con diversos terrenos y varios niveles de dificultad que les ha permitido aprender y poner en práctica lo ya conocido, esto hace que el estudiante sienta seguridad de que está siendo preparado para su futuro laboral. El énfasis que se le ha dado en la academia al estudio del terreno hace que el alumno se encuentre muy bien preparado en este aspecto tan importante del proceso de diseño arquitectónico.

Análisis e interpretación pregunta # 2

De acuerdo a los resultados obtenidos en esta pregunta, el 50% de los estudiantes creen que sí es indispensable realizar el proyecto en base a usuarios y necesidades reales. El 47% considera que sí es importante pero no es indispensable. El 1% cree que no es necesario, que es suficiente con tener un usuario imaginario, y otro 1% tiene otro criterio que no lo expone.

Análisis e interpretación pregunta # 3

Según los estudiantes encuestados, el 82% de ellos sí utiliza algún método o técnica que permita conocer las necesidades del usuario. Las que mencionaron fueron: encuestas, entrevistas, análisis del usuario, foda. Cabe destacar que los estudiantes que respondieron sí a la pregunta, y comentaron cuáles métodos o técnicas utilizan, mencionan aquellas que en verdad sirven para conocer las necesidades del usuario. Esto muestra que el estudiante de Taller VI sabe distinguir entre un método o técnica de recopilación de información acerca del usuario y entre herramientas que sirven para lograr información general, superficial y externa a las verdaderas necesidades del usuario. Sin embargo, aunque el estudiante conoce estas técnicas básicas, no significa que siempre las pone en práctica.

El 18% que marcó no en su respuesta, tampoco escribió las razones de porqué no lo hace.

Pregunta # 4

Tabla 2: Pregunta 4 (a,b,c,d)

A			b			c			d		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
62	1	11	32	20	22	29	17	28	71	0	2
84%	1%	15%	43%	27%	30%	39%	23%	38%	96%	0%	3%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

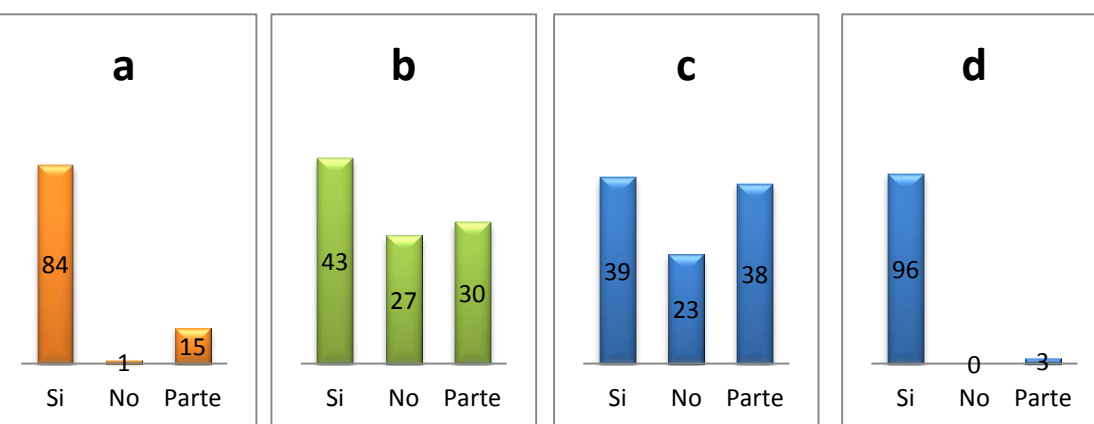


Figura: 303
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Figura: 304
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Figura: 305
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Figura: 306
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación ítems a,b,c,d.

En el ítem "a" el 84% de los estudiantes encuestados sí realiza una lectura de temas referentes, el 15% lo hace en parte y el 1% no lo hace.

En el ítem "b", el 43% de los estudiantes visitan a los futuros usuarios del proyecto, el 30% lo hace en parte y un 27% no lo hace.

En el ítem "c", el 39% de los estudiantes asegura que sí realizó una entrevista programada al usuario, el 23% no lo hace y el 38% lo hace en parte.

En el ítem "d", el 96% de los estudiantes encuestados sí realizan una visita al terreno, el 3% lo hace en parte.

Tabla 3: Pregunta 4 (e,f,g,h)

E			F			G			h		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
69	0	5	62	2	10	23	23	28	58	3	13
93%	0%	7%	84%	3%	14%	31%	31%	38%	78%	4%	18%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

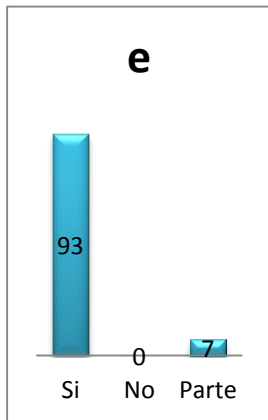


Figura: 307
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

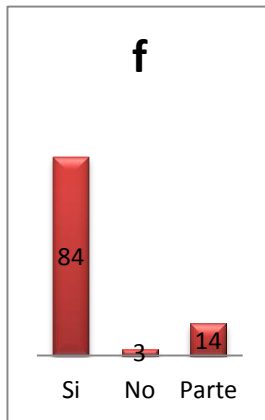


Figura: 308
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

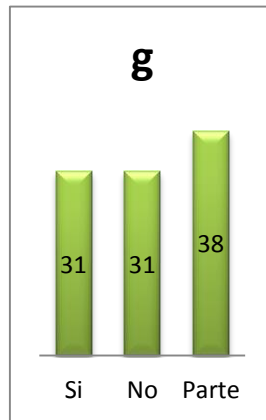


Figura: 309
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

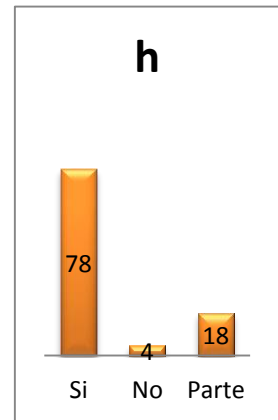


Figura: 310
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación de los ítems e,f,g,h.

En el ítem “e”, el 93% de los estudiantes encuestados sí realiza un análisis y diagnóstico del terreno, el 7% lo hace en parte.

En el literal “f” el 84% de los estudiantes sí realiza un análisis y diagnóstico del entorno urbano, el 14% lo hace en parte y el 3% no lo hace.

El ítem “g”, revela que el 31% de los estudiantes realiza una visita a obras referentes ya construidas, otro 31% no lo hace y el 38% lo hace en parte.

En el ítem “h” el 78% dice que si realiza el partido arquitectónico y el 18% lo hace en parte y el 4% no lo hace.

Tabla 4: Pregunta 4 (i, j, k)

i			j			k		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
50	1	3	50	1	4	45	4	6
15%	42%	31%	87%	9%	4%	29%	36%	35%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

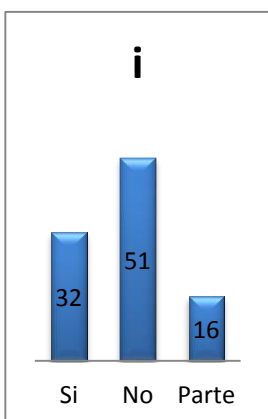


Figura: 311
Fuente: Encuestas

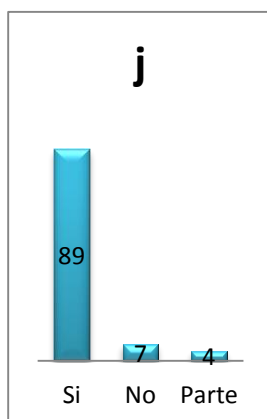


Figura: 312
Fuente: Encuestas

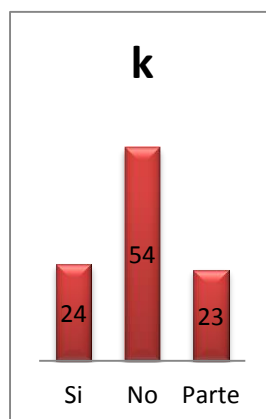


Figura: 313
Fuente: Encuestas

Análisis e interpretación ítems i, j, k

En el ítem “i”, el 32% de los estudiantes señala que sí realiza un análisis arquitectónico junto con el usuario, el 51% no lo hace y el 16% lo hace en parte.

En el ítem “j”, el 89% de los estudiantes menciona que sí realiza el anteproyecto; el 4% lo hace en parte y un 7% dice no hacerlo.

En el literal “k”, el porcentaje disminuye al 24% de los estudiantes que sí realizan un seguimiento del proyecto junto con el usuario. El 54% no lo hace y el 23% lo hace en parte.

Estos resultados nos muestran que hay un porcentaje que oscila entre el 50% y 54% de estudiantes que no toman en cuenta al usuario en el proceso de diseño arquitectónico. Este porcentaje es similar a las respuestas de la pregunta número 2 en donde el 50% sí considera indispensable realizar su proyecto en base a usuarios y necesidades reales. Esta tendencia se refleja en esta pregunta 4.

Pregunta # 5,6,7.

Tabla 5: Pregunta 5,6,7

Pregunta 5		Pregunta 6		Pregunta 7	
Si	No	Si	No	Si	No
71	3	61	13	73	1
96%	4%	82%	18%	99%	1%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

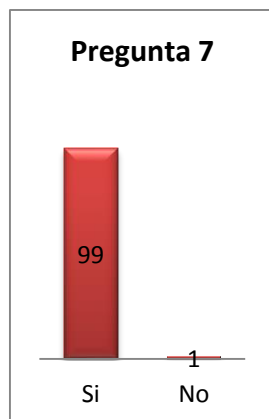
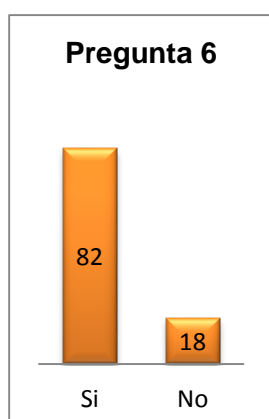
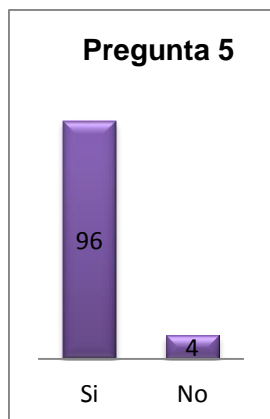


Figura: 314
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Figura: 315
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación pregunta # 5

Según los resultados obtenidos, el 96% de los estudiantes encuestados cree que Sí mejorarían las condiciones de habitabilidad de las personas si en el proceso de diseño arquitectónico se incluye la participación del usuario en el proceso de diseño arquitectónico pues, conocer las necesidades de los usuarios permitiría realizar un ejercicio acorde a los requerimientos del usuario, se pueden resolver problemas específicos pues son ellos los únicos que saben lo que necesitan, son la fuente única para posibles soluciones aplicable. También se mencionó que el diseño participativo lleva a un nuevo nivel de apropiación de los espacios, pues lo considera suyo, tiene sus características, se identifica con el lo que lo hace un espacio en verdad habitable.

El 4% señaló no en su respuesta porque, según aseguran, muchos usuarios buscan la economía por sobre las condiciones habitables. Esta respuesta se refleja mucho en los planes de vivienda que realiza el estado en donde generalmente se economiza en el diseño y en los diseñadores y en materiales constructivos pero tienen precios accesibles que llaman la atención en gran manera a las personas que anhelan tener su vivienda propia.

Análisis e interpretación pregunta # 6

De acuerdo al criterio de los estudiantes, el 82% de ellos sí se siente preparado académicamente para interactuar, identificar y deducir las necesidades reales de los usuarios. ellos señalan que han sido preparados en la Universidad desde el inicio de la carrera, algunos han realizado practicas profesionales en proyecto reales y durante toda la carrera se han enfrentado a solucionar problemas planteados por los docentes.

El 18% de los encuestados no se siente preparado académicamente para afrontar este aspecto, señalan que no trabajan en lo práctico ni con clientes reales; algunos creen que la educación académica no implica la socialización real con el usuario, estiman también que falta trabajo de campo, la participación directa con arquitectos constructores en obras reales y con los usuarios.

Análisis e interpretación pregunta # 7

Según los datos obtenidos, el 99% de los estudiantes cree que sí debe existir una metodología de estudios en donde se incluya a usuarios reales en los proyectos arquitectónicos. Entre las principales razones que dieron los encuestados es que esto los prepararía para la vida profesional mas adecuadamente, y que el estudio tenga un grado mayor de madurez pues

incentivaría a ser mas responsables y respetuosos con las personas, el nivel de compromiso y exigencias subirían y con ello la preparación.

Los beneficios de estudiar con una metodología en donde se incluye al usuario son que se daría solución mas específica dar mejoras a las necesidades de las personas construyendo arquitectura y no solo construcciones; mejoraría la relación arquitecto-usuario (cliente) y tendrían mayor experiencia, esto lo haría sentirse mas seguro al momento de exponer su trabajo con el cliente.

También se expresó la idea de unir dos talleres de proyectos para que en un año realicen un proyecto real.

Las respuestas de los estudiantes expresan un sincero interés por la vinculación del usuario real en sus proyectos arquitectónicos, la sola idea emociona a los estudiantes y se deja ver en ellos mucha sensibilidad e interés por realizar una arquitectura más humana, que su profesión sirva a la sociedad y puedan convertirse en agentes de cambio hacia un mejor estilo de vida de las personas pues ellas son el motivo de la arquitectura.

3.4.2.3. Análisis e interpretación de Encuestas Taller de Proyectos VI

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA	Período Académico Abril – Agosto 2014	Taller Proyectos VI	Encuestados 55
--	--	------------------------	-------------------

Preguntas 1, 2, 3 y 4

Tabla 1: Pregunta 1,2,3 y 4

Pregunta 1		Pregunta 2				Pregunta 3	
Si	No	a	b	c	d	Si	No
55	0	0	25	28	2	44	11
100%	0%	0%	45%	51%	4%	80%	20%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

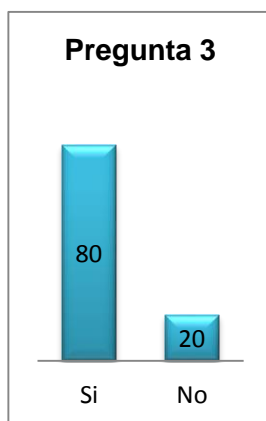
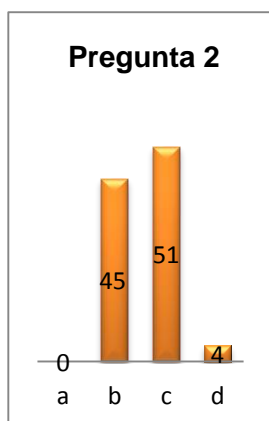
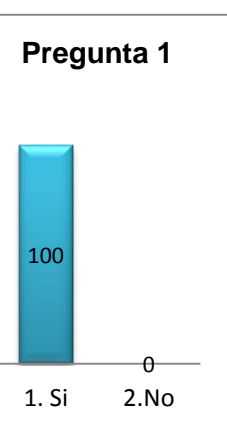


Figura: 317
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Figura: 318
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Figura: 319
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación

pregunta # 1

Según los resultados obtenidos, el 100% de los estudiantes sí realizó su proyecto arquitectónico tomando como base terrenos reales y todos ellos lo estiman indispensable pues esto los prepara para la vida profesional, se aprende con condiciones reales y es importante al momento de implantar el proyecto; sin un terreno real, las soluciones arquitectónicas no serían las adecuadas para el proyecto por tanto es muy indispensable realizar el diseño sobre un terreno real.

Análisis e interpretación pregunta # 2

Según los resultados expuestos, el 45% de los estudiantes considera necesario pero no indispensable realizar el proyecto de diseño arquitectónico en base a usuarios y necesidades reales, mientras que el 51% cree que sí es indispensable, si los usuarios no son reales, no es posible realizar el proyecto; el 4% tiene otro criterio, cree que a veces funciona mejor un usuario imaginario.

Análisis e interpretación pregunta # 3

En esta interrogante, el 80% de los encuestados sí utiliza alguna técnica o método de recopilación de información. Entre las más destacadas están las encuestas, entrevistas, censos, diálogos con el usuario, datos del INEC, entre otros.

El 20% de los encuestados que no utiliza ningún método, en su mayoría no dijo el motivo de su respuesta, otros, mencionaron que no hacen una entrevista debido a que la mayoría de los profesores les dan a los alumnos las necesidades que deben satisfacerse y un perfil general de un usuario imaginario, quedando el usuario real a un lado.

Esta acción se repite en muchos talleres de proyectos, generalmente el profesor es quien da los lineamientos y características específicas del futuro usuario, librando al alumno de una enorme responsabilidad que debería asumir desde que empieza la carrera, y que le beneficia en gran manera al estudiante, pero éste requiere el apoyo del docente y su dirección para que el alumno sea capacitado en esta área importantísima de conocer al usuario.

Pregunta # 4

Tabla 2: Pregunta 4 (a,b,c,d)

A			b			c			d		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
51	0	4	14	19	18	17	19	15	53	0	2
93%	0%	7%	25%	35%	33%	31%	35%	27%	96%	0%	4%

Fuente: Encuestas

Elaboración: Autora

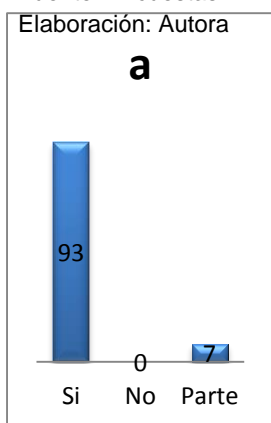


Figura: 329

Fuente: Encuestas

Elaboración: Autora

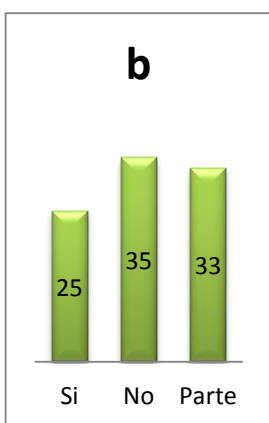


Figura: 321

Fuente: Encuestas

Elaboración: Autora

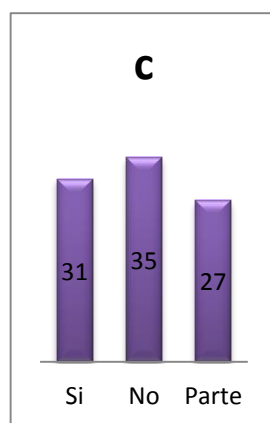


Figura: 322

Fuente: Encuestas

Elaboración: Autora

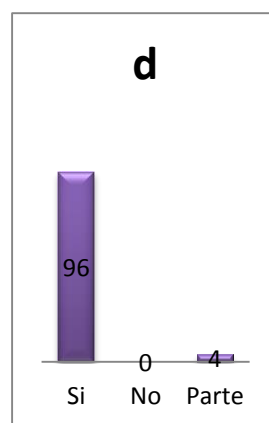


Figura: 323

Fuente: Encuestas

Elaboración: Autora

Análisis e interpretación ítems a,b,c,d

En el ítem “a” el 93% de los estudiantes encuestados sí realiza una lectura de temas referentes, el 7% no lo hace. En el ítem “b”, el 25% de los estudiantes visitan a los futuros usuarios del proyecto, el 33% lo hace en parte y un 35% no lo hace. En el ítem “c”, el 31% de los estudiantes asegura que sí realizó una entrevista programada al usuario, el 35% no lo hace y el 27% lo hace en parte. En el ítem “d”, el 96% de los estudiantes encuestados sí realizan una visita al terreno, el 4% lo hace en parte.

Tabla 3: Pregunta 4 (e,f,g,h)

E			F			g			h		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
55	0	0	46	2	2	17	10	23	41	3	6
100%	0%	0%	84%	4%	4%	31%	18%	42%	75%	5%	11%

Fuente: Encuestas

Elaboración: Autora

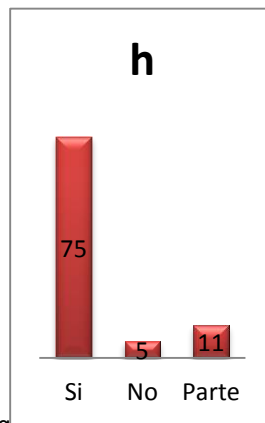
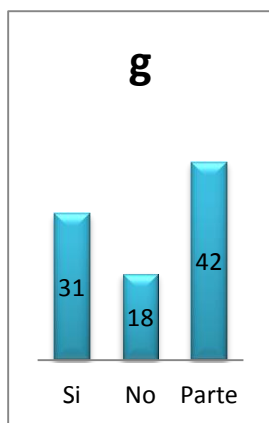
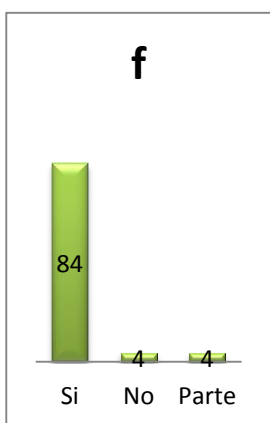
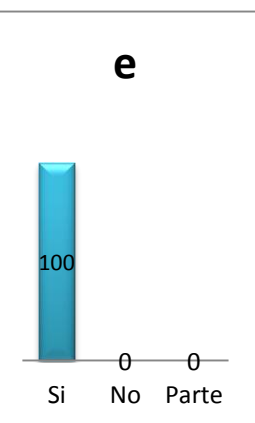


Figura: 320

Fuente: Encuestas

Elaboración: Autora

Figura: 324
 Fuente: Encuestas
 Elaboración: Autora

Figura: 325
 Fuente: Encuestas
 Elaboración: Autora

Figura: 327
 Fuente: Encuestas
 Elaboración: Autora

Análisis e interpretación de los ítems

e,f,g,h.

En el ítem “e”, el 100% de los estudiantes encuestados sí realiza un análisis y diagnóstico del terreno, porcentaje que es igual al de la pregunta número 1 en donde el 100% de los estudiantes encuestados realiza su proyecto sobre un terreno real.

En el literal “f” el 84% de los estudiantes sí realiza un análisis y diagnóstico del entorno urbano, el 4% lo hace en parte y el 4% no lo hace.

El ítem “g”, revela que el 31% de los estudiantes realiza una visita a obras referentes ya construidas, el 18% no lo hace y el 42% lo hace en parte.

En el ítem “h” el 75% dice que si realiza el partido arquitectónico y el 11% lo hace en parte y el 5% no lo hace.

Tabla 4: Pregunta 4 (i, j, k)

I			j			k		
Si	No	Parte	Si	No	Parte	Si	No	Parte
4	39	12	48	1	1	14	29	9
7%	71%	22%	87%	2%	2%	25%	36%	16%

Fuente: Encuestas
 Elaboración: Autora

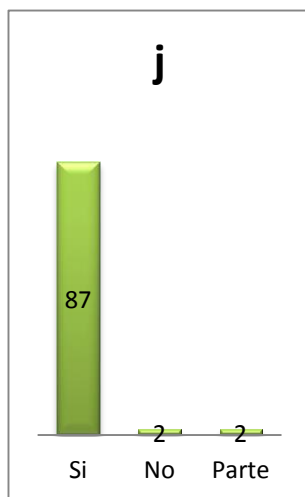
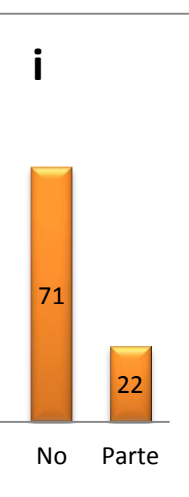


Figura: 328
 Fuente: Encuestas
 Elaboración: Autora

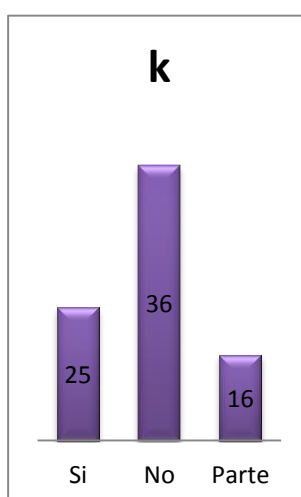


Figura: 329
 Fuente: Encuestas
 Elaboración: Autora

Figura: 330
 Fuente: Encuestas
 Elaboración: Autora

Análisis e interpretación ítems i, j, k

En el ítem “i”, el 7% de los estudiantes señala que sí realiza un análisis arquitectónico junto con el usuario, el 71% no lo hace y el 22% lo hace en parte.

Este bajo porcentaje demuestra que dentro del proceso de diseño, el usuario está casi totalmente relegado y no se involucra en esta etapa.

En el ítem “j”, el 87% de los estudiantes menciona que sí realiza el anteproyecto; el 2% lo hace en parte y un 2% no lo hace.

En el literal “k”, en comparación con el literal “i”, el porcentaje de participación del usuario aumenta al 25%, es decir que en esta etapa del proyecto hay una mayor participación del usuario, sin embargo, esta es la etapa final en donde la mayor parte del trabajo el alumno lo vino realizando solo, sin integrar al usuario en ese proceso. El 36% no realiza un seguimiento del proyecto junto con el usuario y el 16% lo hace en parte.

Pregunta # 5,6,7

Tabla 5: Pregunta 5,6,7

Pregunta 5		Pregunta 6		Pregunta 7	
Si	No	Si	No	Si	No
53	2	45	10	51	4
96%	4%	82%	18%	93%	7%

Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

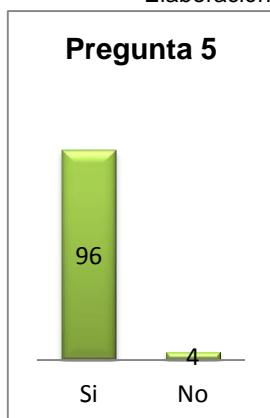


Figura: 331
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

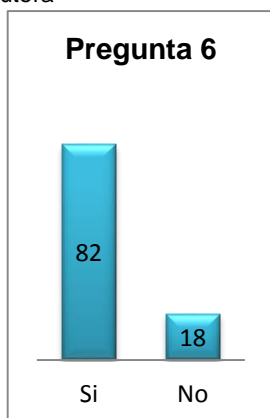


Figura: 332
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

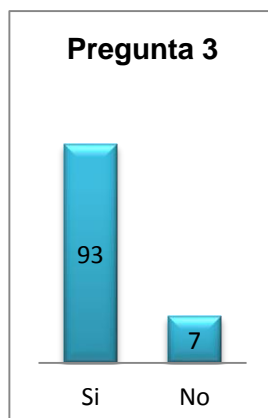


Figura: 333
Fuente: Encuestas
Elaboración: Autora

Análisis e interpretación pregunta # 5

Según los datos logrados, el 96% de los estudiantes creen que la participación del usuario en el proceso de diseño arquitectónico haría que mejoren las condiciones de habitabilidad de las personas. Las razones que mencionan son las siguientes:

- porque se respondería de manera real a las necesidades del usuario.

- es posible conocer de mejor manera lo que ellos realmente necesitan.
- es un proceso en la que el usuario está inmerso en su futura vivienda.
- muchas veces olvidamos las necesidades reales del usuario, nos olvidamos de diseñar para el.

El 4% señaló que no en sus respuestas, pues aseguran que muchos usuarios por lo general piden cosas que han visto en revistas y muchas personas no conocen la utilidad que tiene la ventilación, iluminación y espacios verdes.

En estas respuestas se percibe que el alumno está consciente de la posición del usuario dentro del proyecto, sin embargo, existen temores y hasta malas interpretaciones al pensar que involucrar al usuario en el diseño significa asumir un papel de simple dibujante de lo que quiere el usuario, cuando en realidad el arquitecto es el líder del proyecto que tiene la labor de diseñar para beneficio del usuario sin anular su criterio, sino encaminándolo hacia lo mejor, lo bueno, lo que le trae mas beneficios y además es estéticamente agradable.

Es importante saber llegar a un consenso con el usuario, en donde esté implícita la opinión del arquitecto junto con la del usuario.

Análisis e interpretación pregunta # 6

El 82% de los estudiantes encuestados sí se siente preparado académicamente para interactuar, identificar y deducir las necesidades reales de los usuarios, pues ha recibido la enseñanza de los profesores, ha tenido clientes reales, y en los talleres de proyectos ha aprendido lo que considera suficiente para trabajar con el usuario. También se mencionó que no se tiene conocimientos de psicología y sociología como para realizar esta indagación que se menciona en la pregunta

A pesar que este grupo de alumnos está cursando su último año de estudios de la carrera, algunos dan crédito a su preparación al hecho de que aunque se trabaja con un usuario imaginario, se aprende a resolver problemas, pero también indican que falta conocer métodos para llegar a ellos. Mencionan que existen vacíos en este tema que a lo largo de la carrera no se ha sabido orientar y brindar las herramientas necesarias para involucrar al usuario en el proceso de diseño arquitectónico.

Análisis e interpretación pregunta # 7

Según los resultados logrados, el 93% de los estudiantes de Taller de proyectos VI encuestados sí cree que debe existir una metodología de estudios en donde se incluya a usuarios reales en los proyectos arquitectónicos, ellos consideraron que esto es de mucha importancia pues les ayudaría a los estudiantes a aprender a diseñar para las personas y no tanto para ellos mismos o el profesor como generalmente desarrollan los talleres de

proyectos. Una metodología de inclusión del usuario les prepararía de mejor manera para el ámbito profesional, saldrían con herramientas útiles para la sociedad, que les ayuden a acercarse al cliente y poderle ayudar, a tener una conexión cliente-profesional para que la arquitectura sea una respuesta a las necesidades de las personas y aporte a mejorar la calidad de vida de los usuarios, pues ellos son los principales en el proyecto.

3.5. Conclusiones de la investigación

De acuerdo a la investigación realizada a través de encuestas, entrevistas y diálogos con los estudiantes de Taller de Proyectos de la Escuela de Arquitectura de la UTPL, concluimos que es necesario que los alumnos conozcan y le den la importancia que requiere involucrar al usuario en su proceso de diseño arquitectónico, que así como el estudio del terreno es muy importante para poder desarrollar un buen proyecto, así mismo, es importante trabajar con usuarios reales y conocer sus necesidades reales de tal manera que se obtenga un proyecto integral, el cual se compone de varios aspectos:

- a. terreno,
- b. entorno urbano,
- c. funcionalidad
- d. formalidad,
- e. sistemas constructivos
- f. sostenibilidad ambiental
- g. innovación
- h. economía
- i. participación social

En las encuestas realizadas se observa que los estudiantes están siendo capacitados muy acertadamente en la mayoría de los ocho puntos antes señalados, pero encontramos que en el último punto, los estudiantes no aplican lo que ellos mismos considera indispensable, tomar en cuenta a los usuarios en el proceso de diseño pues no cuentan con una metodología que le ayude a realizarlo. En las encuestas realizadas encontramos los siguientes aspectos:

- El 99% de los estudiantes tiene clara la importancia de trabajar sobre un terreno real y lo considera indispensable y le dan el debido tiempo y proceso para obtener la mayor información posible acerca del mismo que le permita realizar un buen proyecto.
- Aproximadamente un 50% de los estudiantes encuestados considera indispensable trabajar con un usuario real, el otro 50% cree que no es indispensable pero si necesario.

- Un 80% de los estudiantes dice aplicar métodos o técnicas de recopilación de información que le ayuda a conocer las necesidades del usuario. De este porcentaje sólo un 30% aproximadamente utiliza métodos que en verdad le ayuden a obtener la información requerida, el 50% restantes mencionan a métodos que les proveen datos generales mas no específicos del usuario y sus necesidades.

En el proceso de diseño arquitectónico observamos que:

- 35% de los estudiantes visita el terreno
- 25% de ellos realiza una entrevista programada al usuario
- 35% realiza el análisis del partido arquitectónico junto con el usuario
- 20% de los estudiantes hace un seguimiento del proyecto junto con el usuario.

Tendríamos una media del 30% de los estudiantes de arquitectura que involucran al usuario en el proceso de diseño arquitectónico.

3.5.1. Proceso de diseño arquitectónico tradicional.

En la metodología tradicional el usuario no es estudiado como parte del proyecto, es asumido. Normalmente se da en cuatro etapas:

1. INVESTIGACIÓN. En esta etapa se realiza una investigación teórica del tema referente, se investiga y analiza el terreno, el entorno urbano, la normativa municipal, se hacen lecturas referentes al tema, visitas a obras ya construidas que son referentes. El análisis del usuario muchas veces es opcional y en el mejor de los casos se logra obtener información general de las personas.
2. PARTIDO ARQUITECTÓNICO. Se esbozan las primeras ideas del proyecto en donde el estudiante recurre a analogías, estilos, tendencias, etc. En esta etapa el usuario tiene una menor injerencia.
3. ANTEPROYECTO. El estudiante tiene el proyecto más definido. La presencia del usuario, es mucho menor mientras más se acerca al final del proyecto
4. PROYECTO. En esta etapa el proyecto ha finalizado sin el usuario.

3.6. Situación internacional y nacional de la enseñanza de la disciplina de Arquitectura. Una nueva visión.

3.6.1. Universidad de Talca, Chile

Para lograr una correcta inclusión de la sociedad en el diseño arquitectónico de su vivienda, es necesario contar con las herramientas adecuadas que las ciencias sociales (antropología, sociología, psicología, entre otras) nos ofrecen. Para lo cual, la enseñanza y la práctica direccionada de éstas, capacitan al futuro arquitecto para la realización de un verdadero trabajo al servicio de la sociedad.

Un ejemplo de este trabajo es el de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Talca (Chile) que se ha convertido en un referente educativo con un modelo que demuestra por medio de la praxis, los alcances de desarrollo que pueden obtenerse a través de la buena educación.

El arquitecto Juan Román, quien fue director de la escuela durante sus primeros diez años, señala que lo que interesaba era diseñar un proceso que les permitiera (a los alumnos) ser arquitectos basándose en lo objetual más que en lo espacial, en un aprender-haciendo, construyendo procesos que parten del entendimiento y el diálogo con el paisaje y que incita a la construcción de dispositivos al servicio de las comunidades.¹⁰⁶



Figura 69. Estudiantes de arquitectura realizando un proyecto para una comunidad

Fuente: www.facebook.com/arquitecturatalca



Figura 70. Estudiantes de arquitectura realizando un proyecto para una comunidad

Fuente: www.facebook.com/arquitecturatalca

¹⁰⁶ Revista digital Arquine, Jams Nro. 7. *Arquitectura: cuando el paradigma es la educación*. www.arquine.com/revista/arquine-no-65-espacios-de-aprendizaje/

Esta interacción directa con la comunidad por parte de los estudiantes, enseña y desarrolla en los nuevos profesionales, las aptitudes de un arquitecto con visión y proyección social.

3.6.2. En Ecuador, Taller de Proyectos Arquitectónicos “Con lo que hay”.

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

“Con lo que hay” es el nombre de un Taller de proyectos arquitectónicos de la Facultad de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El objetivo de este taller es poner en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de los estudios universitario de la carrera, un taller práctica pero con un enfoque netamente participativo.

El Arquitecto Enrique Villacís Tapia, profesor de la materia, manifiesta la importancia de la vinculación social del alumno con el entorno, de dejar de ser espectador y aún siendo estudiante, ser protagonista de la arquitectura, de la sociedad.

El enfoque participativo que tiene este taller lo diferencia por completo de los demás, pues sus clases son con la gente, en el sitio donde se necesita una solución, en el lugar práctico, real, con gente y problemas reales que necesitan asimismo soluciones reales.

Uno de los talleres realizados fue en un espacio en el centro de la urbe quiteña, un lugar llamado Nina-Shunku, un espacio al servicio del arte que por mucho tiempo estuvo descuidado.

El taller consistía en recuperar ese espacio, en que los estudiantes de taller sean quienes lo hagan, no solo a modo de proyecto, sino, algo construible, tangible que genere soluciones reales a usuarios reales y así lo realizaron.

3.6.3. El Proceso de diseño arquitectónico en este taller.

- I. **Elección del lugar.** Se definió el lugar a intervenir: en este caso fue el centro cultural Nina Shunku



Figura 71. Nota del diario sobre el lugar a intervenir
 Fuente: www.facebook.com/conloquehay

a los futuros usuarios del proyecto. Una vez definido el lugar mediante consenso con el profesor, lo siguiente e inmediato fue visitar el sitio y por supuesto, visitar a las personas que ocupaban el lugar.



Figura 72. Una alumna explica el motivo de su visita
 Fuente: www.facebook.com/conloquehay

III. **La socialización con el usuario es muy importante.** Ese primer contacto con la gente es determinante para realizar el proyecto. Para romper el hielo los estudiantes, ayudados por el profesor, realizaron una dinámica, un “rompe hielos” que permite crear una atmósfera de cordialidad y confianza. Esto ayudó a que luego se puedan varios grupos pequeños dirigidos por los estudiantes con la intención de escuchar a las personas, conocerlas, y saber que esperan del proyecto. Esto generó una lluvia de ideas.



Figura 73. Grupo de estudiantes analizando la lluvia de ideas que se dieron en la conversación con el usuario

Fuente: www.facebook.com/conloquehay

- IV. Partido Arquitectónico.** Esta lluvia de ideas guió al grupo a buscar el partido arquitectónico, la idea central del proyecto. Después de varios debates y analizar profundamente lo que necesita el proyecto, las ideas se van poniendo mas claras.

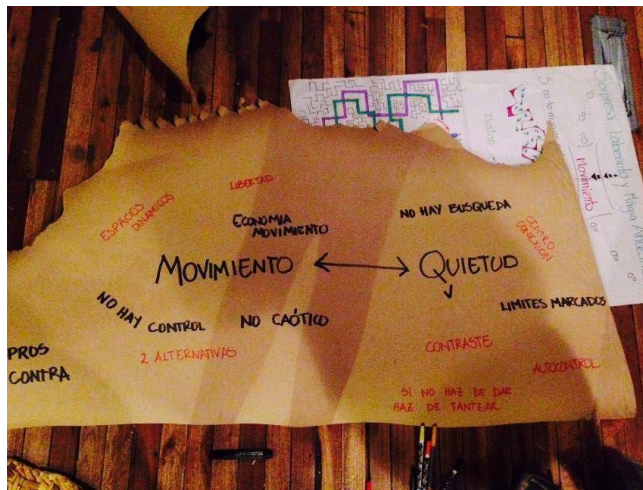


Figura 74. Ideas del proyecto.

Fuente: www.facebook.com/conloquehay

- V. Análisis del partido arquitectónico junto con el usuario.** En esta etapa, se realiza el análisis del partido arquitectónico junto con el usuario.



Figura 78. Se muestra al usuario las ideas.
Fuente: www.facebook.com/conloquehay



Figura 79. Ideas del proyecto.
Fuente: www.facebook.com/conloquehay

VII. Desarrollo del proyecto. El grupo se reúne a desarrollar el proyecto. Plantas, fachadas, maquetas y detalles descriptivos y estructurales son realizados por los estudiantes.



Figura 80. Ideas del proyecto.
Fuente: www.facebook.com/conloquehay

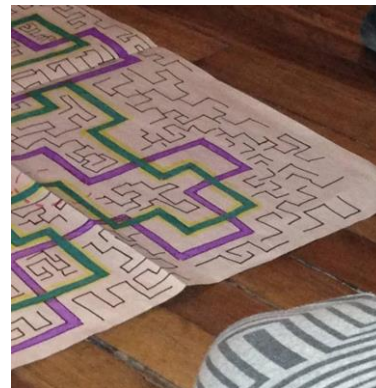


Figura 81. Ideas del proyecto.
Fuente: www.facebook.com/conloquehay

VIII. Construcción del proyecto. Una vez determinado el diseño final del proyecto, el grupo de estudiantes junto con el profesor realizan el trabajo constructivo en el lugar. Obtener el material fue parte también del proceso de realización de este proyecto.



Figura 82. Construcción del proyecto
Fuente: www.facebook.com/conloquehay



Figura 83. Construcción del proyecto
Fuente: www.facebook.com/conloquehay



Figura 84. Alumno realizando la construcción.
Fuente: www.facebook.com/conloquehay



Figura 85. Alumna y profesor construyendo
Fuente: www.facebook.com/conloquehay

IX. Finalización del proyecto. Finalmente se entrega el proyecto a los usuarios, dejando una gran satisfacción y soluciones creativas a muchos de sus inconvenientes. La experiencia del estudiante en este proceso de diseño es invaluable, y solo hay una manera de lograrlos, haciéndolo!!!



Figura 86. Detalle de la estructura realizada
Fuente: www.facebook.com/conloquehay



Figura 87. Usuarios usando el nuevo espacio construido
Fuente: www.facebook.com/conloquehay



Figura 88. E grupo de estudiantes con su profesor, Arq. Enrique Villacis.
Fuente: www.facebook.com/conloquehay

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

PLANTEAMIENTO DE UNA NUEVA METODOLOGÍA DEL PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

4. Metodología de diseño arquitectónico participativo en los Talleres de Proyectos de Arquitectura de la UTPL. Aplicación en los Talleres de Proyectos de temáticas de vivienda.

La Universidad debe proponerse la búsqueda común de las claves más profundas de la realidad humana en todas sus dimensiones y relaciones.

Fernando Rielo

4.1. Antecedentes

Como hemos analizado, la práctica arquitectónica es eminentemente humanística, el arquitecto debe estar capacitado en el conocimiento del ser humano, su actuar individual, colectivo y su relación con el entorno, a través de procedimientos ordenados y sistematizados que proporcionen herramientas que le permitan entender al usuario. Esto nos llevaría a una práctica profesional con sensibilidad y responsabilidad.

Sin lugar a dudas, la enseñanza de la arquitectura juega un papel determinante, y es aquí en donde se propone la necesidad de comprender lo que está pasando en la sociedad y los cambios permanentes que se generan; esto sólo es posible en la medida que el estudiante de arquitectura se interese en vincularse a la sociedad en su conjunto y en las opciones de inserción social que le genere la entidad educativa, los docentes y el programa académico establecido.

En nuestro medio, el Consejo de Educación Superior (CES), ha establecido una normativa académica de vinculación con la sociedad de las instituciones de educación superior (IES). Conforme al Reglamento de Régimen Académico expedido por dicho consejo, el Artículo 77 menciona lo siguiente¹⁰⁷:

Artículo 77.-Pertinencia de las carreras y programas académicos.- Se entenderá como pertinencia de carreras y programas académicos a la *articulación de la oferta formativa, de investigación y de vinculación con la sociedad, con el régimen constitucional del Buen Vivir*¹⁰⁸, el Plan Nacional de Desarrollo, los planes regionales y locales, los requerimientos sociales en cada nivel territorial y las corrientes internacionales científicas y humanísticas de pensamiento.

¹⁰⁷ www.ces.gob.ec/gaceta-oficial/reglamentos

¹⁰⁸ Énfasis de la autora

El CES priorizará la aprobación de carreras y programas académicos en concordancia con los lineamientos de pertinencia establecidos en la respectiva normativa.

4.2. Fundamento de la metodológica propuesta

La siguiente propuesta metodológica tiene como base fundamental la filosofía educativa de la Universidad Técnica Particular de Loja que se basa en los principios del humanismo de Cristo y en los derechos del hombre.

“Siendo una filosofía humanística y proyectivamente personalizada, considera al ser humano como persona capaz de su realización plena, como ser trascendente, y en continua progresión; por lo mismo, se esfuerza en comprender y atender los problemas académicos y humanos del estudiantes, con tal de que él mismo alcance la máxima dignidad y dimensión humana”.¹⁰⁹

4.2.1. Visión y Misión de la UTPL¹¹⁰

La visión de la UTPL es el Humanismo de Cristo, que hace a la Universidad acoger, defender y promover en la sociedad, el producto y la reflexión de toda experiencia humana.

Su misión es, desde la visión del Humanismos de Cristo “buscar la verdad y formar al hombre, a través de la ciencia, para que sirva a la sociedad”, una formación integral que aúne las dimensiones científico-técnicas de alta calidad, con las humanísticas, éticas y espirituales; un espíritu de investigación que contribuya al desarrollo de las ciencias experienciales; y una disposición de servicio a la sociedad que suponga un efectivo aporte al desarrollo humanamente sustentable de su entorno local, del Ecuador y de toda la humanidad, con preferencia hacia los sectores menos favorecidos.

4.2.2. Modelo Educativo

El modelo educativo de la Universidad Técnica Particular de Loja centra su accionar en “la pedagogía del amor que Dios tiene con sus criaturas.”¹¹¹ (...) Se pretende que los estudiantes aprendan a pensar y a ser, haciendo proyectos reales en la sociedad, a través de las diferentes unidades académico-productivas, que integradas con los restantes actores sociales y mediante la ejecución de planes y proyectos diversos, posibiliten el logro de las competencias profesionales y el tan necesario desarrollo de nuestros pueblos y su proyección universal”¹¹².

¹⁰⁹ Plan estratégico de Desarrollo Institucional 2011-2020. Universidad Técnica Particular de Loja, Loja, Ecuador, pag.7-8

¹¹⁰ Plan estratégico de desarrollo (...), pag.7-8

¹¹¹ RIELO F, 1993. Prioridad de la fe en la formación humana, New York, p.14.

¹¹² Plan estratégico de desarrollo (...), p.9

El modelo de la UTPL se sustenta en la gestión productiva concebida como un eje transversal del currículo universitario en torno al cual giran las tres funciones básicas de la Universidad: docencia, investigación y extensión. En este modelo, los estudiantes participan en proyectos reales, mediante investigaciones aplicadas, aprendiendo a resolver problemas concretos del entorno social. Finalizada la carrera, tienen una considerable experiencia profesional directa.¹¹³

Este modelo educativo de la UTPL busca que el estudiante se encuentre enteramente capacitado para afrontar las dificultades que se presentarán en su área laboral, para esto, la gestión productiva es un recurso muy valioso a la hora de prepararse profesionalmente, teniendo la oportunidad de aplicar conocimientos aprendidos en las aulas y ponerlos al servicio de la sociedad.

En la Escuela de Arquitectura rige el mismo modelo, sin embargo, es preciso que dentro de las materias de Taller de Proyectos, eje primordial de la disciplina, se profundicen estos principios, sin dejar de lado el aspecto técnico que considera la carrera. Es importante que el estudiante participe en proyectos que le acerquen a la realidad y pueda tener una experiencia profesional directa, esto aportaría en gran manera a cumplir con la visión y misión de la Universidad.

4.3. Metodología del proceso de diseño arquitectónico en los Talleres de Proyectos de Arquitectura de la UTPL

La propuesta de contar con una metodología que se adapte al proceso de diseño arquitectónico en forma general para todos los niveles, no trata de limitar la incidencia de las experiencias particulares de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, al contrario, es una herramienta de apoyo al estudiante para alcanzar los objetivos de realizar proyectos que involucren a los usuarios en una participación real, ordenada y precisa, enriqueciendo en gran manera su proyecto arquitectónico y alineándose mucho más con la visión y misión humanista de la UTPL.

4.3.1. Definiciones previas

De acuerdo al Diccionario de la Real Academia de la lengua, las definiciones de los ítems a, b y c son los siguientes:

a. Método: (Del lat. *methōdus*, y este del gr. μέθοδος).

1. Modo de decir o hacer con orden.

¹¹³ Plan estratégico de desarrollo (...), p.9,10

2. Modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa.
 3. Obra que enseña los elementos de una ciencia o arte.
 4. *Fil.* Procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.
- b. Metodología: (Del gr. μέθοδος, método, y *-logía*).
1. Ciencia del método.
 2. Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

Por tanto la metodología propuesta para el proceso de diseño arquitectónico se la puede definir como:

Metodología Participativa: Una manera de proceder para dar respuesta a un problema de diseño arquitectónico en donde el usuario toma parte en todo el proceso de la búsqueda de la solución.

4.3.2. Propuesta de metodología del proceso de diseño participativo

De acuerdo a Gustavo Romero, el proceso de diseño arquitectónico se divide en cuatro fases básicas.¹¹⁴



Cuadro 7. Fases del diseño participativo.

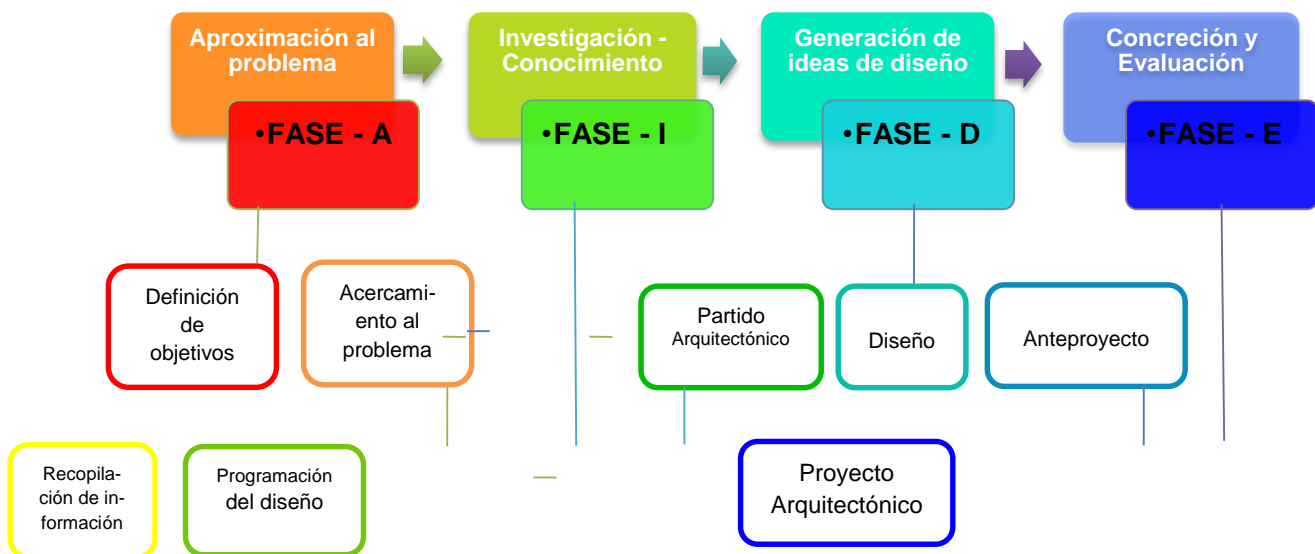
Fuente: Elaboración propia a partir de G. Romero y Mesías (2004)

En esta metodología, estas cuatro fases abarcan etapas que definen con mayor precisión el proceso de diseño arquitectónico participativo propuesto.

¹¹⁴ ROMERO, GUSTAVO,... (2004). "La participación en el diseño..." op. Cit. p. 58

Cada una de estas fases se las denominará de la siguiente manera:

- Aproximación al problema: **FASE - A**
- Investigación - conocimiento: **FASE - I**
- Generación de ideas de diseño: **FASE - D**
- Concreción y evaluación final: **FASE - E**



Cuadro 8. Fases y etapas del proceso de diseño participativo.
Fuente: Autora

4.3.2.1. FASE – A (Aproximación al problema)

Etapa I. Definición de objetivos: En esta etapa se presenta el Plan de asignatura y la metodología a desarrollarse. Se plantean así mismo los objetivos del Taller de Proyectos y del proyecto en sí que se va a desarrollar. Para determinar con mayor precisión los objetivos del proyecto se sugiere plantear preguntas que ayuden a esclarecer los temas.

Las preguntas que pueden plantearse son las siguientes:¹¹⁵

- ¿Cual es el objetivo principal del Taller?
- ¿Para qué y para quién se realizará el proyecto?
- ¿Quiénes y en qué participarán?
- ¿En donde se realizará?
- ¿Qué se someterá a estudio?
- ¿Con qué herramientas e instrumentos se procederá?

¹¹⁵ MONTAÑEZ, Manuel. Metodología y técnica participativa. Editorial UOC. Recurso electrónico: https://books.google.com.ec/books?id=zWc-NTxhDXgC&pg=PA156&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false

- ¿Qué estructura organizativa se adoptará?
- ¿A qué instituciones u organizaciones es necesario acudir?
- ¿Con qué recursos se contará?
- ¿Cuánto tiempo se dedicará a cada fase y cómo se distribuirá?

Etapa II. Acercamiento al problema: En esta etapa hay un primer acercamiento entre los usuarios y alumnos, inicia siendo observativa, se aplica técnicas de observación participativa. Henry Sanoff señala que “una observación cuidadosa planificada permite al arquitecto reunir y utilizar con precisión todos los fragmentos de información que describen la conducta humana. Para una observación sistemática deben tomarse en consideración cuatro componentes básicos:

- **¿Qué necesitaríamos saber sobre las personas?** Número de personas que son objeto de observación, edad, sexo y si las personas están agrupadas de algún modo.
- **¿Qué necesitaríamos saber sobre sus actividades?** Dado que los espacios han sido diseñados para sostener unas determinadas actividades, las claves (pistas) dicen a las personas qué tipo de actividades se deben desarrollar en esos lugares.
- **¿Qué necesitaríamos saber sobre el lugar?** Las claves definen los lugares donde se desarrollan las actividades. Necesitamos reconocer el mensaje que transmite el lugar, los edificios, las calles y el paisaje que se convierten en claves no verbales que refleja la vida interior que se desarrolla.
- **¿Qué necesitaríamos saber sobre el tiempo?** Cada lugar puede ser observado en repetidas ocasiones. Los lugares pueden observarse a determinados intervalos, por ejemplo cada cinco minutos o cada hora. La observación ha de realizarse durante el ciclo temporal completo, un período de tiempo en el que transcurren y se completan las actividades. Esto permite comparar los patrones de uso de espacios con el tiempo del uso. Entonces se podrá sacar conclusiones acerca de las actividades que entran en conflicto y sobre su distribución espacial”.¹¹⁶

Henry Sanoff, también menciona otros métodos de recopilación de información en esta etapa, por ejemplo:

- La observación y trazado de “mapas de comportamiento” permiten ver qué hace la gente en su entorno físico.
- El trazado de “mapas sociales” ayuda a explorar e identificar las relaciones entre personas en el entorno físico.

¹¹⁶ SANOFF, HENRY (2006). “Programación...” op. Cit. p.29

- Las escalas de adjetivos de valoración se utilizan para obtener impresiones de una reacción del grupo a algún aspecto del entorno físico.¹¹⁷

Esta observación permite definir el Método de diseño participativo (Cuadro 6, págs. 64-66) acorde a las características del proyecto y de las necesidades observadas en primera instancia, con la posibilidad de combinar los métodos.

4.3.2.2. FASE – I

Etapa III. Recopilación de Información: Esta etapa es esencial en el proceso de diseño, pues, la recopilación de información bien realizada contribuirá sustancialmente en la toma de decisiones posteriores. Se recopila toda la información necesaria de los componentes – urbano, social, económico, cultural, ambiental y toda Normativa municipal requerida.

Para obtener la información requerida del usuario es necesario que existe la participación del mismo; para que se de esta participación se pueden usar diversas técnicas que le permiten al usuario participar respetando su estructura emocional, sin presiones, de tal manera que pueda disponerse a participar.

Hay diversas técnicas que pueden ser aplicadas. Generalmente se clasifican en cinco categorías principales¹¹⁸:

- **Métodos de toma de conciencia.** Las personas necesitan saber de que se trata para poder decidir si participa o no. Una de las maneras de incentivar a las personas es la muestra en espacios públicos, ferias, etc; así mismo enviar comunicados por medio de comunicación que alerten a las personas del proyecto.
- **Métodos de interacción de grupo.** Es la reunión de grupos conformado por pocas personas, en donde tienen la libertad de conocerse y expresar sus opiniones con mayor confianza.
- **Métodos lúdicos.** Entre ellos tenemos juegos de mesa, rompehielos, dinámicas de grupo, ect.
- **Métodos indirectos.** Los informes, cuestionarios, encuestas, entrevistas ayudan mucho a recopilar información y registrar actitudes y opiniones.
- **Métodos abiertos.** Es una forma casual de presentar el proyecto, a través de foros públicos, medios digitales, redes sociales, videoconferencias, etc.

Otros métodos de recopilación de información que se utilizan están:

¹¹⁷ SANOFF, HENRY (2006). “Programación...” op. Cit. p.27

¹¹⁸ SANOFF, HENRY (2006). “Programación...” op. Cit. p.67

- Dibujo de mapas
- Montaje de imágenes
- Lluvia de ideas
- Encuestas

Etapa IV. Programación del diseño: En esta etapa se hace prioritaria la técnica de “triangulación” que “constituye una de las técnicas más empleadas para el procesamiento de los datos en las investigaciones cualitativas, por cuanto contribuye a elevar la objetividad del análisis de los datos y a ganar una relativa mayor credibilidad de los hechos”¹¹⁹.

Es importante que en esta etapa el profesor guía conduzca a los alumnos a llegar a un consenso de ideas que busca el máximo beneficio para el usuario y que está acorde a la etapa formativa en la que se encuentran los estudiantes.

Para corroborar la veracidad de la información obtenida, se realizan talleres distribuidos en pequeños grupos en donde el técnico-alumno se cerciora de que la información recogida sea precisa y correcta y se asegura de estar comprendiendo exactamente que es lo que el usuario está diciendo.

Se realiza un listado de requerimientos del proyecto: accesos, número de espacios, soleamiento, etc.

4.3.2.3. FASE – D

Etapa V. Partido Arquitectónico: En el caso del diseño participativo, “la determinación de la forma de los edificios y los espacios urbanos se hace de manera colectiva”¹²⁰. Previo a esto, el grupo de estudiantes ya tiene una concepción espacial de cómo se verá el proyecto arquitectónico. Esta concepción espacial se viene desarrollando desde el principio del proyecto y se sustenta y fundamenta con la información teórica, lecturas referentes, normativas municipales y todo el compendio de información adquirida tanto de las necesidades y preferencias del usuario como también del entorno urbano y morfología del terreno.

Etapa VI. Diseño: En esta etapa, los alumnos, presentan al futuro usuario una muestra de las primeras ideas arquitectónicas. Esto se lo realiza a través del uso de planos, maquetas, rompecabezas en sesiones de trabajo grupales. Su objetivo principal es trabajar sobre la forma de los espacios. El proyecto se va definiendo en todos sus componentes: formal, funcional, estructural, ambiental y urbano.

¹¹⁹ [http://www.ecured.cu/index.php/Triangulación_\(Metodolog%C3%ADa\)](http://www.ecured.cu/index.php/Triangulación_(Metodolog%C3%ADa))

¹²⁰ ROMERO, GUSTAVO,... (2004). “*La participación en el diseño...*” op. Cit. p. 117

Etapa VII. Anteproyecto: Para esta etapa el proyecto debe estar casi concluido en todas las fases: diseño arquitectónico, sistema constructivo, instalaciones y un presupuesto aproximado. Se realiza una retroalimentación del proceso de diseño justificando cada decisión tomada por los técnicos con la participación activa del usuario.

Se expone al usuario el anteproyecto utilizando técnicas que permitan una fácil comprensión del proyecto al usuario: recorridos virtuales, maquetas, perspectivas, etc.

4.3.2.4. FASE –E

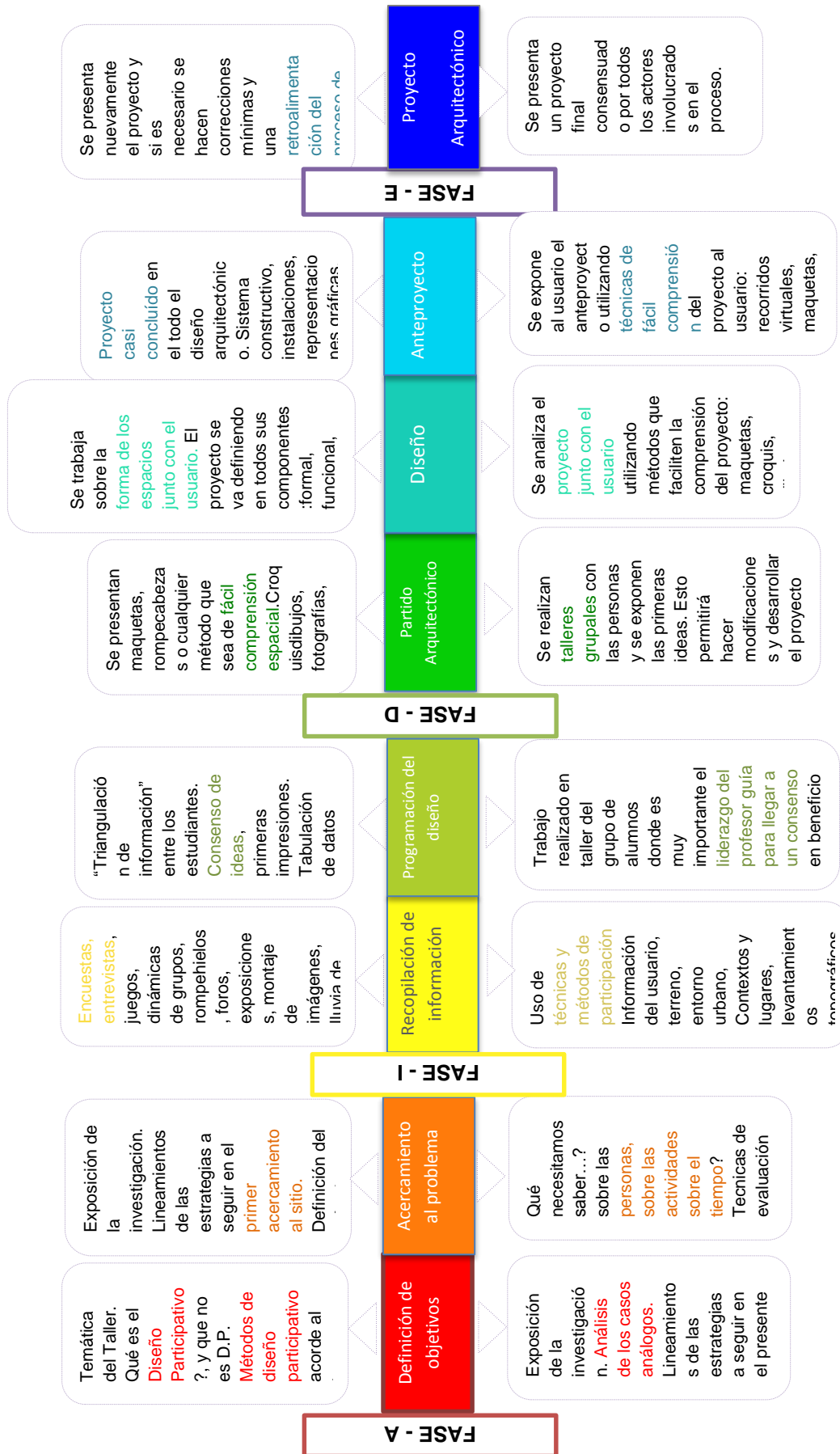
Etapa VIII. Proyecto arquitectónico final: En esta fase se presenta el proyecto final, con planos de plantas, fachadas, cortes, instalaciones, esquemas de diseño, detalles constructivos, memoria descriptiva, maquetas, perspectivas y todos los elementos explicativos del proyecto.

Se presenta al usuario una propuesta consensuada por todos los actores involucrados (profesor, alumnos y usuarios) en el proceso de diseño arquitectónico participativo.

4.3.3. Proceso de diseño arquitectónico participativo aplicado a los Talleres de Proyectos de Arquitectura de la UPTL

El siguiente cuadro muestra un ejemplo del proceso de diseño propuesto que se puede aplicar en los Talleres de proyectos arquitectónicos. Se presenta una metodología flexible, adaptable a cualquier tema propuesto en donde lo que cambia es la escala del proyecto y los métodos investigados y expuestos en capítulos anteriores.

PROCESO DE DISEÑO PARTICIPATIVO APLICADO A TALLERES DE PROYECTOS



Cuadro 9. Proceso de diseño participativo aplicado a Talleres de Proyectos
Fuente: Autora

4.3.3.1. Metodología aplicada en la planificación de contenidos de Talleres de Proyectos I y II de Arquitectura de la UTPL

Esta propuesta metodológica es aplicada a los Talleres de Proyectos en donde se estudia a la Vivienda como tema principal, considerándola a ésta como el núcleo fundamental del desarrollo social.

4.3.3.2. Planificación de contenidos

TALLER DE PROYECTOS I – PRIMER BIMESTRE

Semana	Fase	Contenido	Actividades Presenciales		Actividades Extraclase	
			Actividad	Nro. horas	Actividad	Nro. horas
Semana 1	FASE-A	Definición de objetivos	Presentación del plan de asignatura. Planteamiento de objetivos claros y definidos. Exposición: Concientización, el usuario es importante. Metodología de diseño participativo. Conversatorio alumnos.	4	Investigación sobre Métodos de diseño participativo. Casos análogos. Lectura de temas referentes.	6
Semana 1		Definición de objetivos	Exposición de la investigación. Análisis de los casos análogos. Lineamientos de las estrategias a seguir en el presente proyecto.	4	Investigación: Métodos de recopilación de información y Técnicas de participación.	6
Semana 2		Acercamiento al problema	Exposición de la investigación. Lineamientos de las estrategias a seguir en el primer acercamiento al sitio. Definición del método (y/o sus variables) que se aplicará	4	Visita al sitio. Aplicación de "mapas de observación" y "mapas sociales". Estudio del entorno. Observación sistemática.	6
Semana 2	FASE-I	Recopilación de información	Definición y organización de la información que será recabada. Diseño de encuestas o formularios a usarse	4	Visita a los futuros usuarios y aplicación de técnicas de participación. Visita al terreno y obtención de información.	6

Semana 3	FASE-D	Recopilación de información	Recopilación total de información del terreno, levantamiento topográfico, análisis del entorno urbano, social, económico y cultural, ambiental, etc. Normativa municipal.	4	Tabulación de encuestas. Organización de la información obtenida tanto de los usuarios como del terreno y su entorno.	6
Semana 3		Programación del diseño	Triangulación de información. Realización de un listado de requerimientos supuestos del proyecto. (accesos, espacios, etc.)	4	Taller grupal con los usuarios. Se definen los requerimientos del proyecto junto con los usuarios. Se realizan esquemas gráficos partiendo del programa de diseño.	6
Semana 4 y 5		Partido Arquitectónico	Desarrollo del partido arquitectónico. Con las ideas expuestas por el usuario se definen las primeras ideas del proyecto.	16	Continuación del desarrollo del partido arquitectónico	16
Semana 6		Diseño	Desarrollo del diseño. Definición del sistema constructivo que se usará	8	Se expone el partido arquitectónico a los usuarios usando técnicas que permitan una comprensión fácil para el usuario.	8
Semana 7 y 8		Diseño	Desarrollo del diseño.	8	Se desarrolla el diseño arquitectónico discerniendo las necesidades, gustos y deseos de los usuarios.	8

Cuadro 10. Planificación de Contenidos Taller de Proyectos I – Primer Bimestre
Fuente: Autora

TALLER DE PROYECTOS I –SEGUNDO BIMESTRE

Semana	Fase	Contenido	Actividades Presenciales		Actividades Extraclase	
			Actividad	Nro. horas	Actividad	Nro. horas
Semana 9	FASE-D	Diseño	Continuación del diseño	4	Se analiza el proyecto junto con los usuarios utilizando métodos que faciliten la comprensión del proyecto: maquetas, croquis, dibujos, fotografías, etc.	6
Semana 10		Diseño	Continuación del diseño	4	Se va definiendo el proyecto en sus componentes: formal, funcional, estructura, urbano.	8
Semana 11		Anteproyecto	Desarrollo del anteproyecto.	4	Se expone el proyecto a los usuarios. Se realizan los cambios pertinentes si los hay.	8
Semana 12 y 13		Anteproyecto	Desarrollo del Anteproyecto	4	Se expone a los usuarios el anteproyecto en su totalidad, utilizando así mismo esquemas de fácil comprensión, recorridos virtuales, maquetas, etc	8
Semana 14 y 15	FASE-E	Proyecto Arquitectónico	Se desarrolla y presenta el proyecto finalizado con planos, esquemas, presupuesto estimado, memoria descriptiva, detalles constructivos, 3D, maqueta y todos los elementos explicativos del proyecto	4	Se presenta a los usuarios un proyecto final consensuado por todos los actores involucrados en el proceso	4

Cuadro 11. Planificación de Contenidos Taller de Proyectos I – Segundo Bimestre
Fuente: Autora

TALLER DE PROYECTOS II –PRIMER BIMESTRE

Semana	Fase	Contenido	Actividades Presenciales		Actividades Extraclase	
			Actividad	Nro. horas	Actividad	Nro. horas
Semana 1	FASE-A	Definición de objetivos	Presentación del plan de asignatura. Planteamiento de objetivos claros y definidos. Exposición: Concientización, el usuario es importante. Metodología de diseño participativo. Conversatorio alumnos.	4	Investigación sobre Métodos de diseño participativo aplicables a la vivienda multifamiliar y Métodos de recopilación de información. (Bibliografía sugerida)	8
Semana 1		Definición de objetivos	Exposición de la investigación. Análisis de los casos análogos. Lineamientos de las estrategias a seguir en el presente proyecto.	4	Investigación: Métodos de recopilación de información: "mapas sociales" y Técnicas de participación.	8
Semana 2		Acercamiento al problema	Exposición de la investigación. Conformación del equipo de trabajo y estrategias a seguir en la primera visita al lugar de intervención. Definición del método (y/o sus variables) que se aplicará.	4	Visita al lugar de intervención. Aplicación de técnicas de observación participativa. Observación planificada y sistemática.	8
Semana 2	FASE-I	Recopilación de información	Definición y organización de la información que será recabada. Diseño de encuestas o formularios a usarse	4	Visita a los futuros usuarios y aplicación de técnicas de participación. Visita al terreno y obtención de información.	8
Semana 3		Recopilación de información	Recopilación total de información del terreno, levantamiento topográfico, análisis del entorno urbano, social, económico y cultural, ambiental, etc. Normativa municipal.	4	Tabulación de encuestas. Organización de la información obtenida tanto de los usuarios como del terreno y su entorno.	8

Semana 3	FASE-I	Programación del diseño	Triangulación de información. Realización de un listado de requerimientos supuestos del proyecto. (accesos, espacios, etc.)	4	Taller grupal con los usuarios. Se definen los requerimientos del proyecto junto con los usuarios.	6
Semana 4 y 5		Partido Arquitectónico	Desarrollo del partido arquitectónico. Con las ideas expuestas por el usuario se definen las primeras ideas del proyecto.	16	Continuación del desarrollo del partido arquitectónico	16
Semana 6	FASE-D	Diseño	Desarrollo del diseño. Definición del sistema constructivo que se usará	8	Se expone el partido arquitectónico a los usuarios usando técnicas que permitan una comprensión fácil para los usuarios.	8
Semana 7 y 8		Diseño	Desarrollo del diseño.	8	Se desarrolla el diseño arquitectónico discerniendo las necesidades, gustos y deseos de los usuarios.	8

Cuadro 12. Planificación de Contenidos Taller de Proyectos II – Primer Bimestre

Fuente: Autora

TALLER DE PROYECTOS II –SEGUNDO BIMESTRE

Semana	Fase	Contenido	Actividades Presenciales		Actividades Extraclase	
			Actividad	Nro. horas	Actividad	Nro. horas
Semana 9	FASE-D	Diseño	Continuación del diseño	4	Se analiza el proyecto junto con los usuarios utilizando métodos que faciliten la comprensión del proyecto: maquetas, croquis, dibujos, fotografías, etc.	6
Semana 10		Diseño	Continuación del diseño	4	Se va definiendo el proyecto en sus componentes: formal, funcional, estructural, urbano-ambiental.	8
Semana 11		Anteproyecto	Desarrollo del anteproyecto.	4	Se expone el proyecto a los usuarios. Se realizan los cambios pertinentes si los hay.	8
Semana 12 y 13		Anteproyecto	Desarrollo del Anteproyecto	4	Se expone a los usuarios el anteproyecto en su totalidad, utilizando así mismo esquemas de fácil comprensión, recorridos virtuales, maquetas, etc.	10
Semana 14 y 15	FASE-E	Proyecto Arquitectónico	Se desarrolla y presenta el proyecto finalizado con planos, esquemas, presupuesto estimado, instalaciones, memoria descriptiva, detalles constructivos, 3D, maqueta y todos los elementos explicativos del proyecto	4	Se presenta a los usuarios un proyecto final consensuado por todos los actores involucrados en el proceso	4

Cuadro 12. Planificación de Contenidos Taller de Proyectos II– Segundo Bimestre
Fuente: Autora

CONCLUSIONES

- De acuerdo a la investigación realizada, la arquitectura que es participativa contribuye a mejorar la calidad de vida de las personas.
- La enseñanza y práctica del diseño participativo en la disciplina de Arquitectura en varias Universidades de nuestro país es aún escueta, sin embargo, la predisposición de integrarla al aprendizaje es bastante satisfactoria y se encamina en ese proceso.
- Los estudiantes de arquitectura están abiertos y muy dispuestos a conocer nuevas metodologías de diseño en donde incluyan al usuario en el proceso, considerando, de acuerdo a lo manifestado en la investigación realizada, que esto les permite prepararse aún más para su ejercicio profesional y entregar a los usuarios proyectos personalizados, para ellos, que satisfagan sus necesidades reales.
- El realizar proyectos con usuarios imaginarios limita a los alumnos en su proceso de diseño, pues éstos diseñarán de acuerdo a su visión, sus vivencias y perspectiva personal y no de acuerdo a los requerimientos de los usuarios. Esto lo convierte en un arquitecto autócrata, lo que se traduce en proyectos realizados a gusto y condición de una sola persona, del arquitecto, lamentablemente.
- La UTPL cuenta con una visión humanista, que dignifica y valora al ser humano por sobre todo lo demás. El diseño participativo promueve y encamina a los profesionales a darle este valor que todos los seres humanos tienen, haciéndolos partícipes en el proceso de diseño con la clara consigna de que los usuarios conocen cuales son sus necesidades, gustos, anhelos y deseos arquitectónicos y que su aporte es invaluable.
- Los estudiantes de arquitectura de la UTPL está siendo capacitados con una enseñanza técnica de muy alto nivel que ha ido evolucionando en estos tiempos entregando profesionales mucho más preparados en esta área, sin embargo, se advierte debilidades en el área socio-humanística pues, muchos estudiantes no observan a la carrera de Arquitectura como una disciplina en donde se tome en cuenta a las personas para realizar sus diseños.

RECOMENDACIONES

- Para que esta metodología cumpla con su objetivo, es necesario desarrollar en los estudiantes de arquitectura un Liderazgo saludable, pues, el diseño participativo requiere que los arquitectos sean líderes del proyecto, no un liderazgo caciquista en donde se hace lo que el arquitecto dice, tampoco un liderazgo paternalista en donde los arquitectos son simples dibujantes de lo que le dice el cliente, sino Líderes sanos, que sean capaces de influir en las personas para su bien y direccionar correctamente a los usuarios en el proceso de diseño.
- La concientización de los estudiantes acerca de la importancia de considerar a los usuarios en el proceso de diseño arquitectónico es fundamental en su desarrollo como estudiantes. Se sugiere realizar foros, talleres, exposiciones en donde se exponga esta necesidad y el verdadero rol del arquitecto al servicio de la sociedad.
- Es muy importante que los docentes también promuevan en sus clases al diseño participativo, incentivando a los estudiantes a esforzarse por realizar diseños para usuarios reales y así mismo, se provea de las herramientas y el tiempo necesario para realizar estos proyectos.

LIBROS

- PICÓ, JOSEP; SANCHIS, ENRIC. (1996). *Sociología y sociedad*. Madrid, España, Edit Tecnos.
- SANOFF, HENRY. (2006). *Programación y participación en el diseño arquitectónico*. Barcelona, España. Universidad Politécnica de Catalunya.
- DÁVALOS, ROBERTO, (1998) “Desarrollo local y descentralización en el contexto urbano”, Facultad de Filosofía e Historia / Departamento de Sociología, Universidad de La Habana, La Habana,.
- DAVIES, COLIN. (2011). *Reflexiones sobre la Arquitectura*, Edit. Reverté, Barcelona.
- JEANNERET, CHARLES EDUARDO. (Le Corbusier). (1977). *Por una Arquitectura*, Edit. Perspectiva, Sao Paulo, (2da. Edición).
- IGLESIA, RAFAEL. (2011) *Habitar, Diseñar*. Edit. Nobuko, Buenos Aires, Argentina.
- STROETER, JOAO RODOLFO. 1994 (reimp. 2001), *Teoría sobre Arquitectura*, Edit. Trillas, México.
- AUPING, MICHAEL. (2003). *Tadao Ando, Conversaciones con Michael Auping*, Edit. Gustavo Gili, Barcelona.
- Diccionario del Estudiante, (2010). Real Academia de la Lengua, Santillana Ediciones Generales, S.L., España,
- PAZ, OCTAVIO. (1977). *Marcel Duchamp ou O Castelo da Pureza* (Marcel Duchamp o El Castillo de la pureza), Edit. Perspectiva, colección Elo, Sao Paulo, Brasil.
- CAMACHO C. MARIO. (2007). Diccionario de Arquitectura y Urbanismo. Edit. Trillas, S.A. de C.V. Segunda Edición. México D.F. México.
- MARTÍN JUEZ, FERNANDO. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Edit. Gedisa, Barcelona. España.

REVISTAS

- Revista de educación. (1975). Ministerio de Educación. p. 64. Extraído de: Google Books.
- Revista digital Arquine, Jams Nro. 7. *Arquitectura: cuando el paradigma es la educación*.

FOLLETOS

- Plan estratégico de Desarrollo Institucional 2011-2020. Universidad Técnica Particular de Loja, Loja, Ecuador.

DOCUMENTOS

- ROMERO GUSTAVO, MESÍAS ROSENDO, ENET MARIANA, ROSA OLIVERAS, GARCIA LOURDES, COIPEL MANUEL, DANIELA OSORIO. (2004). *La participación en el diseño Urbano y Arquitectónico en la producción social del hábitat*. México, DF. : CYTED-HABYTED-RED XIV.F.
- GEILFUS F. (1997). 80 Herramientas para el desarrollo participativo: diagnóstico, planificación, monitoreo, evaluación. IICA-GTZ, San Salvador, El Salvador. P. 1-3.
- "Perspectivas y características de la participación social". Ma. Ángeles Espadas Alcázar. (18 y 19 de enero 2008). Jornadas Participación Ciudadana. Jaén, España.
- Extraído de: <http://www.iujaen.org/pdf/jornadasparticipacion/perspectivas.pdf>
- CORREA, PATRICIA; IVÁN RODRÍGUEZ. (s.f.). "Participación estudiantil en los escenarios de la Universidad de Antioquia sede norte", p.5. Extraído de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/>
- VÁZQUEZ ML Y COLS (2003). "Barreras y oportunidades para la participación de los usuarios en el control de la calidad de los servicios de salud: un estudio evaluativo en Colombia y Brasil."
- Extraído de: <http://plataforma3barriosamate.files.wordpress.com/2010/03/tfm-2008-20091.pdf>, p.16
- WANDERSMAN, FLORIN, CHAVIS, RICH Y PRESTBY (1985) .*Benefits, costs, incentive management and participation in voluntary organizations: A means to understanding and promoting empowerment. American Journal of Community Psychology*. Volume 18, Number 1, février 1990. Extraído: <http://plataforma3barriosamate.files.wordpress.com/2010/03/tfm-2008-20091.pdf>, p. 16
- NAVARRO, JOSÉ (2010). "*Experiencias de políticas sociales, sección 16.*" Perú, Economía de las Políticas Sociales, Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Extraído:http://economia.unmsm.edu.pe/Docentes/JNavarroL/CursosJNL/EPS_2010/Sesion16_EPS.pdf
- "Comunidad y participación social". (s.f.).
- Extraído: <http://www.eumed.net/rev/cccss/20/rmvv.html>

- RUBIO MÉNDEZ, D. Y VERA VERGARA, V. (Abril 2012). *Comunidad y participación social. Un debate teórico desde la cultura* ", en Contribuciones a las Ciencias Sociales. Extraído de: www.eumed.net/rev/cccss/20
- Colmenares, E. (s.f.). PARTICIPACIÓN. Extraído de: <http://pfgestudiosjuridicos.blogspot.com/2009/02/participacion-definicion-participar.html>
- Arquitectura y Humanidades. Publicación de propuesta académica. (s.d.). Extraído:<http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/colaboradores/mmartinh.htm>
- Kroll, L. (2006). P2 Ecologías. *Boletín CF+S*, (32/33). Extraído de: <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n32/alkro.html>
- LANDÁZURI ORTÍZ, A. M., MERCADO DOMENECH, S. J., & Universidad Nacional Autónoma de México. (2004). *Algunos factores físicos y psicológicos relacionados con la habitabilidad interna de la vivienda*. Editorial Resma. p.90
- Extraído de: http://mach.webs.ull.es/PDFS/Vol5_1y2/VOL_5_1y2_e.pdf
- Historia: Heidegger: Construir, habitar, pensar. (s.f.) Extraído de: <http://www.promateriales.com/pdf/pm0511.pdf>
- La cabaña del filósofo | FronteraD. (s.f.). Extraído de: <http://www.fronterad.com/?q=cabana-filosofo&page=&pagina=2>
- Habitabilidad y Arquitectura, por Arq. Manuel. (febrero de 2009). Extraído:<http://academianacionaldearquitecturamx.wordpress.com/2013/01/31/habitabilidad-y-arquitectura-por-manuel-sanchez-de-carmona>
- MONTAÑEZ, Manuel. Metodología y técnica participativa. Editorial UOC Extraído:https://books.google.com.ec/books?id=zWcNTxhDXgC&pg=PA156&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false

PAGINAS WEB DE RELEVANCIA

- www.laboratoriovivienda21.com
- www.flacsoandes.org
- www.arquine.com
- www.laciudadviva.or
- www.estudiolivingston.com.ar/
- www.ceaaces.gob.ec
- www.ces.gob.ec
- www.utpl.edu.ec
- www.rae.org.es

ANEXOS

