

Habitar el espacio

Placemaking Rosario


Gregaria



Índice

Placemaking

¿Qué es? ¿Cuál es su proceso?.....3

¿Por qué Gregaria hace placemaking?..... 4,5,6

Ejemplos en el mundo

Ludobarrio.....7,8

Ocupa tu calle.....9,10

Organizaciones en el barrio

Orillas.....11,12

Equipo Técnico

Gisel Levit

Catalina Terré

Araceli Bustos

Lucía Casco

Camila Borean

Lucía Sánchez Degano

Mariana Alvarez

Paula Zanelli

Placemaking

¿Qué es?

Es la voluntad de las personas de un mismo lugar (barrio, comunidad, país/ciudad) para unirse e intervenir en el mismo, con el fin de hacerlo más habitable.

Este impulso de voluntad no solo genera espacios mejorables sino que también pone en interacción e intercambio a las personas que trabajan sobre ellos, a través del **juego**, la **participación**, la **colaboración** y la **creatividad**.

¿Cómo es su proceso?

Se invita a los vecinos a vincularse con su territorio utilizando herramientas y acciones diseñadas desde el juego, generando de este modo espacios de participación inclusiva. Se crea desde el conocimiento local un proyecto que pueda abarcar las expectativas locales frente a los desafíos del programa, con enfoque en el espacio público con el objeto de generar un espacio de encuentro para futuros procesos liderados desde la comunidad.

Desde los vecinos del territorio a ser intervenido hasta el grupo multidisciplinar que impulse el proyecto, el abanico de actores puede abrirse en ONG, gobiernos, organizaciones, etc.



Placemaking

¿Por qué Gregaria hace placemaking?

Generar sentimiento de **pertenencia**.
Intervenir en una parte del territorio con
compromiso alienta al sentimiento de
pertenencia de aquellos que ponen sus
fuerzas para lograr lugares habitables.



Placemaking

¿Por qué Gregaria hace placemaking?

Todos hacemos ciudad.

En Gregaria hacemos placemaking porque estamos convencidos de que todos hacemos ciudad.

Esto nos posibilita proyectos realizables y tangibles que otorgan mejoras y experiencias habitables a un lugar, sino que también nos conecta y fortalece como ciudadanos activos con objetivos en común.

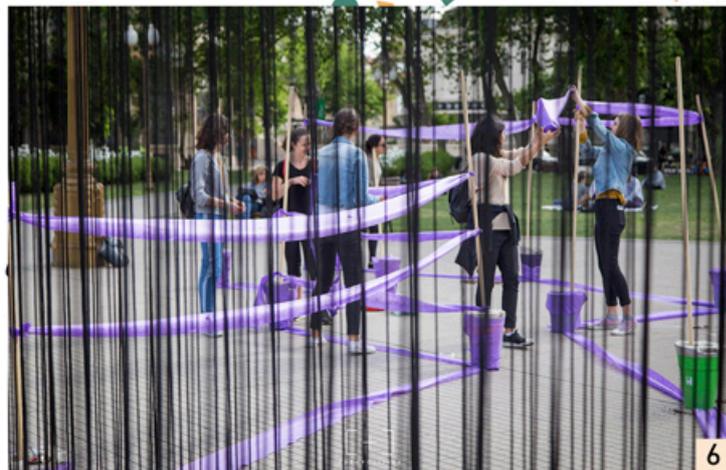


Placemaking

¿Por qué Gregaria hace placemaking?

Es parte de nuestro espíritu.

Como activistas en la mejora de la ciudad, creemos que el *placemaking* es una de las acciones más potenciales para mejorar la calidad de nuestras ciudades, siendo este un motor que enciende la voluntad de grupos humanos multidisciplinares para visibilizar partes del territorio que pueden ser mejoradas por ellos mismos.



Ejemplos en el mundo

LudoBarrio La Paloma

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) ha solicitado a Espacio Lúdico llevar a cabo una propuesta de trabajo para la implementación de proyectos urbano colaborativos, que buscan el fortalecimiento de la organización barrial y la identidad cultural, la generación y mejoramiento del espacio público y privado y la calificación vial y ambiental en el territorio de La Paloma. Su foco principal se centra en el futuro eje vial Lautaro-Verdún. Se espera que este eje les puede otorgar al barrio la resignificación de un punto de encuentro particular y que debiera ser una nueva centralidad para el barrio. A su vez, estas obras generarían confianza y fortalecimiento colaborativo.

¿Cómo funcionan estas experiencias?

Funcionan fomentando el uso de espacios comunes de manera lúdica y colaborativa, considerando como principal herramienta de gestión la participación de la comunidad y su creatividad.

También se implementa un proceso de Diseño Urbano Colaborativo (DUC) que culmine con la ejecución de un proyecto urbano, que fortalezca los espacios públicos del barrio y destinando para el encuentro e interacción social de la comunidad.



Ejemplos en el mundo

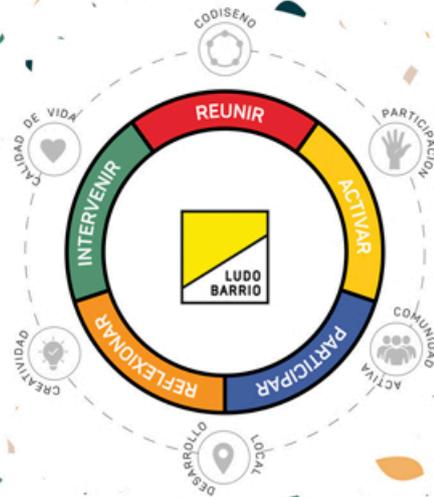
LudoBarrio La Paloma

¿Qué metodologías utilizan para involucrar a los participantes?

Se estructura en cinco fases de intervención: REUNIR - ACTIVAR - PARTICIPAR - REFLEXIONAR - INTERVENIR. Donde se realizan acciones lúdicas participativas y comunitarias para involucrar a los vecinos en los procesos de proyectos urbanos, culminando con la ejecución de un proyecto urbano comunitario mediante métodos tácticos de urbanismo.

Se basan en 5 principios fundamentales:

- 1-LO LUDICO: Se utiliza como una estrategia de trabajo con la comunidad y con los actores relevantes del territorio, pero al mismo tiempo define el diseño de los proyectos tanto temporales como de más largo plazo.
- 2- CO-DISEÑO: Su objetivo es potenciar creatividad local y construir comunidad en torno a objetivo común.
- 3- APRENDER HACIENDO: Trabajar colaborativamente en todos los aspectos de diseño de un proyecto urbano, desde el diagnóstico hasta la ejecución del proyecto final.
- 4- CONOCER ANTES DE INTERVENIR: Comprender las dinámicas sociales y territoriales para poder desarrollar un proyecto adecuado en el territorio.
- 5- BUSCAR LA FELICIDAD: proyecto colectivo que responda a dimensiones de bienestar subjetivo que se perciban como mejoras en la calidad de vida de los habitantes.



Ejemplos en el mundo

Ocupa tu Calle (OTC)- Lima, Perú.

La estrategia Ocupa Tu Calle (OTC), promovida desde la Red Lima Cómo Vamos, busca intervenir la ciudad generando más y mejores espacios públicos orientados al disfrute ciudadano, en un contexto de marcada desigualdad urbana. Propiciar la recuperación de espacios de la ciudad en desuso, mejorar las condiciones de los espacios existentes y activar nuevos lugares públicos para el disfrute de las personas. Se trata de "intervenciones de bolsillo", entendidas como acciones focalizadas, participativas, sencillas, de bajo presupuesto, temporales o permanentes, con alto impacto en la calidad de vida.

¿Cómo funcionan estas experiencias?

Se busca contribuir a la sustentabilidad ambiental mediante la generación de intervenciones de pequeña escala que promueven la movilidad sostenible al fomentar la caminata, el uso de la bicicleta y desincentivan el uso del automóvil, uso de materiales reciclados para el mobiliario de las intervenciones. Se busca diseñar una metodología participativa que posibilite articular a distintos actores involucrándolos en el proceso de la mejora del espacio público. Para esto se realiza un diagnóstico de la zona que incluya una medición previa y encuestas para conocer los usos y necesidades del espacio. Implementación de talleres de capacitación y sensibilización sobre la importancia de acceder a espacios públicos de calidad. Fomentación de alianzas para generar evidencias a partir de las cuales incidir en las políticas públicas municipales.



Ejemplos en el mundo

Ocupa tu Calle

¿Qué metodologías utilizan para involucrar a sus participantes?

Principal problema encontrado fue que los espacios públicos en Lima no son utilizados como áreas de descanso, reunión o intercambio, sino como zonas de paso o elementos decorativos.

Se busca otorgar a los ciudadanos espacios abiertos de calidad, disfrute y permeabilidad.

Para lograrlo, la metodología de OTC propone la realización de:

- Talleres de sensibilización sobre el uso del espacio público.
- Medición previa para poder conocer la tipología de usuarios y los usos que le dan al espacio, a lo que se suma una encuesta de percepción a los vecinos o transeúntes.
- Talleres de discusión con los vecinos sobre las necesidades y carencias del EP.
- Validación del diseño preliminar por parte de los actores involucrados y por los vecinos, quienes designan roles y responsabilidades tanto para la implementación como para el mantenimiento de la intervención



Organizaciones en el barrio

República de la Sexta

Orillas

Esta organización es llevada adelante por Jóvenes que trabajan en el barrio República de la Sexta sumando oportunidades para el barrio y creando una sociedad mas justa.

Orillas busca generar y promover **espacios de desarrollo y crecimiento** para los niños y sus familias en los cuales puedan encontrar un marco de contención y aprendizaje que les permita mejorar su situación

¿Cómo funcionan estas experiencias?

Trabajan en barrios carenciados, enfocándose principalmente en los niños, su calidad de vida y sus oportunidades incitándolos a **crear sus propios espacios**, desde el diseño hasta su construcción, jugando y aplicando los conocimientos que adquieren en los talleres. Para mejorar estos aspectos se vinculan con ellos y sus familias generando vínculos cercanos mediante distintas actividades. Trabajan varias temáticas , interrelacionadas, poniendo el foco en las niñas/os a fin de brindarles posibilidades.

Generan espacios públicos y gratuitos en los barrios o mejoran los existentes y mediante **actividades grupales** les facilitan el acceso a lugares más alejados.



Organizaciones en el barrio

República de la Sexta

Orillas

Programas

Plan de patrocinio **"Del Barrio al Mundo"**: registros y seguimiento personal de cada niña/o e intentan responder a sus intereses particulares en relación a estudios de calidad, deportes u otras actividades.

Programa de **Talleres**: talleres diarios, libres y gratuitos, de Arte, Ciencia, Inglés y Apoyo Escolar.

Proyecto **"Laboratorio Móvil"**: buscan despertar la curiosidad e interés por la investigación, mediante muestras científicas experimentales en espacios públicos y en escuelas.

Campaña **"No es Juego de Niños"**: Esta campaña se enmarca en la defensa de la Convención de los Derechos del Niño, mediante la cual buscan desnaturalizar el clientelismo político infantil.

Jornadas de Trabajo: realizan jornadas de mantenimiento y construcción en espacios del barrio donde luego se dictan talleres.

Visitas, encuentros, charlas, capacitaciones, festivales, etc.: son algunas de las actividades que realizan para mejorar las oportunidades de los niños.



Intervención de espacios comunes



Gregaria

 De Rosario, Argentina,
para el mundo.

 (+54) 341-3819700

 contacto@gregaria.com.ar

 www.gregaria.com.ar

 @gregariarosario

 /gregariarosario

 gregariarosario