

Dr. Francisco Javier Soria López
Director de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

Área de procesos históricos y diseño, UAM-X

Periodo: 2 de diciembre de 2019 al 16 de junio de 2020

**Proyecto: Fenómenos de transformación urbano arquitectónica de
Mexico y America Latina. Una perspectiva critica-DEAA**

Clave: XCAD000763

Responsable del Proyecto: Dr. Jose Angel Campos Salgado

Asesor Interno:

Pablo Guadarrama Garza : 2133065328
Licenciatura: Arquitectura
División de Ciencias y Artes para el Diseño
Cel.: 5551634310
Correo electrónico: pabloguadarrama31@gmail.com

1. Introducción

Este proyecto nace con la idea de ir un paso más allá de lo que ya se venía haciendo en el proyecto de Fenómenos de transformación urbano arquitectónicos de México y Latinoamérica y no solo generar una documentación y análisis de la arquitectura de algún lugar de México si no utilizar esta información para generar nuevas propuestas arquitectónicas que nazcan del estudio de toda esta arquitectura que ya existe en el lugar de trabajo así como en el resto de México y Latinoamérica y utilizar este conocimiento para desarrollar mejores proyectos arquitectónicos.

2. Objetivo general

El objetivo de este proyecto de investigación es identificar, documentar, clasificar, analizar y valorar los fenomenos urbano-arquitectónicos que están transformando nuestras ciudades y su arquitectura. Estudiarlos desde una perspectiva crítica, situándolos en su contexto histórico y territorial, para compararlos con lo que ocurre en otras regiones de América Latina.

Este objetivo general busca comprender lo que sucede en la actualidad e identificar los posibles escenarios del futuro de nuestras ciudades y su arquitectura.

Partiendo de esto también surgió la idea de no solo investigar los fenomenos urbano-arquitectónicos que están transformando nuestras ciudades sino utilizar esta información para el desarrollo de proyectos arquitectónicos innovadores que tengan un impacto positivo en la sociedad.

En este caso se analizó y trabajo en Yelapa, Jalisco un pueblo en la costa del Pacífico a 1 hora en lancha de Puerto Vallarta. Es un lugar pequeño que vive en gran parte del turismo y tiene alrededor de 800 habitantes.

Objetivos específicos:

- Analizar y documentar la arquitectura del lugar
- Identificar en conjunto con los pobladores locales las problemáticas más importantes
- Generar junto con la población joven soluciones a dichas problemáticas
- Crear un plan de trabajo para realizarlas

3. Actividades realizadas

Se realizó un taller de diseño participativo con los estudiantes de la escuela de Yelapa para identificar problemáticas y soluciones en su comunidad. Las actividades consistieron en 3 etapas: identificación de problemáticas, relevancia de las problemáticas y urgencia, y soluciones. El taller tuvo una duración de 6 horas divididas en 2 sesiones, en la primera sesión se hicieron algunos ejercicios divertidos de creatividad para conocernos y activarnos y después de realizaron algunas dinámicas en equipos para identificar cuáles creían ellos eran las mayores problemáticas de su comunidad. En el segundo día se terminó de ordenar las problemáticas por importancia, elegir con cuáles querían trabajar y finalmente proponer soluciones, al finalizar la segunda sesión cada equipo desarrolló una solución realizable por ellos mismos para resolver una de las problemáticas.

Para este taller se utilizaron herramientas de diseño participativo y comunitario, así como de *human centered design* y *design thinking*, esto con la finalidad de compartir estas herramientas y de esta manera los participantes del taller puedan hacer uso de ellas en el futuro y con el propósito que ellos quieran.

Entre las problemáticas identificadas se encontró que en la escuela primaria no existía ningún área de juego real para los niños y conversando con el director de la escuela este dijo que como la mayoría de los profesores no son de Yelapa no tenían ningún lugar donde quedarse en la semana y dormían dentro del colegio,

por esta razón se decidió enfocarnos en desarrollar un proyecto para resolver estas dos problemáticas.

Se hablo con varios de los profesores de la primaria para entender más el problema y se realizaron algunas actividades para que participaran en la creación del programa arquitectónico de la casa para maestros

Se hizo un levantamiento del terreno donde se haría la casa y se tomó un registro fotográfico del lugar.

Se realizo un anteproyecto de la casa y espacio de juego el cual se sigue trabajando actualmente (un poco pausado por la pandemia actual) y se espera pueda realizarse en breve tiempo.

La idea principal del proyecto es generar un espacio habitable para los profesores de la escuela, así como utilizar también el espacio generado como un lugar de juego para los niños y niñas de la escuela ya que en nuestra investigación nos dimos cuenta de que la escuela no cuenta con este espacio. Así que se pensó como un lugar de doble uso donde el mismo edificio funciona como espacio lúdico para los niños durante la hora escolar, pero es a su vez la casa de los profesores.

El espacio de juego se ubica en las partes de afuera del proyecto de vivienda utilizando muros y otras partes del edificio y el interior de los espacios es exclusivo de los profesores.

Esto es solo una pequeña explicación de un proyecto más complejo y con más detalles cuya resolución se tiene planteada pero espera en tiempo de su ejecución.

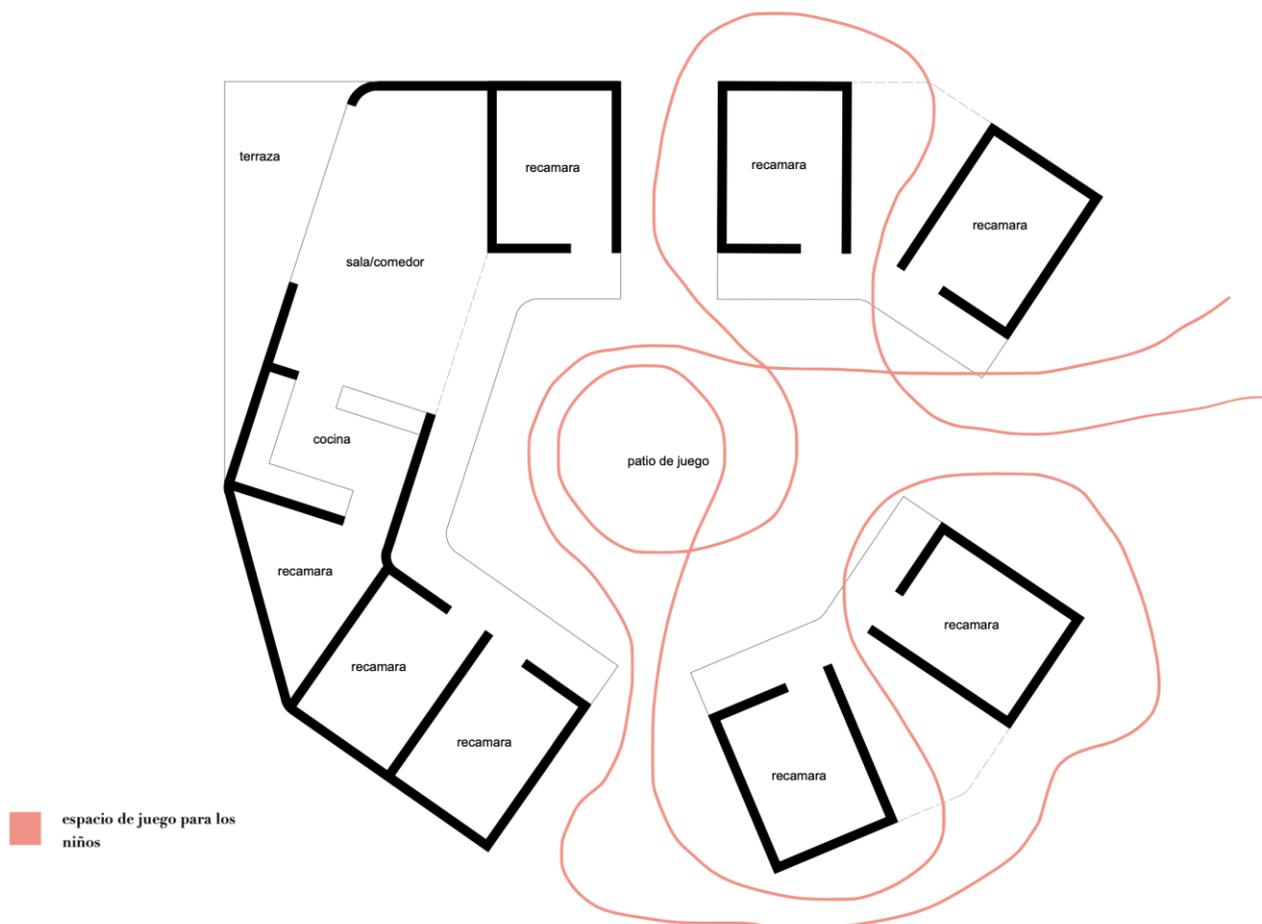
4. Metas alcanzados

Se logro tener un entendimiento claro de la situación y problemáticas que tiene la comunidad, así como el involucramiento activo de los estudiantes no solo en identificar los problemas si no también en generar soluciones a ellos. Así mismo

se logró empezar el diseño del proyecto de la escuela en conjunto con los profesores y alumnos de la primaria.

El Proyecto

La idea principal del proyecto como ya se dijo, es generar un espacio habitable para los profesores de la escuela, así como utilizar también el espacio como un lugar de juego para los niños y niñas de la escuela ya que en nuestra investigación nos dimos cuenta de que la escuela no cuenta con este espacio. Así que se pensó como un lugar de doble uso donde el mismo edificio funciona como espacio lúdico para los niños durante la hora escolar pero es a su vez la casa de los profesores.



5. Resultados y conclusiones

Me parece que fue bastante difícil motivar la participación popular en los talleres de diseño y creo que me faltó experiencia en poder generar incentivos para que las personas participaran, pero fue un gran aprendizaje ver eso; y también hacer los talleres y dinámicas con estudiantes de diferentes niveles fue muy enriquecedor y se llegaron a resultados interesantes como el inicio del proyecto de la casa de maestros.

Creo que fue interesante ver la relación que tenían las personas de ahí con la idea de gente de fuera yendo a trabajar a su comunidad ya que en el pasado han ido de muchas organizaciones ya sea independientes o gubernamentales a hacer programas asistencialistas lo que creo que hizo un poco más difícil la adopción de lo que yo iba a compartir. Me pareció muy interesante y enriquecedor poder aprender tanto de las personas de ahí y lograr hasta cierto punto trabajar juntos para generar propuestas para el proyecto.

6. Recomendaciones

Después de esta experiencia y varias que he tenido durante la carrera me gustaría mencionar la importancia que puede traer a la arquitectura latinoamericana y su estudio, el involucramiento de las comunidades en los procesos de identificación de problemáticas y diseño para la creación de mejores arquitecturas en México y Latinoamérica.

También me parece de muchísimo valor el involucrarse desde la universidad en este tipo de trabajos y experiencias reales para tener una mejor percepción de lo que debe ser la arquitectura y que las universidades debería fomentarse y facilitar los trabajos de diseño participativo con comunidades reales en la carrera de arquitectura como en todas realmente.

Me parece que este tipo de cosas pueden cambiar la forma en que concebimos el diseño, lo hacemos y lo vivimos.

Conclusión final:

(Proceso, covid, actualidad de proyecto, relevancia)

Me gustaría también mencionar todo el proceso que este proyecto ha tenido y la actualidad de este. Cuando comencé con el servicio social el primer paso fue general el manual y el paso a paso de cómo se iban a llevar a cabo las dinámicas de diseño participativo como iba a ser la estructura de los talleres; esta parte del trabajo llevó mucho tiempo de estructurar, investigar, probar la metodología y corregir, cuando se logró esto organizamos el viaje a el lugar y fuimos en diciembre del 2019 por 15 días durante los cuales se trabajó alrededor de 8 a 10 horas diarias entre talleres juntas y trabajo de campo; después de eso se comenzó en enero a trabajar en el diseño de la casa de maestros y lamentablemente comenzó el Covid lo que nos obligó a cancelar la segunda visita que se iba a realizar al lugar y se entorpeció completamente el proceso de diseño participativo que se tenía planeado. Se intentó avanzar haciendo dinámicas en línea con los niños y maestros de la escuela pero la verdad fue muy difícil y no había una participación de la gran mayoría de alumnos y maestros, por esta razón decidí detener el proyecto ya que me parece sumamente importante que el diseño no sea un hacer en el que sólo esté involucrado el arquitecto, me parece fundamental que empecemos a tomar como regla el involucramiento de las personas en los procesos de diseño y a pesar de que se pudo avanzar algo en el proyecto general durante la pandemia gracias a la comunicación que se tuvo con el director de la escuela me parecía que no era posible lograr un proceso real o fructífero de participación. Actualmente estamos viendo la posibilidad de ir y poder trabajar por lo menos con los maestros e intentar desarrollar de alguna forma algunas actividades en línea que puedan realizar los niños y tener voz en este proceso. Este proyecto para mi es más que el servicio social y es mucho más el tiempo y las horas que le he dedicado de las que pida el programa de servicio social y que se seguirán dando después de concluido el programa; la meta es poder terminar el proyecto y buscar la manera de financiarlo y construirlo para así demostrar que se puede hacer diseño de otra forma y que las comunidades y pueblos de México tienen toda la capacidad de diseñar y auto gestionar su arquitectura.

7. Fotos:

Taller de diseño participativo y diseños de los niños de la primaria de como querían que fuera su área de juego y bocetos de mi autoría previos a esta actividad.



