

## **ECONSOTA: SENDERO LÚDICO Y EDUCATIVO** **Econsota recreational and educational trail**

María Camila Caicedo Rivera<sup>2</sup>  
Asesor: DI Félix Cardona Olaya

### **SÍNTESIS:**

El artículo es parte del proyecto de investigación del programa en Diseño, a través de la sistematización del proyecto que se desarrolló en el taller de diseño social del primer semestre de 2011. Se generaron propuestas de apropiación del espacio público en uno de los subtramos urbanos del río Consota, junto al antiguo parque recreacional El Vergel de la ciudad de Pereira. El proyecto involucra un proceso de diseño participativo de diseño con la comunidad de COVARIC, cuya dirección está dentro de la Universidad Católica de Pereira, donde se aplicaron metodologías disciplinares de diseño con un enfoque de responsabilidad social.

**DESCRIPTORES:** Diseño social, diseño participativo, desarrollo regional, etnografía.

### **ABSTRACT:**

This article is part of research project design program, through the systematization of the project developed in the workshop of social design of the first half of 2011. The proposal of appropriation of the public space in the sub urban stretch in the Consota River, near the old recreational park of Vergel in Pereira. The project involves a participative design process in COVARIC's community, whose direction is within the university Católica de Pereira, where disciplinary design methodologies were applied with a social responsibility approach.

**DESCRIPTORS:** Social Design, Participatory Design, Regional Development, Ethnography.

*Las prácticas investigativas deben generar nuevos conceptos, procesos, tecnologías y también deben estar dirigidas a necesidades reales y locales. De igual manera, en la academia, se debe fortalecer la investigación en diseño, involucrando las pequeñas y medianas industrias para el desarrollo de la región, y por último, no se debe olvidar que el nivel depende de los juicios colectivos, ya sea de la academia o de las empresas, lo importante es la evidencia que se refleja en el beneficio social de sus productos, todos, cualquiera que estos sean, afectan la sociedad en la que vivimos*

Londoño y Múnera, 2007, p.182

2 Estudiante del sexto semestre de diseño industrial 2011-2

El municipio de Pereira está en el centro de la región occidental del territorio colombiano. Su estratégica localización dentro de la región cafetera lo ubica dentro del panorama económico nacional e internacional con una variedad en la cobertura vegetal y paisajística única, y con un potencial enorme frente a una de las biodiversidades más ricas de la nación. Sin embargo, este tipo de información no es aprovechada al máximo por los entes turísticos de la ciudad.

De allí que surja la idea del proyecto “ECONSOTA, sendero lúdico y educativo”, como una propuesta de estrategia ecoturística que busca representar una opción viable de conservación del patrimonio natural y cultural de Pereira. En este caso, se tiene como base la cuenca del río Consota y más específicamente el subtramo urbano número 3, que está cerca a la Universidad Católica de Pereira y tiene un proyecto olvidado por el gobierno. Ese pendiente es el parque lineal, a partir del centro recreacional El Vergel, que al mismo tiempo permitiría el fomento de la noción de desarrollo económico sustentable para nuestra ciudad.

El proyecto también pretende involucrar colegios cercanos al área, los cuales podrán visitar el sendero de manera educativa, pues estarán expuestos a un recorrido en un área natural, con el fin de disfrutar, apreciar y estudiar tanto sus atractivos naturales (paisajes, flora y fauna silvestres) como las manifestaciones culturales que allí puedan encontrarse.

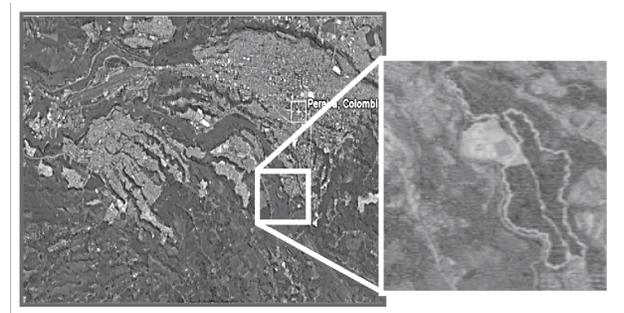
## Planteamiento del problema

Los terrenos en torno al río Consota han sido olvidados por la ciudad y por los gobernantes, pese a ser importantes lugares ecológicos que ofrecen variedades de plantas y animales, y

que podrían ofrecer una significativa zona turística que reúna visitantes de la misma ciudad y de otras del país.

La zona está siendo habitada por personas desplazadas, víctimas del conflicto armado y personas de barrios cercanos, que gracias al proyecto “Corporación Vecinos y Amigos del Río Consota - COVARIC” han podido integrarse socialmente a proyectos que han sido de gran beneficio para ellos. Sin embargo, la zona sigue siendo desaprovechada y subvalorada como un lugar turístico.

El problema radica en desarrollar un proyecto de impacto socio – ambiental que tenga en cuenta los proyectos ambientales escolares PRAES e involucre la zona comprendida en el tramo del Parque Lineal Bosque El Vergel (Figura 1) y las personas pertenecientes a dicha zona de una forma permanente. Se busca generar empleo y promover el turismo, a la vez que se rescatan valiosas zonas verdes, que envuelven consigo diversidad de fauna y flora y que podría resaltarse para el reconocimiento de la ciudad a nivel nacional, como una ciudad ecológica y cultural.



**Figura 1.**

Vista satelital de la zona de intervención seleccionada (Sánchez, 2009)

## Justificación

La orientación del proyecto tiene, desde la perspectiva del diseño industrial, una dimensión social y una ecológica. La primera busca

integrar a las personas que habitan la zona del Parque Lineal Bosque El Vergel, para que puedan integrarse al proyecto como colaboradores y promotores, generando puestos de trabajo para colaborar en su sostenibilidad y desarrollo social; y por otro lado, desde el mismo enfoque social, se pretende llegar a las personas de la ciudad, tomando como base principal a niños y jóvenes, para que desde sus respectivos colegios puedan visitar la zona con un fin educativo y de esta forma valorar la ciudad como una ciudad cultural y ecológica que ofrece también zonas turísticas y de sana diversión. Esto sin dejar de lado personas adultas que pueden visitar el lugar en un ambiente familiar con fines de distracción y diversión.

La segunda dimensión, la ecológica; procura rescatar la zona, resaltando e incrementando su diversidad a nivel de fauna y flora, para hacer del trayecto o sendero una experiencia enriquecedora y agradable para todos los visitantes.

Estos dos aspectos se reúnen de una forma educativa, para que las personas de todos los estratos y edades acudan al lugar a conocer las especies que habitan la zona y la diversidad que ofrece nuestra ciudad, de una forma didáctica y original, para que haya un destino diferente o atracción turística que se pueda disfrutar en cualquier momento de la semana, sin ningún costo, y otorgando gran competitividad por la diferenciación lograda.

De allí que el recorrido esté enmarcado en una concepción de educación ambiental, donde se pretende crear conciencia ecológica, para aportar una iniciativa en la búsqueda de formar ciudadanos. Asimismo, se busca tomar terrenos para llevarlos a nuestra cotidianidad e implementar una propuesta innovadora que satisfaga necesidades a nivel

social, estético y funcional, apoyado en un proceso de investigación de las necesidades del entorno. Los habitantes son una población de 33 asentamientos, que representan 26 852 habitantes, quienes ocupan 5 406 viviendas, en un promedio de 5 personas por cada una (COVARIC, 2010). Para ellos se definieron los siguientes objetivos desde el taller de diseño:

1. Generar procesos de Desarrollo Social, que hagan parte de los intereses sentidos de la comunidad y que tengan como fin principal la organización social y la participación comunitaria a través de la convivencia ciudadana.
2. Ofrecer alternativas de sostenibilidad social y económica a las comunidades que hacen parte de la Corporación Vecinos y Amigos del Río Consota.
3. Desarrollar propuestas de diseño de apropiación de los espacios públicos del tramo señalado, implementando criterios de diseño para el uso de tecnologías apropiadas.

El grupo de estudiantes se dividió en siete oficinas de diseño, las cuales propusieron diferentes soluciones. Sobre los anteriores criterios se establecieron el objetivo de desarrollar un sendero temático con tres estaciones, donde se desplieguen subtemas generados del concepto de diseño “Educate mientras disfrutas de un lugar ecológico y diferente en tu ciudad”, con el fin de rescatar las zonas verdes del espacio de la cuenca del río Consota en el tramo denominado Parque Lineal Bosque El Vergel, y con el fin de promover el turismo, la educación y el desarrollo social y humano de las personas habitantes de la zona. Entre los objetivos específicos, se encuentran:

- Interactuar con la naturaleza de forma dinámica.
- Disfrutar de estaciones de juego didáctico de forma sostenible, utilizando diferentes materiales de la región o fácilmente trabajados en ella.
- Contar con señalética y mobiliario para todo el recorrido diseñado.

### Descripción del proyecto

El proyecto consta de tres estaciones, de un tamaño aproximado de 276 m<sup>2</sup>. Cada estación contará con una característica propia de las zonas verdes de la cuenca del río Consota, como lo es su gran diversidad en fauna y flora (estrato arbóreo, estrato arbustivo, epífitas, trepadoras, arboles de menor porte, diversas especies de mariposas, anfibios, reptiles, etc.).

Esta inclusión ayudará a la recuperación paisajística y ambiental del tramo urbano, rescatando los ecosistemas que se encuentran en riesgo, y generando un recorrido educativo y didáctico para todo el público, especialmente en los niños y jóvenes de los

colegios, donde aprenderán, por medio de juegos, sobre las especies existentes.

Se definieron entonces tres estaciones: “Ranas”, “Flores” y “Mariposas”. Esto con la intención de abarcar los grupos más sobresalientes en la zona. Las estaciones serán diseñadas con diferentes materiales, tales como la guadua, fibra de vidrio, policarbonato, ETFE, perfiles metálicos, cercha, entre otros para establecer una relación simbólica de unión con la naturaleza a través de formas y estructuras esenciales que hacen más amable y acogedor el recorrido al basarse en su contexto.

Sin embargo, por los plazos académicos y porque COVARIC necesitaba un desarrollo más detallado dentro de los alcances de un proyecto de esta índole, se decide que la estación de “Las Mariposas” (Figura 2), es la que se desarrollara como producto final del taller de diseño social del 2011-1. Una analogía a esta especie es la generadora de toda la forma, que se construirá con cercha metálica cubierta con concreto y el techo de formas ondulantes se elaborará bajo la tecnología del ETFE (EtilenoTetraFluorEtileno).

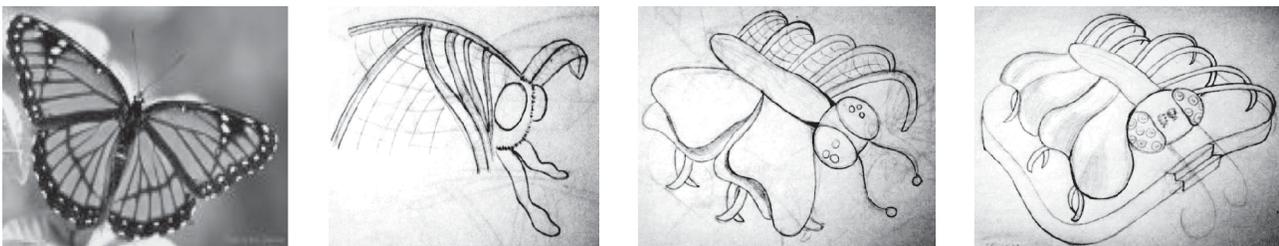


Figura 2. Estudio de referencia analógica seleccionado para el desarrollo del proyecto

La estación tendrá un tamaño aproximado de 276 m<sup>2</sup> y la estructura del techo tendrá alturas variables para dar la sensación al visitante de que está bajo una mariposa, pudiendo así apreciar las venas de las alas de las mariposas que, de forma abstracta, se realizarán con la

estructura metálica que sostendrá el ETFE que llevará colores similares a los de las alas de algunas mariposas. Esto para que desde una vista superior se aprecie la forma completa de la mariposa con las alas extendidas (Figura 3).

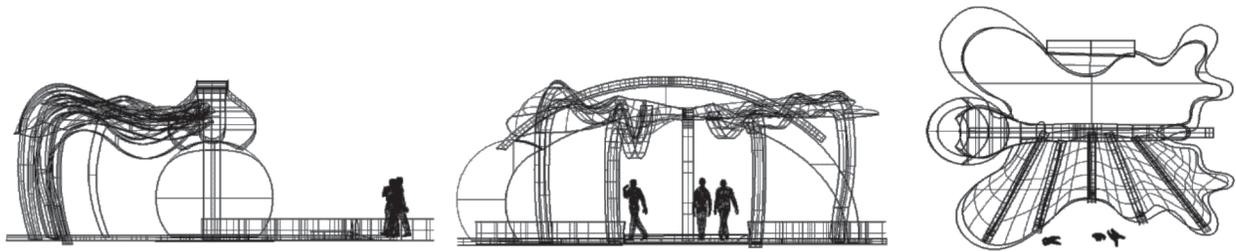


Figura 3. Desarrollos digitales de la estación con su diseño final

Se realizarán cuatro juegos también con analogías de la mariposa, que enseñarán sobre el funcionamiento de algunas de sus partes, como la espiritrompa, las formas de sus alas, el proceso digestivo, entre otras cosas. Cada uno tendrá su respectiva señalética, donde irá especificado el funcionamiento de la especie

y la analogía que se utilizó para llegar al juego. Esto con el fin de causar recordación en los visitantes, para que puedan aprender de forma didáctica. Los juegos son pensados en tamaños apropiados para que varias personas puedan interactuar, principalmente niños (Figura 4).



Figura 4.  
Modelos digitales de los juegos  
a implementar dentro de la estaciones

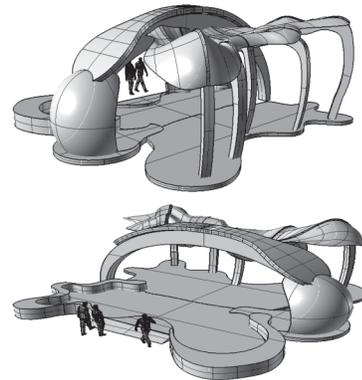


Figura 5.  
Renderizados de la propuesta final  
de la estación La Mariposas, para Ecosendero

## Referencias

- COVARIC (2010). *Documentos y presetaciones*. Pereira: Autor.
- Sánchez, C. (2009). *Intervención Comunitaria y acompañamiento social en la recuperación del tramo urbano del Río Consota en el Municipio de Pereira*. Pereira: Universidad Católica de Pereira.
- Cardona, Félix y Rubio Eusebio (2011) Bitácora docente de taller de diseño social. Pereira: Universidad Católica de Pereira.
- Londoño, C. y Múnera, G. (2007) La investigación social en diseño como una práctica cultural. *Revista Páginas UCPR*, 77, 177-191.