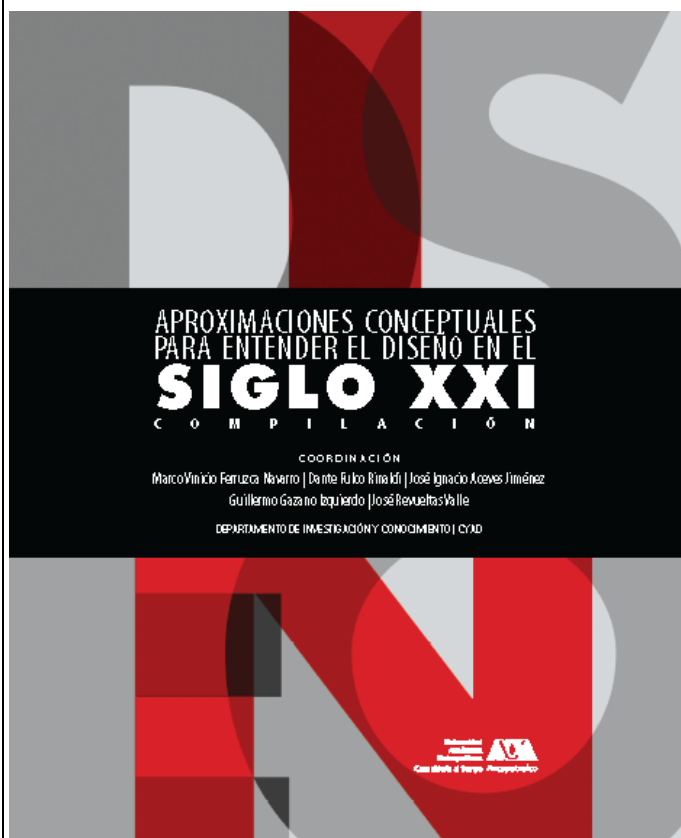




Pérez S., Miguel (2015).

Sandoval, Georgina R. (2015).

ORCID: [0000-0001-5671-4908](https://orcid.org/0000-0001-5671-4908)

Trujillo H., Noé (2015).

Hernández G., Carlos (2015).

Minaya H., Fernando (2015).

ORCID: [0000-0002-2539-1955](https://orcid.org/0000-0002-2539-1955)

La relación usuario-espacio-diseño para vislumbrar el futuro.

p. 245-256

En:

Aproximaciones conceptuales para entender el Diseño en el Siglo XXI / Marco Vinicio Ferruzca Navarro [et al.] coordinador. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2015.

Fuente: ISBN 978-607-28-0467-8

Universidad
Autónoma
Metropolitana
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**



Ciencias y Artes para el Diseño



<https://www.azc.uam.mx/>

<https://www.cyad.online/uam/>

<http://investigacionyconocimiento.azc.uam.mx/>

Repositorio Institucional



"Preservar con amor y cariño el saber"

<http://zaloamati.azc.uam.mx>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como

Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

D.R. © 2015. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Se autoriza copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre y cuando se den los créditos de manera adecuada, no puede hacer uso del material con propósitos comerciales, si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado. Para cualquier otro uso, se requiere autorización expresa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

La relación usuario-espacio-diseño para vislumbrar el futuro

Grupo de Investigación “Aprendizaje en el Hábitat Comunitario”

Introducción

En la actualidad la palabra “diseño” hace referencia a tres aspectos diferentes: a la disciplina; a la actividad proyectiva que da significado a un concepto visual, y al producto que de ello se obtiene como satisfactor de necesidades.

En la UAM-A, en la División de ciencias y Artes para el Diseño (CyAD, 1974) se considera que la Cuarta Área de Conocimiento se divide en tres campos en los que tiene cabida cualquier disciplina de diseño, actual y futura:

1. Usuario-ESPACIO-Diseño
2. Usuario-OBJETO-Diseño
3. Usuario-COMUNICACIÓN-Diseño

Han pasado algunos años desde aquella afirmación y la pregunta debería ser cuál es el impacto de la cuarta área de conocimiento en la solución de los problemas del país. Lo cual llevaría a considerar actuaciones estratégicas relacionadas con el diseño que ayudaran a modificar la mala calidad de vida de la población, considerada como una de las problemáticas nacionales señaladas por las instituciones, entre otras, por el Conacyt.

La UAM, (UAM-A, 2014) como toda universidad, ha dado prioridad a la docencia y a la investigación científica, cuyo indicador es el número de profesores-investigadores integrantes del Sistema Nacional de Investigadores, no así, por ejemplo, el Sistema Nacional de Creadores. Esto también debería ser un indicador de esta División Académica integrante de la Cuarta Área del Conocimiento.

En todos los años de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD), ¿cuáles han sido los problemas-necesidades a que los usuarios se han enfrentado? Esto debería ser otro indicador, el resultado de una universidad con un trabajo vinculado con la sociedad. Al día de hoy, la respuesta seguramente está dispersa.

Estas líneas no pretenden una evaluación de resultados de la división, sólo buscan la reflexión de un conjunto de profesores que han establecido su práctica docente a partir de la dependencia teoría-praxis, y que tienen como campo de exploración arquitectónica y de diseño, la relación usuario-espacio-diseño. En esta lógica, la investigación adquiere un sentido práctico; es la indagación, el soporte de un diagnóstico; es un instrumento útil para el diseño. Reportar su práctica a través de la sistematización y la documentación escrita es parte de las labores cotidianas y críticas de los docentes de diseño.

La experiencia debería señalar los temas que han preocupado a las escuelas de diseño, en relación con una sociedad en permanente cambio; identificar el origen de las ideas, si éstas integran distintas miradas de la sociedad (sector público, privado, social); si consideran a distintas disciplinas afines al diseño; si se ha involucrado a los usuarios, y si se ha tenido en común una mirada estética. Pero más allá de la UAM, en la cotidianidad y como resultado, justo lo que se puede observar son expresiones o manifestaciones aisladas, prácticas que no denotan diseño y que no coadyuvan a soluciones; por lo tanto, institucional, social y culturalmente, estamos frente a una ausencia de diseño, frente a un “no diseño”. Como docentes en diseño tenemos el desafío de contribuir a formar alumnos que asuman una actitud protagonista en la vida social. Se entendería que ésta es una sociedad que considera importante el ejercicio del diseño.

El contexto

El diseño es accesible para quien lo puede pagar. Entonces, la población que por sus condiciones socioeconómicas no puede hacerlo, ¿qué es lo que tiene?

En la sociedad mexicana contemporánea, en donde todo lo decide el mercado, en donde el papel de las instituciones se ha diluido, la población en general, pero en particular la de bajos recursos, ¿tiene derecho al diseño?

Hoy se imita y prefiere la parafernalia y seguridad que da la vida urbana, en contraposición a padecer la escasez y la marginación de la vida rural de nuestro país. ¿Acaso estos lugares y sus habitantes no han provisto de cultura?

Por otro lado, las políticas públicas vinculadas con las necesidades de espacio de la población consideran el otorgamiento de recursos subsidiarios, sobre todo para la

población “más pobre” (que también es considerada “políticamente” importante), con el fin de que tenga acceso a algún bien, ya sea infraestructura, equipamiento, espacio público o vivienda; de paso ese recurso económico se convertirá en ejecución de obra, que a su vez necesitará y dará empleo. Sin embargo, el trabajo de planificación de una intervención diseñada no es considerado. Qué se hará no es importante, cómo se hará tampoco; lo importante es ejecutar la obra. El resultado es un vacío, un no diseño en el mejor de los casos, piezas fragmentadas. En ese contexto, las ideas manejadas en la escuela de diseño: uso, forma, función simbólica o valor histórico, base de cualquier propuesta de intervención, pierden sentido y justificación.

Esto a pesar de que la educación del siglo XXI fomenta la generación de experiencias significativas, útiles para la vida, y centra el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumno y sus intereses. Asimismo, las instituciones educativas plantean la importancia de enseñar a los estudiantes a participar en la elaboración de proyectos escolares relacionados con las necesidades concretas de su entorno, atendiendo las necesidades imperantes de su contexto local y nacional.

Por eso es importante identificar quién o quiénes se tienen que preocupar por el diseño. Las instituciones públicas debieran ser responsables y exigirlo, sin embargo, se sabe que en el siglo XXI no tienen la rectoría. Un ejemplo público y conocido fue lo que sucedió durante la administración federal 2007-2012, para la celebración del Bicentenario. De inicio, una contradicción: ideológicamente la administración pública no es compatible con la idea bicentenaria de la Independencia y menos con la centenaria de la Revolución. El resultado: un monumento “sin personalidad” conocido popularmente como “la suavicrema”, en cuyos profundos cimientos se oculta la corrupción; más que la forma, se resaltó el uso de materiales importados de lejanas tierras, pero para el diseño del objeto no fue condición del concurso “alguna” referencia simbólica o de identidad de la sociedad contemporánea mexicana.

Otro ejemplo de esta ausencia de diseño es el hecho de que en el mismo sexenio se construyeron más de seis millones de viviendas, pero se usaron para ello no más de 34 prototipos de vivienda en todo el país; sin considerar diferencias climáticas, regiones geográficas, entorno (si era metrópoli o localidad), entre otros.

Un ejemplo más lo ofrece el espacio público en el DF: el Corredor Madero y otros cinco espacios (la recuperación de la Alameda, la intervención en Av. Juárez, la Plaza de la República, el corredor Insurgentes-Zócalo y la Plaza Mariana) identificables por su “intención de diseño” y la calidad que ofrecen; como obras tienen un resultado innegable, la gente los usa. En estas intervenciones (Sandoval, 2012) se gastó (incluyendo

diseño y obra) un monto de 708.7 millones de pesos en tres años. Como contraparte, el Programa Comunitario de Mejoramiento Barrial durante el mismo periodo gastó casi el mismo monto, poco más de 709 millones de pesos, pero con éste se realizaron 650 intervenciones, casi todas de obra (aunque no un trabajo de diseño pagado).

Punto de partida para la reflexión

Desde el espacio universitario, el campo usuario-espacio-diseño se coloca en la interrelación problema o necesidad social-respuesta. Esto implica un aprendizaje también del profesor, a partir del proceso pedagógico que implementa y que es distinto en cada caso; lo que ha tenido como resultado visiones y prácticas que al ser reconocidas nos ayudarán a la reflexión del diseño en el siglo XXI. Es el caso del grupo de investigación “Aprendizaje en el Hábitat Comunitario”, desde el cual se pretende compartir y conformar un grupo de reflexión que ha identificado algunas líneas:

1. La relación problema-respuesta desde *la investigación* para el diseño, que no la investigación científica.
2. La relación problema-respuesta ante *el arte*. En la que la sociedad “visual” pierde capacidad de observación, de emoción y de abstracción, cualidades básicas para quien debe diseñar.
3. La relación problema-respuesta como identificación de *la historia y el lugar*. Que mira a la naturaleza no como un ente natural, sino como un “agregado” en la sociedad urbana.
4. La relación problema-respuesta en los procesos de *enseñanza-aprendizaje*. Involucra a los profesores, a los alumnos y necesariamente a los usuarios, por lo que se requieren metodologías participativas.
5. La relación problema-respuesta desde la vinculación universidad-sociedad. Se requiere reconocer que esta labor existe y necesita ser institucionalizada.

Con seguridad, sólo son algunos puntos de preocupación en la práctica del diseño, pero para el grupo de investigación es un punto de partida para la reflexión crítica.

En todos estos años, en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, ¿qué es lo que se ha modificado? ¿Cuáles son los temas de diseño que le preocupan en relación con una sociedad en permanente cambio? ¿Es posible identificar temáticas? ¿Es posible identificar usuarios? ¿Es posible identificar ámbitos? Todo ello a

partir de los resultados de diseño de los alumnos de CyAD. Las siguientes líneas dan cuenta de experiencias y reflexiones críticas basadas en ejercicios de diseño en la UAM-A.

En diseño ¿a qué llamamos investigación?

No se trata de la investigación científica. Se trata de pensar, identificar y analizar los elementos que condicionarán un resultado de diseño (resolver un problema de diseño). Entre las opiniones a considerar se encuentran la de los futuros usuarios y su idiosincrasia. Asimismo, esto requiere un ejercicio de observación para encontrar los elementos que ayuden a explicar las necesidades.

Por ejemplo, una familia de escasos recursos aquejada por asma no había considerado que lo que necesitaba era iluminación y ventilación; o que la causa era el hacinamiento en que vivía, pues más de 35% de las viviendas del país sólo tienen un cuarto dormitorio y más de cuatro habitantes por vivienda.

En la actualidad, lo que corresponde es explicar las contradicciones de la sociedad, explicar los fenómenos, al mismo tiempo que identificar conceptos que ayuden a guiar la intervención en diseño con el fin de coadyuvar a un entendimiento social. Un buen entendimiento entre la idea y el contexto será determinante para obtener un buen producto de diseño. Por ejemplo, los vecinos de un barrio popular se sentirán invadidos por otro grupo de interés que decide generar un nuevo emplazamiento (otra escala, otro uso del espacio); unos desean conservar su barrio y los otros “modernizar” y recualificar la zona. ¿Existe la posibilidad de encontrar un equilibrio entre los diversos intereses? Sin duda, un análisis urbano basado en la vida cotidiana de los vecinos y apoyado por documentación y datos estadísticos ayudará también en una negociación y a un buen ejercicio de diseño, en tanto todos tienen en común un espacio público.

Sobre el arte

El aprendizaje en diseño requiere de la enseñanza del arte. Es claro el abandono de la exploración estético-sensible en los programas académicos de diseño, la cual es necesaria para el acercamiento a los fenómenos perceptuales, pues permite desarrollar capacidades para negociar y disentir, elementos imprescindibles para el trabajo par-

ticipativo. Así, la inclusión de las artes en el currículo educativo coadyuvará durante el proceso de diseño.

Trabajar con materiales y aprender a aprovecharlos de diversas maneras, además de resultar atractivo para quienes se dedican a las disciplinas relacionadas con lo visual y el diseño, favorece la reflexión. Durante el trabajo con los materiales y mediante el procedimiento se va aprendiendo a partir de la habilitación técnica, que al estar bien documentada procurará una mejora sustancial en los proyectos de diseño. Lo cual afina la sensibilidad y la atención en los detalles en el desarrollo de los proyectos de diseño. Adicionalmente, procura la investigación visual y estética en atención a las necesidades que colectivamente construyen los referentes simbólicos de nuestra historia y sociedad.

Resulta urgente mirar la vinculación que los factores científico-tecnológicos de punta están teniendo con los proyectos emergentes de arte contemporáneo, así como la inclusión de las nuevas tecnologías que permiten explorar elementos conceptuales que en otras épocas hubieran sido imposibles. Por todo ello, es que el diseño no debe estar alejado de la estética.

Sobre la mirada histórica y el lugar

El papel del diseño es de fundamental importancia para el tratamiento del fenómeno natural y rural, en la protección, gestión y ordenación del paisaje del país. Al hablar del diseño del paisaje rural, el término diseño conserva su connotación, ya que parafraseando a Francisco Olvera, diseñar el paisaje se refiere a poner una etiqueta o marca al momento de dar una significación al territorio a partir de la transformación sobre él mismo, sin importar si esto es pequeño o grande. De igual manera, entendemos que las poblaciones rurales en México, históricamente, han entendido y, por tanto, diseñado el paisaje del sitio donde actúan, lo que es resultado de una necesidad para el desarrollo de su vida. Es por ello que el paisaje de cada lugar da cuenta de quiénes lo viven y quiénes lo han transformado a lo largo de distintos momentos, siempre con un sentido lógico y coherente entre las actividades humanas y el medio físico.

Pero luego del fenómeno que se plantea, se coincide con las preocupaciones de varios especialistas en este campo, en el que saber dar significado a los objetos territoriales, reconocer sus valores históricos, culturales, físicos y ambientales es de fundamental importancia para quien administra, diseña o simplemente vive un lugar; ya que el paisaje está sujeto al territorio.

En este orden de ideas, el diseño del paisaje rural mexicano indudablemente requerirá de diseñadores responsables que deberán incluir instrumentos de investigación, interpretación y consulta pública que ayuden a identificar, analizar, conservar, e incluso, ampliar la diversidad de paisajes rurales, siempre de manera coherente a la vocación y en miras de la evolución del territorio.

Trabajar con los usuarios

Esta circunstancia condicionará el conjunto de instrumentos y herramientas, adaptables a cada caso, para incorporar a los futuros usuarios en el proceso de diseño. Quien se encarga de reconocer el ejercicio de diseño requiere de un conjunto de habilidades (de diálogo, de análisis, de síntesis, incluso de comunicación) que permitan “traducir” las necesidades y opiniones de los usuarios en propuestas, no sólo en conceptos de diseño, también en proyectos ejecutables luego de una gestión.

Los usuarios, por su parte, una vez que han externado sus necesidades y los valores que tienen, requieren de un conjunto de información que puede condicionar sus deseos; así como de conocer normas y reglas, y saber cómo operan las condiciones a través de alguna capacitación práctica. Sólo así podrán tomar decisiones y hacer propuestas.

Entonces, el diseñador del espacio a escala humana, del espacio habitable, del espacio comunitario, del espacio público o del espacio urbano se convierte en una especie de asesor que brinda una asistencia técnica que requiere el apoyo de otras disciplinas para promover una comunidad más organizada.

Sobre el aprendizaje

Implementar en el aula ejercicios encaminados a la capacidad de cambio en el contexto social y profesional permite a los estudiantes intervenir de manera activa y comprometida en los problemas y en sus soluciones; es decir, en situaciones relacionadas con las demandas imperantes de su contexto. Ello implica que la investigación aunada a la docencia es una plataforma que facilita la formación de futuros profesionistas sensibles a su realidad, a través de la elaboración de proyectos que contribuyan a que la sociedad mejore.

Para ello, el profesor debe emplear estrategias de aprendizaje vinculadas con el contexto y la cultura de la que se forma parte, lo que significa resolver metodológica-

mente el traslado de la necesidad identificada hacia el requerimiento de diseño en el aula. Esto es posible en la medida en que el docente y los alumnos logren trabajar los contenidos partiendo de su propio entorno.

El apoyo de la metodología del *diseño participativo* contribuye de manera sustancial a la solidaridad social, ya que facilita la interacción entre personas para la búsqueda de propuestas y soluciones. De esta manera se pueden orientar colectivamente los procesos hacia objetivos tendientes a modificar la calidad de vida; la intención es integrar a todos los sectores interesados en la búsqueda de soluciones.

Como institución tenemos la facilidad de propiciar la articulación entre los actores sociales excluidos, para generar un intercambio de significantes entre ellos que les permita negociar y llegar a acuerdos. El fin es fortalecer su autoestima y su identidad como sujetos transformadores de la realidad. Por sus características, el diseño participativo tiene un gran valor pedagógico, al ser una construcción continua de conocimiento puesto en práctica, lo cual lleva a la generación de experiencia. Dicho de otro modo, el aprendizaje en el diseño participativo implica estar inmerso en una comunidad de práctica, que procura generar estrategias de colaboración y confrontar a los estudiantes con el contexto, que demanda en ellos un rol activo, crítico y propositivo.

En un ambiente de diseño participativo se busca establecer una vinculación entre la universidad, la sociedad y otras instituciones, que genere cambios sustanciales entre el que aprende y su contexto, y adicionalmente se busca que se fomente en ellos la práctica de valores y principios éticos.

Las instituciones de educación superior tienen el compromiso de incidir y participar propositivamente atendiendo las necesidades imperantes de la comunidad y los requerimientos del país. Es la razón de ser de las universidades, en particular de la UAM, que prioriza y expresa dicho compromiso en su misión y visión. Por esta razón los procesos de aprendizaje requieren una sólida comprensión de las problemáticas desde los escenarios sociales, para atender las demandas locales, regionales y globales.

La arquitectura, como lo explicaba José Villagrán, se integra con los valores estéticos, técnicos, la utilidad y, fundamentalmente, la función social. Traducido a la actualidad (no sólo del objeto sino también del sujeto a quien va dirigido), implicaría la inclusión de los usuarios finales, así como del reconocimiento del arquitecto en su papel de guía o asistente, pues coordinará el proceso de diseño e integrará la investigación.

Un investigador diría que lo que corresponde es explicar las contradicciones de la sociedad, los fenómenos. Un diseñador identifica conceptos que ayudan a guiar una intervención y a proponer soluciones en un contexto específico.

Para una reflexión conceptual del diseño

Las reflexiones conceptuales sobre el espacio y el quehacer arquitectónico contemporáneo pueden ser individuales, y por supuesto que son importantes. Sin embargo, una institución académica también tiene que reconocerse en la sociedad, luego entonces, también está obligada a pensar en lo común, en las colectividades. En los resultados o prácticas de ejercicios de diseño en los que la gente es la protagonista junto con sus necesidades.

Estas prácticas técnico-sociales existen en toda América Latina y se distinguen de otras a partir de su fuerza organizacional, algunas son heroicas, otras tan exitosas que han llegado a ser premiadas; otras, incluso, son parte del diseño de políticas públicas. Respecto a los temas abordados, sobresalen las respuestas habitacionales, pero los ejercicios destacados están vinculados con los requerimientos colectivos: los equipamientos, los espacios públicos y colectivos. Experiencias que para los usuarios y protagonistas tienen un gran valor; todas tienen en común brindar respuestas a las necesidades sociales cuyos resultados son célebres en la construcción de identidad y de fortalecimiento comunitario. Sin embargo, ¿entre ellas existen ideas de diseño? Dicho en otras palabras, ¿los resultados evidencian una intención de diseño?, ¿existe alguna influencia en la región latinoamericana? (Otro tema de investigación que el presente artículo no desarrollará.)

Reconocer las prácticas sociales que requieren de la asistencia técnica (no sólo diseño, también construcción y gestión) es una idea puesta en práctica desde hace más de 40 años en América Latina, y es identificada conceptualmente a partir de los años noventa, se denomina *producción social del hábitat*. Si bien no se centra en el diseño, sí fija su atención en la colectividad, en la capacidad de decisión y control, en la identificación del proceso de producción, y posee una cualidad fundamental: no está hecha para el lucro. Sin embargo, este concepto (Enet, 2008) le da poca importancia al ejercicio de diseño, pero mucha relevancia a las metodologías para la participación lo cual se entiende en tanto, su objetivo es empoderar a la comunidad.

Otra manera de entender las necesidades es a través de los derechos humanos, derecho a la vivienda, derecho al paisaje, ¿derecho al diseño? Porque lo que queda claro

es que la idea de diseño no puede ser de un “iluminado” diseñador, ni tampoco puede mirarse en sí misma, sino que es producto de un contexto socioeconómico y cultural.

Como ya se mencionó, otra perspectiva de reflexión son los temas en los que destaca la vertiente de carácter colectivo, como el espacio público, las restauraciones de inmuebles con valor patrimonial, los espacios comunitarios o las intervenciones en el espacio natural, base del sentido de identidad; en un contexto complejo, contradictorio y complicado por el conjunto de intereses de los distintos actores involucrados. En estos casos habría que destacar la intervención del diseñador, cuando se logra la participación de los usuarios (o los usuarios logran involucrar a un diseñador).

Otra circunstancia importante por considerar es la ausencia de vínculo y relación entre el espacio de la arquitectura y el espacio urbano, ya que la arquitectura —en ocasiones—, no mira su entorno, se mira a sí misma, sobre todo cuando no existe un vínculo con las instituciones públicas encargadas del desarrollo de obras de gran envergadura. También de las pequeñas, las de escala comunitaria, en las que no existen mesas de diálogo. Se requieren otras habilidades, incluso disciplinares, para lograr la incidencia en las políticas públicas y la realización eficiente de procesos de gestión para la consecución de fondos y obras.

Éstos no son temas nuevos, ni en la realidad ni en las escuelas de arquitectura; sin embargo, se ha dejado de considerar este aspecto, que también es un proceso de enseñanza y es una manera de establecer un vínculo entre la universidad y la sociedad, además de que puede ser una opción de trabajo profesional. Lo importante es no perder el foco de atención que sobre el diseño se debe, o se debería de tener. Es decir, el diseño no es el protagonista de la práctica cotidiana, tampoco lo son las instituciones. Por eso la práctica del diseño parece vacía.

Conclusiones. Para vislumbrar el futuro

La División de CyAD de la UAM-A, tiene una gran área de oportunidad con respecto al tema de los diseños: su producción, promoción y, sobre todo, la vinculación universitaria. Estas acciones deberían ser reconocidas como parte de las actividades del artículo 7 de los profesores.

La división cuenta con una privilegiada infraestructura de laboratorios y talleres altamente equipados; también cuenta con el interés de los alumnos y los trabajadores para aprender a manejar los equipos, las técnicas e incluso a experimentar con nuevos

materiales; sin embargo, no parece haber una necesidad urgente de demanda que los potencie, por lo que urge reconocer los vínculos.

En la actualidad, aún se mira lejos alcanzar el reconocimiento del derecho al paisaje y el derecho al diseño, como consecución de la calidad de vida y del bienestar de la población, pues se entiende que existen otras prioridades por atender ante la situación socioeconómica del país. Sin embargo, el estudio y la práctica del diseño en México a partir del análisis histórico-geográfico que, por un lado, reconozca la historia local (que supone también la historia de un organismo político) y, por otro lado, entienda el territorio como una construcción espacio-temporal, vislumbrará una alternativa para la protección, gestión y ordenación del patrimonio natural.

La cooperación entre la comunidad y la universidad se puede ver fortalecida mediante acciones de aprendizaje, de diseño participativo, de experiencias de servicio social cuidadosamente organizadas y dirigidas a la vinculación con la sociedad, ofreciendo respuestas de trascendencia institucional. Gracias a ello, los alumnos tendrán la oportunidad de emplear los conocimientos y habilidades recién adquiridos en escenarios y problemáticas, haciendo más significativo y auténtico el proceso de aprendizaje. El estudiante encuentra en el diseño participativo un aprendizaje útil para la vida, porque le permitirá saltar del pensamiento a la acción otorgándole las habilidades necesarias para resolver las problemáticas de su entorno inmediato.

Los trabajos de vinculación ofrecen una formación vivencial donde se aprende a hacer y a reflexionar sobre el actuar en escenarios situados y reales, fomentando el desarrollo de procesos cognitivos complejos, como la aplicación, transferencia y construcción del conocimiento, relacionando el pensamiento y la puesta en marcha de soluciones prácticas. Asimismo, provoca en los participantes habilidades y competencias de comunicación y trabajo en equipo, al desarrollar procesos de diálogo, colaboración y discusión colectiva, necesarios para integrar conocimiento, negociar y sumar esfuerzos. Todas estas habilidades complejas, ayudan al alumno a construir un sentido de competencia y solución profesional.

Finalmente, las relaciones entre los participantes involucrados en estos procesos de diseño son colaborativas, con beneficio recíproco; es decir, todos deben ganar con la experiencia: la comunidad se favorece directamente con el proyecto, mientras que los estudiantes, y también los profesores, adquieren conocimientos y habilidades. Los sectores público y privado también deben llegar a acuerdos y soluciones, mejor que a confrontaciones.

El servicio que brinda la universidad se debe realizar junto con la comunidad involucrada, el propósito es hacerla partícipe y no sólo trabajar para ella. Los escenarios

construidos en estos ambientes de colaboración pretenden contribuir a vincular la educación escolarizada con la vida, integrando en el currículo académico experiencias de servicio comunitario.

Entonces, lo que tendríamos sería una *arquitectura social*, una manera “distinta” de entender el espacio, las relaciones sociales y funcionales, que deben ser entendidas y valoradas en su desarrollo, en su tiempo, en sus transformaciones tecnológicas, que a su vez pueden tener razones de distinta índole, pero particularmente de carácter económico. Así, el diseño no se regala, los beneficiarios participan y “eso” tiene un valor. Sin embargo, esta arquitectura social, esta manera de ejercer el diseño aún no es parte del programa institucional de CyAD en la UAM-A.

Referencias Bibliográficas

- CyAD. (09 de 04 de 1974). <http://www.cyad.azc.uam.mx>. Recuperado el 12 de 10 de 2014, de <http://www.cyad.azc.uam.mx/Division/CuartArea.php>
- Enet, M. (14 de 06 de 2008). *Participación en la Producción Social del Hábitat*. Recuperado el 12 de 10 de 2014, de <http://marianaenet.blogspot.mx/>
- Sandoval, G. y. (2012). EL PROGRAMA COMUNITARIO DE MEJORAMIENTO BARRIAL Y LA NECESIDAD DE EVALUARLO. *Seminario de Mejoramiento de Barrios* (pág. 10). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- UAM-A. (02 de julio de 2014). <http://www.azc.uam.mx>. Recuperado el 12 de 10 de 2014, de http://www.azc.uam.mx/app/ca/docs/ca_PlanDesarrollo2014-2024.pdf