Herramientas de representación arquitectónica y urbanística

Una estrategia de comunicación para la participación ciudadana en Colombia

Alexandra Ardila Muñoz | alexandraardilam@gmail.com

Centro de Estudios Urbanos, Cra. 5 # 5-40. Celular: +57-3128532290

Popayán, Colombia

Resumen: *Este artículo habla sobre la exploración de herramientas de representación arquitectónica y urbanística que facilitan la comunicación en procesos de participación ciudadana. Se utiliza una metodología de carácter cuantitativo con el fin de lograr analizar los datos, y utiliza como herramientas sociales el croquis, planos, imagen, diagrama, maqueta ya que comunican información y forman saberes claros y efectivos.*

Palabras clave: *Herramientas de representación, participación ciudadana, comunicación,métodos.*

Architectural and urbanistic representation tools. A communication strategy for citizen participation in Colombia.

Abstract: *his article talks about the exploration of architectural and urbanistic tools that facilitate the communication in processes of citizen participation, for which a methodology of quantitative characters is used in order to achieve data analysis and which concludes as social tools such as sketches, plans, images, diagrams and models, since they communicate information and form more clear and effective knowledge.*

Keywords: *Tools of representation, citizen participation, communication, methods.*

Sobre la autora: Arquitecta investigadora sobre procesos de participación ciudadana, logrando desarrollar una metodología de participación utilizando como estrategia las herramientas de representación arquitectónica y urbanística. Fue puesta a prueba en una actividad Municipal local, avalada por COLCIENCIAS y expuesta como ponencia en el congreso internacional RESURBE 3, UNAM, Ciudad de México.

1. Introducción

Las herramientas de representación arquitectónica y urbanística, han sido por mucho tiempo la estrategia para dar a conocer ideas que han contribuido al desarrollo de la cultura, la ciencia y la academia, permitiendo el crecimiento y mejoramiento de la calidad de vida del ser humano en los diferentes escenarios que se nos presentan a lo largo de nuestras vidas. Teniendo en cuenta que estas herramientas son estratégicas en el desarrollo humano, fueron exploradas en el ámbito participativo después de una revisión bibliográfica y de experiencias, con el fin de lograr entender sus características y saber cuáles de ellas facilitan la comunicación entre proyecto y habitante. A partir de esta investigación se decantaron lo que llamaremos herramientas sociales, las cuales fueron puestas a prueba en un proceso participativo llamado Popayán ideal, cuyo objetivo fue dejar soñar a los habitantes del municipio de Popayán, Colombia, con un territorio ideal, para lo cual se utilizaron cinco herramientas específicas que aportaron la comunicación de saberes sobre cada uno de los temas tratados.

A nivel metodológico, se ha hecho un estudio de investigaciones y de procesos que involucran participación ciudadana y herramientas de representación arquitectónica y urbanística, con el fin de identificar posibles características significativas que aporten a la comunicación de saberes. Posteriormente,

continuamos con el estudio de cinco herramientas referidas desde dicho estudio como sociales, y con el estudio de los actores involucrados en los procesos de participación; teniendo en cuenta, en este sentido, su desarrollo cognitivo desde tres variables: edad, nivel de educación y estrato. A nivel de prueba, estas herramientas sociales fueron medidas en una actividad participativa, la cual permitió corroborar información teórica a través de la práctica, sobre las herramientas estudiadas y utilizadas.

Los resultados obtenidos en esta aplicación dejaron ver qué herramientas utilizar, cuál debería ser su enfoque y en qué tipo de formato deben ser presentadas para un proceso de planificación participativa, además, cuáles funcionaron de manera correcta y optimizaron los procesos de comunicación de la información y, por el contrario, cuáles herramientas perjudicaron dicho proceso.

2. Marco teórico

2.1. Participación ciudadana

Velásquez y González (2003) definen como participación la dinámica social resultante del accionar preparado de actores que pretenden lograr metas específicas, para dar respuesta a diferentes intereses. Además, concluyen, en Colombia se puede decir que sus habitantes ahora comprenden la importancia de asumir responsabilidades públicas, de participar en temas relacionados con su entorno, de forjar la colaboración y el trabajo en equipo, involucrando al estado a través de agrupaciones con el fin de tomar mejores decisiones. “La gente percibe cada vez con mayor claridad que puede incidir y que, de hecho, ha incidido en las decisiones públicas” (Velasquez & Gonzalez 2003, p: 29)

Para Velásquez (1986) la participación ciudadana es:

> Un proceso en el que distintas fuerzas sociales, en función de sus respectivos intereses (de clase, de género, de generación), intervienen directamente o por medio de sus representantes en la marcha de la vida colectiva con el fin de mantener, reformar o transformar los sistemas vigentes de organización social y política. (P. 22)

Desde la perspectiva filosófica del derecho natural moderno y la política nacional, cuando hablamos de participación ciudadana hacemos referencia a todas aquellas acciones que los ciudadanos realizan para procurar la consecución de sus derechos. Según Botero Gómez (Botero, Torres, Victoria, 2008) se debe entender que quien participa es el ciudadano y que este debe verse distinto al ser humano ya que prima los derechos colectivos sobre los generales y esto hace que la participación se limite a los intereses colectivos, pues es el ciudadano que participa y está "incitado a tomar en cuenta el bien público y recibe a cambio la protección pública para sus derechos" (Raynud & Rials 2001, p: 94)

Según Munera Lopez (2008), la participación se compone de diferentes variables que permitenn que se defina según sea la necesidad, tales como: "la predisposición, la motivación, los estímulos de los individuos" se condicionan por las experiencias, elementos culturales y singularidades personales, entre otros. Por otro lado, una variable muy importante a tener en cuenta son las formas de participación, ya que de esta manera el individuo podrá definir cuál es su papel en el proceso participativo del cual hace parte. Según Munera López podemos encontrar 5 formas de participación (2008, p. 46): la anárquica, no organizada, pasiva, organizada y colectiva organizada, las cuales son coordinadas por actores líderes de procesos, que pueden articularse entre sí y tiene como tarea principal la vinculación de la sociedad a la participación

Con respecto a los niveles de participación Munera López define desde la perspectiva de que el grado en el que los actores están involucrados no solo determina cualitativamente el proceso participativo, sino su incidencia en el proceso de desarrollo, que existen 5 niveles (Munera Lopez 2008, p. 72): la exclusión o negación de participar, la notificación entendida como información básica ofrecida al actor, la consulta, la ejecución técnica entendida como estimulación para el actor y la toma de decisiones que se considera como el nivel más alto de participación.

2.2. Tipologías de participación:

La estructuración y orientación de la participación en Colombia se ha visto dominada por actores o grupos relacionados con el poder, lo que produce una desmotivación en la población ya que el derecho y la acción de participar no se ven reflejados en cambios que mejoren su calidad de vida, Munera López pone en evidencia que existen procesos participativos que pueden ser negativos y positivos, por lo cual define y caracteriza tipologías de participación desde la perspectiva del desarrollo:

- Participación destructora (Munera Lopez 2008, p: 99): indica cuando los procesos participativos entorpecen el desarrollo construido socialmente de manera autogestionaria y democrática, o sea, que el individuo que participa tiene algún tipo de motivación o estímulo para destruir o impedir que se logre el objetivo por el cual se realiza el proceso. Lo que produce temor, desmotivación y abandono del proceso participativo.
- Participación perturbadora u obstaculizadora (Munera Lopez 2008, p: 105): indica cuando, sin llegar a destruir el objetivo por el cual se participa, se dificultan todo el proceso, haciendo que pierda credibilidad sobre una construcción social y genera una predisposición del individuo para no participar.
- Participación neutra (Munera Lopez 2008, p: 113): indica cuando el proceso no es ni negativo ni positivo, pero esta posición favorece el beneficio de algunos actores que tiene un interés individual sobre el proceso causando un impacto negativo para la población y el desarrollo, a menos que se tomen correctivos a tiempo.
- Participación funcional (Munera Lopez 2008, p: 120): indica cuando el proceso guía a la consecución de objetivos y metas concretos, puede causar un impacto positivo en los actores involucrados en la participación, pero no tiene un impacto mayor en los procesos de desarrollo.

- Participación sinérgica (Munera Lopez 2008, p. 127): indica cuando la participación tiene un gran impacto positivo sobre el desarrollo, lo cual genera credibilidad de la población con respecto a involucrarse.

3. Investigación

3.1. Herramientas de representación y la participación ciudadana

El proceso investigativo comprende como herramienta principal la indagación de los estudios existentes dentro del área que se va a trabajar, el enfoque del estado del arte está dado por el estudio de investigaciones, artículos, libros y experiencias con respecto a temas sobre herramientas de representación arquitectónica y urbanística, sus usos, sus contextos y aplicaciones, además del estudio de casos donde se ha involucrado a la ciudadanía en los procesos de socialización o ideación de proyectos.

Laboratorio de representación e ideación, medios análogos y digitales (Chiarella 2009): Los sistemas de representación generan, modifican o confirman formas de lectura y de memoria en relación con mecanismos de percepción y el conocimiento que proponen, esto permite comprender la relación entre las herramientas proyectuales y las formas arquitectónicas resultantes. Esta investigación se desarrolló en tres partes: 1. Presentación y marco conceptual del proyecto, donde se desarrollan y definen cada una de los conceptos. 2. Laboratorio experimental I, que se desarrolla por medio de un workshop experimental, fue realizado en tres diferentes universidades y se caracterizó por la marcada impronta experimental y la concentración de sus aspectos relativos a la generación y desarrollo del objeto arquitectónico. 3. Laboratorio proyectual II, fragmentos urbanos, caracterizado por la vinculación del contexto urbano de la obra arquitectónica generada desde lo usos estratégicos de la representación gráfica, análoga, proyectual.

La problemática proyectual del desarrollo de este laboratorio se centró en la relación que hay entre el proyecto arquitectónico y la construcción de la ciudad, ya que implica la relación de la arquitectura como manifestación física, cultural en el

medio urbano y lograr que los estudiantes visualizaran cuáles son los alcances y afectaciones de implantar dicho proyecto en de la ciudad.

Para reforzar esta idea inicial de ideación y proyección de proyectos en la conformación de la ciudad, también se hace necesario el análisis del ámbito social desde la perspectiva del arte y sus posibles aplicaciones, por lo tanto, el estudio de la tesis doctoral titulada “El taller de proyectos como laboratorio: memoria y lugar (Oliveria 2006) La comprensión del arte como algo inmanentemente social, donde el arte es ligado a la sociedad, en este sentido, no es exclusivo del objeto y para que este comunique debe, primero el autor plasmar su visión del mundo. Segundo, el autor debe haber interactuando con otros individuos por lo tanto con otras visiones y tercero, se debe relacionar autor, entorno, usuario.

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó una metodología socio empírica, esto permitió contrastar la hipótesis sobre las posibles relaciones existentes entre las variables independientes (causantes) y dependientes (causadas) de forma planificada y segura, en la cual concluye en la importancia que la visión y la imagen tiene en el proceso de comunicación entre humanos: La imagen y la comunidad, ver para interpretar y no solo de forma física, las imágenes pueden ser proyectadas a través de la descripción, la imagen genera en el usuario emociones visuales, interpretación de olores y texturas dependiendo del entorno. Además, aspectos de memoria, cultura, edad, género entre otros; todo esto ayuda al autor a identificar las características de cada imagen para cada usuario. Estas características influirían en el usuario en las tomas de decisiones, en la elección de la rutina (por atracción) influye en la experiencia previa del usuario, para lo cual se hace importante estudiar de manera específica la vinculación de la participación ciudadana en los procesos de planeación y desarrollo, sus posibles metodologías, definiciones y planes que la optimicen, en respuesta a esto, el libro planeación participativa, diagnóstico, plan de desarrollo y evaluación de proyectos (Carvajal 2010, p:179) analiza que la complejidad del concepto desarrollo no ha permitido que se identifica de manera correcta, refiere a un proceso social y económico donde frecuentemente sus definiciones serán

cambiadas, ya que al ser un tema social hay que tener en cuenta que todos tenemos necesidades diferentes o un punto de vista diferente, donde visualizando al ciudadano en el centro de las decisiones, la planeación participativa sitúa al ciudadano como eje de procesos de toma de decisiones. “Dar voz” en el desarrollo integral de la comunidad, no solo se trata de votar, si no de escuchar sus opiniones a través del diálogo abierto que permitan la identificación de problemas que luego serán identificados en un proceso técnico, reduciendo así los conflictos que se pueden presentar en el desarrollo de ideas para el crecimiento del espacio y la comunidad.

Una idea de procesos participativos

Ciudades para la gente (Gehl 2014, p:280): Para recuperar la dimensión humana de las ciudades, según Jan Gehl, el enfoque de la planificación debe darse teniendo en cuenta primero, a la vida o a la gente, segundo a los espacios y por ultimo a los edificios. La dimensión humana está ligada a las dinámicas que se desarrollan entre los edificios, es decir, todas aquellas acciones ya sea por necesidad o por recreación, que se realizan en las ciudades y que le dan vida a la misma. Todas estas acciones en conjunto con el espacio, nos da un reflejo de la vida urbana y cuando se prioriza a la dimensión humana en la planificación, las ciudades serán más seguras, sanas y vivibles. Gehl Architects se enfoca principalmente en crear lugares para la gente utilizando la metodología de medir, probar, refinar y enfocar.

La experiencia aplicada por Gehl Architecs "Avenida Broadway, Nueva York” (Gehl Architecs 2013) con el proyecto: “desarrollando una alfombra de bienvenida para los habitantes de la ciudad de Nueva York”, cuyo objetivo principal fue probar la reacción de una propuesta de intervención urbana. Metodológicamente esta experiencia se desarrolló en cuatro pasos. El primero paso consistió en medir mediante encuestas a los transeúntes del lugar sobre la cantidad y calidad del espacio público, teniendo en cuenta estas respuestas desarrollaron un plan de renovación urbana y aplicaron el segundo paso el cual

fue probar mediante un piloto vivencial donde de la noche a la mañana en todo el espacio público de la avenida Broadway se dispuso mobiliario urbano recreando plazoletas, recorridos, cafés, etc. Durante el desarrollo de este piloto el equipo de trabajo ejecutó el tercer paso de refinar a través de encuestas sobre la calidad y la cantidad del espacio público, y los resultados de estas encuestas permitieron la aplicación del cuarto paso enfocar, para definir el diseño final. En el desarrollo de este proyecto se evidenció la conformidad y satisfacción de los transeúntes con el método de socialización utilizado, además de la compresión, deliberación y aceptación de la propuesta de diseño planteada.

En el caso del proyecto *El Corredor Verde en la ciudad de Cali*, desarrollado por *Gehl Architecs,* su objetivo es transformar el estilo de vida de la comunidad a través de la recuperación del espacio urbano, reincorporando la naturaleza a las dinámicas sociales, económicas y de movilidad. Este proyecto será ejecutado por etapas y se caracteriza por incorporar a su desarrollo la participación de la comunidad, con el objetivo de lograr diseños y espacios sociales, en favor del medio ambiente y la sostenibilidad. La metodología utilizada para este proyecto consiste en divulgación y aplicación de talleres de socialización y diseño a los cuales pueden asistir las personas interesadas en el proyecto, para que luego sean aplicados en diseños finales por los ejecutores.

En el análisis de la ejecución del P*royecto de rehabilitación de la albarrada de Mompox* (Opus studio 2009)*,* realizado por *Opustudio, se evidencio que el* objetivo fue la intervención urbana donde se involucraron variables ambientales, patrimoniales, sociales y culturales. Este proyecto fue ideado por convocatoria del Ministerio de Cultura, para luego aplicarlo al sitio, lo cual generó molestias en los habitantes y que obligó al equipo de trabajo a idear metodologías de inclusión de la sociedad al proyecto. Metodológicamente, *Opustudio* realizó reuniones con líderes que aportarían ideas a incluir en los diseños y aunque el proyecto base no podían ser modificados, se incluyó a la comunidad en la realización e ideación de los mobiliarios, utilizando materiales de la zona y preservando la cultura y tradición

del lugar. Dándole a la ejecución del proyecto, características de sostenibilidad, inclusión y patrimonio.

Por su parte el *Teatro Pablo Tobón* en el *Proyecto días de playa en la ciudad de Medellín* (Días de playa 2014) y cuyo objetivo fue dar a conocer a la comunidad el pasado de la quebrada Santa Elena. Además de idear una renovación urbana, recuperando el paisaje y mejorando el ambiente. La metodología utilizada por el equipo de trabajo, consistió en desarrollar un piloto vivencial con diferentes escenarios donde se identificaran características como el río y sus playas y que estos fueran utilizados como espacio público, zonas de picnic, teatrinos, etc. Paralelo a esto y de manera muy dinámica, los transeúntes daban sus opiniones en muros y túneles con respecto al lugar y a la ciudad. Las actividades realizadas en este proyecto permitieron reforzar el ejercicio de participación ciudadana por el componente social tan alto que obtuvo y la sostenibilidad ambiental por el componente de recuperación y concientización que se logró con el piloto.

A nivel local en el *Proyecto investigación y desarrollo de la planificación urbana sostenible en el Cauca* (estudio de caso Popayán) con su investigación sobre la *Identificación de problemáticas urbanas en Popayán* (Urbano 2015, p: 183) y cuyo objetivo era identificar por medio de la participación ciudadana y la cartografía social, cinco problemáticas urbanas que aquejan a la ciudad. La metodología utilizada para el desarrollo de este proyecto fue la identificación de las problemáticas más importantes del territorio, a través de un sistema de mapeo de información donde se generó una base de datos que contiene información sobre el diagnóstico realizado, luego la ejecución de un piloto donde el principal componente fue la cartografía social para ubicar las problemáticas identificadas, además de dar a conocer conceptos de sostenibilidad, medio ambiente y por ultimo indagar sobre el Popayán ideal de los asistentes.

Herramientas sociales

El croquis: diseño hecho sin precisión ni detalles (BZarquicostura 2014) es una representación en dibujo espontáneo que nace directamente de una idea original del autor, ya que es una forma fácil y rápida de representar. El croquis se puede considerar el elemento representativo más personal, debido a que contiene formas muy imprecisas porque se limita a las habilidades del autor y la interpretación que le da el creador a sus trazos no puede ser leída y entendida de manera clara por otros. Es el método de representación que menos ha variado en la historia, ya que no utiliza herramientas complejas y su ideación siempre es pensada y representada en tres dimensiones. Para reforzar esta herramienta se encuentra el plano que a nivel de definición se puede describir como una representación esquemática en dos dimensiones y a determinada escala, de un terreno, una población, una máquina, una construcción, etc. (BZarquicostura 2014) Es una representación racionalizada y objetiva del croquis, es el paso siguiente que se debe dar para lograr la formalización y evolución de un proyecto, ya que en el plano se desarrollan características como el de espesor de líneas para crear espacios diferenciados. La lectura de planos por sus características técnicas deben ser leídas por una persona competente para poder interpretar de manera correcta, teniendo en cuenta que tecnología permite la construcción de planos en tres dimensiones que permiten dar una vista más simple de la conformación de los espacios pero, no todos logramos comprender o interpretar los espacios en tres dimensiones.

Por otro lado la técnica de diagramar de puede definir como: concepto-proceso-representación, arquitectura e información-espacio-tiempo-arquitectura. (BZarquicostura 2014) El diagrama es una herramienta importante para facilitar la interpretación de planos debido a que transmiten información sintética y simplificada.

La imagen: (BZarquicostura 2014) Es una técnica de representación que se caracteriza por su composición que intenta visualizar un proyecto de manera más clara y real, la imagen en el desarrollo y ejecución de proyectos ha pasado a

un nivel de importancia más alto, puesto que es un sistema indispensable para la correcta interpretación de la arquitectura, la aplicación y desarrollo es tan versátil a la hora de producir una imagen que permite que se le den valores y características agregadas que las hacen ver muy reales y algunas veces pensamos que lo que estamos observando es una fotografía. Estas nuevas características que tiene la imagen actualmente han facilitado el proceso de socialización de proyectos, ya sea para concursos o para vender la idea a un cliente, porque permite una lectura más fácil del proyecto por medio de secuencias de imágenes o videos, que realizan recorridos por edificios y brindan una experiencia más real que despierta casi todos los sentidos.

La maqueta (BZarquicostura 2014) ha sido una técnica de representación física que se ha usado desde los inicios de la ideación de un proyecto, sus características y etapas permiten construir una maqueta, ya sea de trabajo o final. Es una herramienta de que se desarrolla transversalmente a las demás técnicas mencionadas.

Actualmente y a nivel profesional la creación de maquetas convencionales, está siendo reemplazada por la construcción de maquetas virtuales, las maquetas físicas sólo están siendo utilizadas en los primeros años de estudio de la arquitectura, pero hay que reconocer que en algunos casos sin el uso de herramientas digitales no se podrían construir proyectos de gran complejidad. Así, la maqueta digital nos permite desarrollar un proyecto de manera realista, porque su proceso de construcción es similar a la de una construcción en terreno, siempre y cuando sea bien ejecutada la herramienta. Adicionalmente, cuenta con el beneficio de solucionar problemas constructivos, de composición y estéticos de manera más rápida y efectiva, brinda una comprensión con más detalles, quien la observa puede comprender de qué material va a estar hecha una puerta, una ventana, el piso o la cocina, pero para que se dé una correcta lectura de estos materiales en la mayoría de los casos se debe tener competencias técnicas en el tema, porque hay personas que les cuesta leer y comprender la espacialidad y sus características desde una imagen.

La importancia de la construcción de maquetas físicas no solo en el ámbito académico sino en el de procesos de apropiación, se da debido a que la característica principal de la maqueta es que el espectador comprenda la composición de un proyecto, dependiendo de la escala e intención. Por ejemplo: los pilotos realizados por *Gehl Architects* donde su estrategia de apropiación en proyectos urbanos, es construir una maqueta escala 1:1 para que la gente pudiera interactuar y comprender lo que se quiere lograr con el proyecto.

4. Marco Contextual

4.1. Un recuento de la aplicación

Las herramientas denominadas sociales se lograron probar en una actividad en el marco de la reformulación del nuevo plan de ordenamiento territorial para el municipio de Popayán (Colombia), en la cual, la alcaldía del municipio en cabeza de la oficina asesora de planeación, abre un espacio para la participación ciudadana con la estrategia “Popayán ideal” donde se le dio a los habitantes la oportunidad de pensar el territorio de manera abierta y con carácter propositivo, indagando conceptos para encaminar a los participantes a un escenario deseado pero realizable, esta estrategia consistió en integrar saberes desde lo cotidiano, recogiendo experiencias y vivencias, además de dar las herramientas necesarias a los habitantes para comprender el espacio físico del territorio, mediante foros y talleres.

DIAGRAMA DE ACCIÓN POPAYAN IDEAL

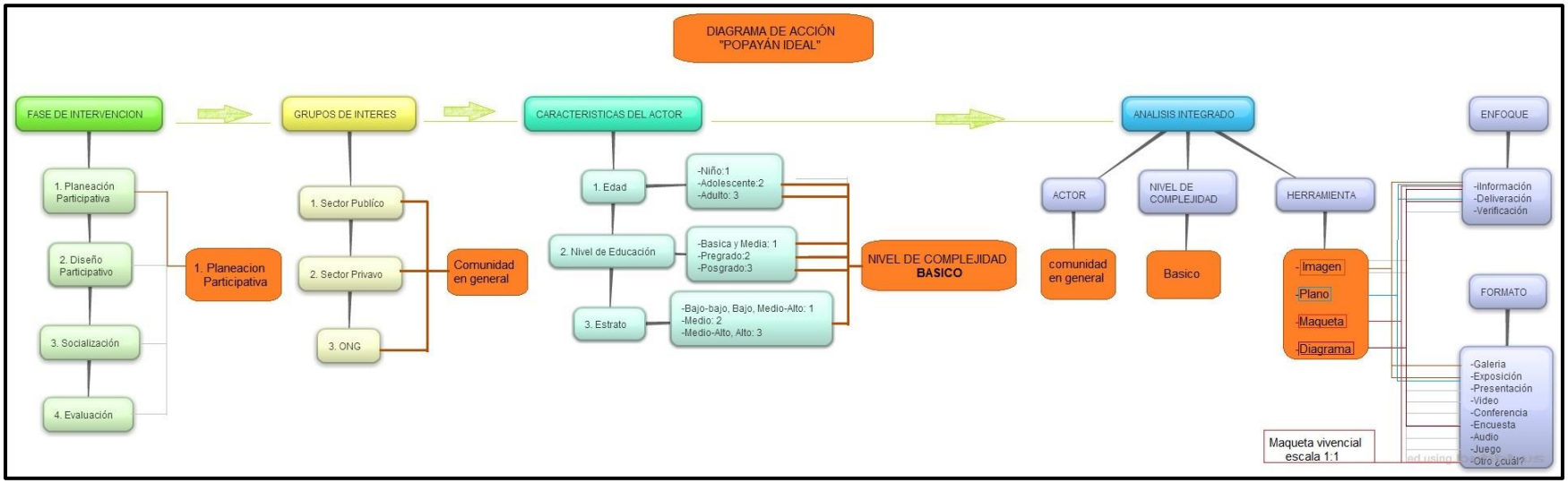

Ilustración 1 Diagrama de acción Popayán Ideal, Autoría Propia

Descripción del diagrama

Fase de intervención: Teniendo en cuenta las características de la actividad y los objetivos que desea alcanzar la estrategia Popayán ideal, se determina que la fase de intervención que se debe ejecutar en esta actividad es: Planeación Participativa

Grupo de interés: la actividad al ser incluyente, permite la participación de todo tipo de ciudadanos, por lo tanto se define que es: comunidad en general.

Características del actor: teniendo en cuenta que el grupo de interés se determinó como comunidad en general, el rango de edades, el nivel de educación y la estratificación es variado y poniendo en práctica los resultados de la matriz de ponderados el valor obtenido luego de la sumatoria es 3, lo que indica que el nivel de complejidad a utilizar en esta actividad debe ser Básico.

Análisis integrado de etapas: teniendo en cuenta las características anteriormente descritas y refiriéndonos a la teoría, las herramientas de representación a utilizar deben tener características fáciles de comprender por lo tanto se experimenta con las herramientas con mayor número de características sociales: la imagen, el plano, la maqueta y el diagrama.

5. Resultados

A nivel de herramientas de representación arquitectónica y urbanística:

- La imagen y la maqueta son herramientas de representación arquitectónica y urbanística óptimas para los procesos de participación ciudadana y apropiación social del conocimiento.
- El plano, como herramienta de cartografía social, permite hacer un diagnóstico de ciudad, ya que hace posible la ubicación de hechos, elementos y situaciones que acontecen o involucran a la comunidad.

- El diagrama es una herramienta simplificadora de procesos que permite llegar de manera más rápida a los resultados; y, aunque se puede desarrollar en diferentes contextos, su uso está limitado al nivel de comprensión técnico.
- Se deben estudiar de manera más específica las características de las encuestas y los formatos escritos como diagrama, ya que cumplen un fin similar pero no se encontró investigaciones o bibliografías que las relacionen.

A nivel cognitivo (y teniendo en cuenta las tres características consideradas: edad, nivel de educación, estratificación):

- Hacer atención en las características del desarrollo cognitivo en el ser humano nos ayuda a identificar niveles de complejidad útiles para los procesos de participación ciudadana y para el logro de un grado mayor de conocimiento y participación en los distintos contextos a los que puede ser aplicada.
- La edad de las personas es una característica muy importante, ya que dependiendo de este factor nos vemos expuestos a un mayor número de estímulos procedentes del exterior. Con ello, es posible un mejor desarrollo de nuestra capacidad de aprendizaje así como la adquisición de habilidades esenciales para comprender mejor nuestro entorno, para adaptarnos a él y, en definitiva, para habitarlo.
- El nivel de educación representa el factor más importante desde el punto de vista cualitativo, porque un nivel de educación elevado implica haber recibido más estimulación y adquirido más conocimientos para resolver nuestros problemas.

La estratificación socioeconómica condiciona muchas veces el nivel de educación al que podemos llegar. Un nivel de estimulación bajo hace que las personas situadas en los estratos inferiores sean más vulnerables en la sociedad

6. Conclusiones

Las herramientas de representación arquitectónica y urbanística, por su naturaleza, además de ser un soporte imprescindible para la materialización de las diferentes formas artísticas, han sido siempre un vehículo para facilitar el embellecimiento de nuestro entorno, y en definitiva, para contribuir a la mejora de nuestra calidad de vida. Es decir, nos facultan para observar la realidad desde otras perspectivas; nos transportan a espacios que todavía no han sido construidos y, en última instancia, nos ayudan a trasladar en un plano más tangible la idealidad de nuestras percepciones.

De acuerdo con la propuesta defendida en *Ciudades para la Gente,* podemos afirmar que nuestras ciudades están constituidas por las personas que las habitan, más que por sus infraestructuras. Y que, en ellas, lo fundamental es que el ciudadano se convierta en el punto central; es decir, el ámbito desde donde se tomen las decisiones. De ahí que los ejercicios de participación deban concebirse no solo desde el punto de vista político, sino también desde la perspectiva de la conformación física y moral del territorio y de la sociedad.

Esta investigación ha recogido y analizado estas ideas y las ha combinado de manera experimental para intentar obtener una estrategia metodológica que permita captar el sentir de las personas y trasladar esta información a procesos de la planificación del territorio. En este contexto las herramientas de representación arquitectónica y urbanística son el elemento que faculta a la ciudadanía para generar, confirmar y/o modificar sus percepciones e ideas con respecto al espacio donde habitan. De este modo, tales herramientas pueden acabar contribuyendo a la construcción de sociedades donde la convivencia, la inclusión, la igualdad y el respeto sean los principales elementos de conformación del territorio.

Desde el punto de vista social, las herramientas utilizadas en esta metodología son elementos que comunican información y forman saberes en los ciudadanos, que ayudan al progreso y desarrollo de un territorio; además son elementos incluyentes, que ayudan a las personas a identificarse y a recordar, a definir sus sueños y a transformar los sueños en realidad, pero sobre todo a

participar sea cual sea la edad, el nivel de educación o el estrato al cual pertenezcan.

7. Bibliografía

ALMAGRO, Antonio, 1993, La representación del espacio arquitectónico: fotogrametría y CAD

BOTERO GÓMEZ, Patricia. TORRES HINCAPIÉ, Juliana. VICTORIA ALVARADO, Sara. 2008, "Perspectivas teóricas para comprender la categoría participación ciudadana-política juvenil en Colombia", Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Manizales, Doctorado en Ciencias Sociales, Niñez y Juventud del Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud de la Universidad de Manizales y el Cinde, vol. 6, núm. 2, (julio- diciembre), p. 565-611

BZARQUICOSTURA, 2014. La representación. Madrid, disponible en: http://bzarquicostura.com/?p=146

CARVAJAL BURBANO. Arisaldo, 2010, Planeación Participativa diagnóstico, plan de desarrollo y evaluación de proyectos, Tercera edición, Cali, Editorial Facultad de Humanidades,

CHIARELLA, Mauro, 2009, Laboratorio de representación e ideación, medios análogos y digitales. Director Dr. Ernest Redondo Domínguez. Tesis doctoral en comunicación visual en arquitectura y diseño. Universidad Politécnica de Cataluña, Departamento de expresión gráfica

COLCIENCIAS, 2010, Estrategia Nacional de apropiación social de la ciencia la Tecnología y la Innovación, Primera edición, Bogotá, anaquel, p. 49

DIAS DE PLAYA, 2014, Días de Playa, Publicado en: Medellín, disponible en: http://www.diasdeplaya.com/

GEHL, Jan, 2014, Ciudades para la gente, primera edición, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, editorial Infinito, p. 280, traducido por Juan Deima

GEHL ARCHITECTS, 2013, world class streets: Remaking New York citys public realm, New York, disponibel en: http://gehlarchitects.com/cases/new-york-usa/

GIP, 2013, Corredor Verde, Cali, Colombia, disponible en: http://gip.org.co/

HALL, Stuard. 1997, El trabajo de la representación. Representation: cultural representations and signifying practices, p. 13-74

MINEDUCACIÓN. 2010. Sistema educativo Colombiano. Publicado en Bogotá, Disponible en: http://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-article-233839.html

MUNERA LÓPEZ, María Cecilia, 2008, de la participación destructora a la participación sinérgica, Medellín Colombia, Escuela de hábitat Cehap, Universidad Nacional de Colombia.

OBSERVATORIO LABORAL PARA LA EDUCACION. 2013, Perfil académico y condiciones de empleabilidad. Bogotá. Ministerio de educación Nacional. P.44

OLIVERIA LEPORI. Ana Paula, 2006, taller de proyectos como laboratorio de memoria y lugar. Director. Muntañola y Thomberg, Josep. Tesis doctoral en proyectos arquitectónicos, Universidad Politécnica de Cataluña, departamento de proyectos arquitectónicos,

OPUS ESTUDIO, 2009, Revitalización Albarrada de Mompox, Publicado en Medellín, disponible en: http://www.opusestudio.com/index.php/es/proyectos/revitalizacion-albarrada-mompox/

RAYNUD & RIALS, 2001, Diccionario de filosofía Política, Madrid España, AKAL. Pág. 94.

RICE, Philip, 1997, Desarrollo humano, estudio del ciclo vital. Segunda edición. México. Editorial G. Gill, S.A. P. 668

URBANO COLLAZOS, Maritza de Fátima, 2015, Diseño de una herramienta para la apropiación social del conocimiento desde el arte y el diseño que permita la participación ciudadana en la planeación del desarrollo urbano sostenible en la ciudad de Popayán, Director: Dr. (c) Francisco Zúñiga León, Tesis de Pregrado en

Arquitectura, Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca, Facultad de arte y diseño, p. 183

VAN DER MAAS, Stan. 2011, El diagrama en la arquitectura. DEARQ, revista de arquitectura de la universidad de los Andes, No. 8, p. 32-43

VELASQUEZ Fabio. GONZÁLEZ R. Esperanza. 2003, ¿Qué ha pasado con la participación ciudadana en Colombia? Bogotá Colombia, Fundación Corona,

VELÁSQUEZ, Fabio, 1986, Crisis municipal y participación ciudadana en Colombia, en Revista Foro, Nº 1, Bogotá, p. 22