

11. Aplicación de la metodología de diseño participativo para diseñar el Centro Cultural Sinchi Roca

Mariafernanda Rengifo Vargas
Carrera de Diseño Profesional de Interiores
Facultad de Diseño - UPC

Resumen: El proyecto estudia las características del centro cultural del Parque Zonal Sinchi Roca, cuya remodelación quedó suspendida en 2014 debido a un cambio de gestión municipal.

A través del diseño participativo, el proyecto busca generar dinámicas de involucramiento del vecindario y visitantes en el rediseño del centro cultural. Así, propone metodologías exploratorias y etnográficas para conocer la interacción de usuarios y usuarias, su comportamiento habitual y sus necesidades en relación a este espacio, así como para recibir retroalimentación de los diseños de la propuesta.

Palabras clave: diseño participativo, centro cultural, metodologías participativas, espacio público, parques urbanos.

Design of the Sinchi Roca Cultural Center in Comas

Abstract: The project studies the characteristics of the Sinchi Roca Zonal Park cultural center, whose remodeling was suspended in 2014 due to a change in municipal management.

Through participatory design, the project seeks to generate dynamics of involvement of the neighborhood and visitors in the redesign of the cultural center. Thus, it proposes exploratory and ethnographic methodologies to know the user's interaction, their habitual behavior and their needs in relation to this space, as well as to get feedback on the designs of the proposal.

Keywords: participatory design, cultural center, participatory methodologies, public space, urban parks.

Los parques urbanos deben garantizar el uso público y libre acceso, y estar acondicionados con mobiliario indispensable para las funciones básicas (Sierra & Ramírez, 2010, p. 8). El 18 de abril de 1975 se estableció el Parque Zonal N° 2 Sinchi Roca, en Comas (Municipalidad de Lima, 2018, p. 45), y, en 2000, durante el gobierno municipal de Castañeda Lossio, se planteó la remodelación del complejo. Se cambió la concepción de parque a club y fue inaugurado en 2008 (2018, p. 89). El parque cuenta con una gran cantidad de losas deportivas, lagunas, zona de picnic, parrillas, juegos infantiles, caballeriza, granja y minizoológico, tres piscinas, patio de comidas, anfiteatro, etcétera.

En 2012 se convocó a un concurso público organizado por la Municipalidad de Lima para el diseño de un centro cultural y polideportivo en dicho club, del cual resultaron ganadores +1 estudio. Durante 2014 hubo cambio de gestión municipal, por lo que el proyecto en construcción no llegó a habilitarse. En la actualidad, el proyecto se encuentra casi a un 90% del desarrollo. Sin embargo, por diferentes problemas de gestión, el proyecto se encuentra judicializado, no se permite el ingreso, no tiene un uso y se mantiene en estado de abandono.

«El diseño participativo se refiere a la acción de definir colectivamente propuestas integrales de proyectos para el desarrollo de la vida y, a partir de ellas, los espacios físicos que facilitarán su desarrollo» (Correa & Martínez, 2015, p. 40). En esta investigación se usará la metodología de diseño participativo entre los pobladores del distrito y visitantes del parque con el objetivo de diseñar el Centro Cultural del club zonal Sinchi Roca.

Metodología

Para el desarrollo metodológico, este ensayo se basará en la investigación realizada por Spinuzzi (2005) y el *Manual del Proceso Participativo para el Diseño de Espacios Públicos* desarrollado por el Instituto de Planeación para el Municipio de Colima (2014). De ambos textos se tomarán diferentes puntos para crear una metodología propia adaptada al contexto del proyecto. La metodología del trabajo de investigación adoptará un enfoque cualitativo. Este trabajo se centrará en una escala barrial y en el diseño de:

- Programación de actividades, zonificación, distribución y diseño interior del centro cultural del parque.
- Tratamiento de techo verde del centro cultural, selección de especies e implementación de huerto.

A continuación, se seguirán los tres pasos de la metodología referente.

- *Paso 1: Exploración inicial del trabajo*

Durante esta etapa se realizará una observación etnográfica sin intervención para conocer la interacción de los usuarios en el parque, obtener un perfil de usuario y comportamientos usuales, con el fin de explorar las condiciones e identificar posibles estrategias de participación. Asimismo, se realizará un levantamiento fotográfico, registro audiovisual y entrevistas a diferentes usuarios para reconocer sus principales necesidades, condiciones, requerimientos, percepciones, etcétera.



Figura 1. Estado actual interior del Centro Cultural Sinchi Roca.



Figura 2. Usuarios interactuando en el Club Zonal Sinchi Roca.

**ENCUESTA INFORMATIVA A USUARIO DE CLUB ZONAL
SINCHI ROCA**

1. INFORMACIÓN GENERAL

Edad: _____ Sexo: a) Femenino b) Masculino Dónde reside: _____

Ocupación: a) Estudiante b) Independiente c) Otro de casa d) Empleado e) Desempleado f) Otro

2. ESPACIO PÚBLICO

¿Con qué frecuencia visita el parque?

a) Todos los días b) Cada tres días c) Entre una y dos veces a la semana
d) Una vez al mes e) Una vez en un mes f) No lo visito

¿Considera que el parque cuenta con espacios para desarrollar actividades culturales?

a) Sí b) No

¿Considera viable el plan para desarrollar un Centro Cultural?

a) Sí b) No

¿Le gustaría que se implemente un Centro Cultural abierto para la comunidad?

a) Sí b) No

En caso de haber respondido "Sí" ¿qué ambientes le gustaría encontrar? (Puede marcar más de 1)

a) Cafetería b) Biblioteca c) Taller d) Auditorio e) Biblioteca f) Teatro
Otro(s): _____

¿Le gustaría participar de un taller comunitario para el diseño del Centro Cultural de su zona?

a) Sí b) No

Nombre por su participación: _____ Contacto: _____

Figura 3. Encuesta informativa adaptada del Instituto de Planeación para el Municipio de Colima. (2014, p. 32).

• Paso 2: Procesos de descubrimiento

En este paso comenzará la interacción directa con los usuarios para involucrarlos en el tema y crear relaciones. Se realizará la planificación de los talleres y mediante los contactos obtenidos en las encuestas se convocará a los usuarios a participar en ellos. Antes de empezar, se planteará realizar juegos organizativos (encantados, partidos pequeños de fútbol, estiramientos, espejo, etcétera) con el propósito de crear interacción entre los usuarios, relajarlos e incentivar su imaginación. Se pasará a explicar de qué trata la metodología y el objetivo por lograr del proyecto.

Para los talleres se presentarán las siguientes fichas, las cuales deberán ser llenadas por los participantes, y se le otorgará a cada uno un papel para realizar un dibujo para las siguientes clases: área social, área cultural, área de descanso, área de talleres y área verde. El diseño es libre y pueden emplear los distintos materiales brindados (colores, crayones, temperas, etcétera).

¿Qué ambientes le gustaría tener?

- Museo de sitio / histórico
- Sala de exposiciones
- Biblioteca
- Sala multi usos
- Galería de arte
- Salones de talleres
- Cafetería / Restaurante
- Tiendas de venta
- Teatro
- Jardín / Huerto
- Otro (puede sugerir alguno) _____

Debe dibujar como le gustaría el lugar elegido y cuéntenos en 5 líneas de que trata su propuesta

Figura 4. Ejemplos de ficha.

• Paso 3: Creación de prototipo

Esta etapa se desarrolla a partir de la información e ideas recabadas del paso 2. Se procesarán las respuestas obtenidas de los usuarios para llegar a conclusiones y obtener las premisas de diseño. Como prototipo se elaborará una maqueta de diversas zonas del Centro Cultural, planos técnicos, artísticos, collage y vistas 3d en programas de diseño para comunicar la idea. Esto será llevado nuevamente a un taller con los usuarios para presentar los resultados y recibir retroalimentación. Mediante esta crítica se realizarán los cambios necesarios sobre la base de la opinión de los usuarios mediante un seguimiento y monitoreo. Este proceso se repetirá las veces que sean necesarias hasta obtener un producto final en respuesta a los requerimientos de los usuarios.

Luego, se realizará una programación a partir de las etapas requeridas para organizar las actividades y los tiempos necesarios.

Paso	Momento	Actividades	Duración
Exploración inicial	Preparar	Observación etnográfica para reconocer al usuario y sus necesidades, como se desenvuelve	2 - 3 días
	Identificar prioridades	Entrevistas y reuniones para entender al usuario, empatizar, identificar problemas y oportunidades. Decidir las prioridades y metas a lograr	1 semana
Proceso de descubrimiento	Tomar acciones	Implementar los planes, realizar los juegos, talleres de dibujos, interacción entre usuarios, organizar grupos de trabajo.	Workshop de 2 - 3 horas
	Monitorear	Guiar las actividades, responder consultas, observar lo que está pasando, realizar anotaciones de los hechos.	
Creación de prototipo	Reflexar	Realizar los prototipos en base a las ideas y propuestas obtenidas del paso anterior	1 - 2 semanas
	Nuevas acciones	Exponer los prototipos, recibir el feedback, tomar decisiones en grupo, implementar mejoras conjuntamente	Workshop de 2 - 3 horas
Repetir el procedimiento por lo menos 3 vez o las necesarias hasta obtener el producto final.			

Figura 5. Programación de etapas. Adaptada de Center for International Forestry Research (2014)

Mediante la planificación de la metodología se pasará a su posterior desarrollo para obtener

información y cumplir el objetivo de investigación.

Referencias

Center for International Forestry Research-CIFOR (2014). *Field Guide to Adaptive Collaborative Management and Improving Women's Participation*. Bogor: CIFOR. https://www.cifor.org/publications/pdf_files/Books/ACMManual2014.pdf

Instituto de Planeación para el Municipio de Colima (2014). *Manual del Proceso Participativo para el Diseño de Espacios Públicos*. Lima.

Martínez, C. F. y Correa Cantaloube, E. N. (2015). Diseño participativo de espacios urbanos bioclimáticos. Experiencia en Mendoza (Argentina). *Cuadernos de Vivienda y Urbanismo*, 8(15), 36-55. <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.cvu8-15.dpeu>

Municipalidad de Lima (14 de setiembre de 2018). *Clubes y parques para todos*. <http://publicacioneslima.pe/clubes-y-parques-para-todos/>

Sierra, I. y Ramírez, J. P. (2010). Los parques como elementos de sustentabilidad de las ciudades. *Revista Fuente*, 5, 6-14. https://www.researchgate.net/publication/268504944_Los_parques_como_elementos_de_sustentabilidad_de_las_ciudades

Spinuzzi, C. (2005). The Methodology of Participatory Design. *Technical Communication*, 52(2), 163-174. https://www.researchgate.net/publication/233564945_The_Methodology_of_Participatory_Design