

# Informe de Comité de Expertos sobre la Casa de Cultura de Balsapintada de Fuente Álamo.



**AYUNTAMIENTO DE  
FUENTE ÁLAMO DE MURCIA**  
MUY NOBLE Y MUY LEAL VILLA



**VILLA  
SOSTENIBLE**  
Fuente Álamo



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE TRANSPORTES, MOVILIDAD  
Y AGENDA URBANA



**Financiado por  
la Unión Europea**  
NextGenerationEU



Plan de  
Recuperación,  
Transformación  
y Resiliencia

## CONTENIDO

Informe de Comité de Expertos sobre la Casa de Cultura de Balsapintada de Fuente Álamo. ....	1
CONTENIDO .....	2
ÍNDICE DE FIGURAS .....	3
1. CONTEXTO Y OBJETIVOS .....	4
3.1 Metodología .....	4
Bienvenida, introducción al PLAN DE REHABILITACIÓN DE EDIFICIOS Y LA NUEVA BAUHAUS EUROPEA .....	4
Mapa experiencial: .....	5
Presentación de los retos: .....	5
Propuestas de innovación: .....	6
4. Desarrollo de talleres .....	7
4.1. Mapa experiencial .....	7
4.2. Resolución de Retos: .....	8
4.3 Propuestas de innovación .....	10
5. CONCLUSIONES .....	11
ANEXO II. DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA DEL TALLER DE CO-CREACIÓN .....	12
ANEXO III. HOJA DE FIRMAS .....	17

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Paneles de trabajo del taller de co-creación.....	5
Figura 2. Panel de trabajo del mapa experiencial previo al trabajo .....	5
Figura 3. Panel de trabajo con los tres retos propuestos .....	6
Figura 4. Panel de trabajo de ideación.....	7

## 1. CONTEXTO Y OBJETIVOS

En el marco del Plan para la Rehabilitación de Edificios Públicos se ha realizado un taller de co-creación con el objetivo de debatir sobre la rehabilitación de la Casa de la Cultura de Balsapintada. En el taller se parte de los resultados de la encuesta ciudadana y se ha emplea un método de co-creación y herramientas de creatividad aplicada para encontrar soluciones a los retos que se plantean a un grupo de expertos seleccionados.

Pertenecen a este grupo, los siguientes perfiles:

- Concejal del Ayuntamiento de Fuente Álamo.
- Arquitecto Técnico del Ayuntamiento de Fuente Álamo.
- Representantes de las asociaciones de vecinos.
- Vecinos de Balsapintada.

El hecho de desarrollar estos talleres con expertos de diversos perfiles nos ha permitido obtener unos resultados más armados y completos.

Para el desarrollo de este taller hemos aplicado diversas metodologías de co-creación y ciertas herramientas de creatividad aplicada. Trabajamos con algunas fases propias del design thinking y con otras herramientas de mapeado experiencial.

### 3.1 Metodología

#### Bienvenida, introducción al PLAN DE REHABILITACIÓN DE EDIFICIOS Y LA NUEVA BAUHAUS EUROPEA

**Fase 0:** Inicialmente se hace una exposición de en torno a media hora a todos los asistentes donde se presenta la Nueva Bauhaus Europea, así como se exponen someramente las bases del PIREP, los diferentes retos que el programa plantea resolver y los criterios de valoración del mismo.

Dado que al taller asiste un comité de expertos y con el objetivo de que éstos conozcan la opinión y demandas ciudadanas en torno al edificio en cuestión, se presentan los resultados de la participación ciudadana recogidos hasta la fecha a través de un cuestionario online que ha sido distribuido previamente por el ayuntamiento a través de su web y redes sociales.

El objetivo de la encuesta es conocer los usos y la apreciación que la ciudadanía tiene sobre el edificio actual, así como conocer cómo son percibidas las distintas propuestas de actuación y de nuevos usos que se plantean acometer en el edificio en cuestión. El detalle de esta encuesta se puede consultar en apartado **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia..¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** de este mismo documento.**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

Por último, se explica la dinámica que va a seguir el taller de co-creación. Se muestran los tres paneles que conforman el taller y se divide el grupo en dos equipos que trabajarán conjuntamente en una dinámica-debate entre los asistentes.

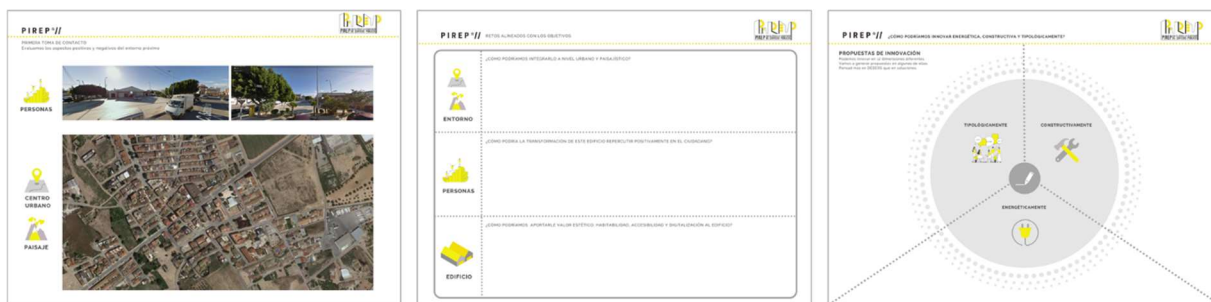


Figura 1. Paneles de trabajo del taller de co-creación

## Mapa experiencial:

**Fase 1:** El primer ejercicio es el del “mapa experiencial”. Consiste en una primera toma de contacto con el territorio, una toma de contacto predominantemente experiencial y emocional. Se les pide a los participantes que identifiquen lo mejor y lo peor del territorio que habitan, y el porqué de sus opiniones. Dicho ejercicio lo trabajarán conversando de forma colectiva por grupos.

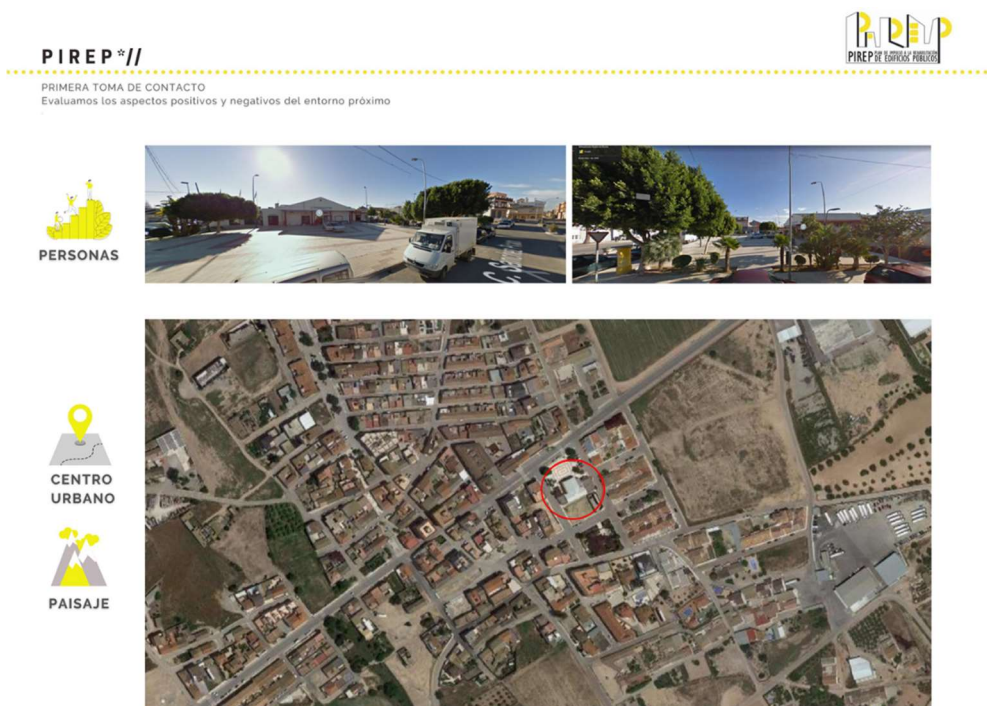


Figura 2. Panel de trabajo del mapa experiencial previo al trabajo

Solicitamos a los equipos que identifiquen con gomets verdes los puntos positivos del entorno y desarrollen brevemente los motivos en un postit al que referencian con flechas o números. De igual manera se identificarán con gomets rojos los puntos negativos.

Una vez finalizado la identificación de los aspectos positivos y negativos por equipos, se le pide a un representante de cada equipo que exponga a todo el taller los resultados del proceso.

## Presentación de los retos:

**Fase 2:** En segundo lugar, se trabaja sobre el panel de los RETOS. Se plantean tres retos que son:

- Entorno, ¿cómo podríamos integrar al edificio a nivel urbano y paisajístico?

- Personas, ¿cómo podría la transformación de este edificio repercutir positivamente en el ciudadano?
- Edificio, ¿cómo podríamos aportarle valor estético, habitabilidad, accesibilidad y digitalización al edificio?

PIREP<sup>2</sup> // RETOS ALINEADOS CON LOS OBJETIVOS



 <b>ENTORNO</b>	¿CÓMO PODRÍAMOS INTEGRARLO A NIVEL URBANO Y PAISAJÍSTICO?
 <b>PERSONAS</b>	¿CÓMO PODRÍA LA TRANSFORMACIÓN DE ESTE EDIFICIO REPERCUTIR POSITIVAMENTE EN EL CIUDADANO?
 <b>EDIFICIO</b>	¿CÓMO PODRÍAMOS APORTARLE VALOR ESTÉTICO, HABITABILIDAD, ACCESIBILIDAD Y DIGITALIZACIÓN AL EDIFICIO?

Figura 3. Panel de trabajo con los tres retos propuestos

Invitamos a los equipos que piensen cómo podrían solucionar cada uno de los retos planteados y escriban las diferentes propuestas en postits. Estos se colocarán en un póster que se encuentra colgado en la sala donde se desarrolla la reunión.

Una vez finalizado las propuestas para superar los retos se le pide a un representante que exponga a todos los presentes los resultados del proceso.

### Propuestas de innovación:

**Fase 3:** En último lugar se trabaja sobre el panel de ideación. Se genera una batería de ideas enfocadas a resolver la complejidad del reto planteado en torno a tres tipos de innovación:

- La tipológica, a nivel de programa del centro.
- La constructiva, sobre nuevas técnicas y materiales que se puedan emplear en el edificio de forma innovadora.
- La energética, con el objetivo de mejorar la eficiencia energética del edificio.

En esta fase, pedimos a los equipos que no se limiten a resolver el ejercicio en cuestión de una forma pragmática o realista, sino que escriban los deseos que tengan en torno a estos tres ejes innovadores en los postits y los coloquen sobre los paneles.

**PIREP\*\*//** ¿CÓMO PODRÍAMOS INNOVAR ENERGÉTICA, CONSTRUCTIVA Y TIPOLOGICAMENTE?

**PROPUESTAS DE INNOVACIÓN**

Podemos innovar en 12 dimensiones diferentes. Vamos a generar propuestas en algunas de ellas. Pensad más en DESEOS que en soluciones.

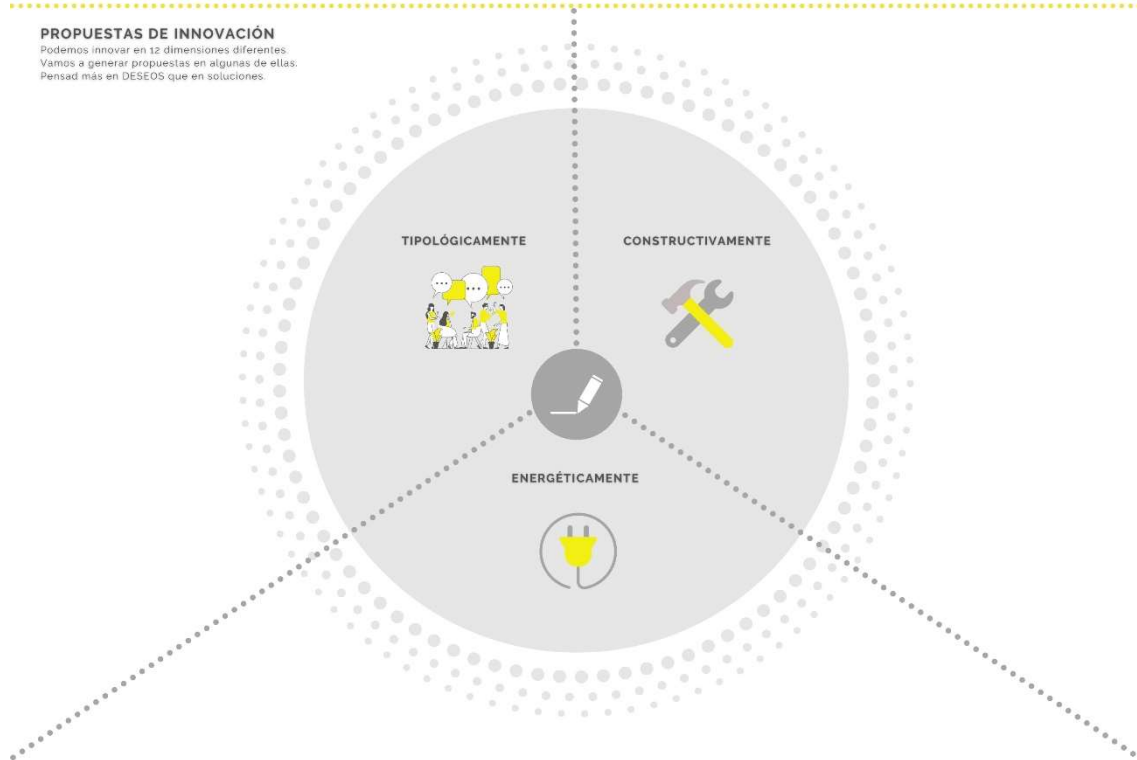


Figura 4. Panel de trabajo de ideación

Una vez colocados todos los postits, se le pide a un representante de cada equipo que exponga a todo el taller los resultados del proceso.

## 4. Desarrollo de talleres

A continuación, se muestran los resultados de las diferentes fases del taller:

### 4.1. Mapa experiencial

Exponemos las opiniones de la ciudadanía sobre lo que más y lo que menos valoran de su municipio.

Lo más valorado según la ciudadanía:

- Muy buena ubicación al estar en el centro del pueblo.
- Gran espacio exterior (la plaza).
- Buena accesibilidad.
- Buen aparcamiento.
- Muy buena visibilidad desde lejos, al estar rodeado por edificios de baja altura.
- Fiestas patronales.
- Mercado.

Lo menos valorado según la ciudadanía:

- Tráfico en la carretera principal.

- Ruidos.
- Falta de protección para los peatones en la zona exterior.
- Estética obsoleta y poco práctica.
- Falta de sombra y asientos en la zona exterior.
- Aseos en exteriores.
- Falta de papeleras y mobiliario urbano.
- Accesibilidad e iluminación.
- Solar privado abandonado.
- Comunicación con el colegio y el polideportivo.

Ranking de lo más valorado :

- Muy buena ubicación, situado en el centro junto a un gran espacio exterior (plaza).
- Buenos accesos.
- Muy buena visibilidad (rodeado de edificios bajos).
- Aparcamiento fácil.

Ranking de lo menos valorado :

- Tráfico en carretera principal.
- No hay protección para peatones en exterior (peligrosidad).
- Estética obsoleta y poco práctica.
- Faltan zonas de sombra, asientos, papeleras y mobiliario urbano en general.
- Situado junto a un solar privado abandonado.
- Mala comunicación con el colegio y polideportivo.
- Aseos en exteriores.
- Ruidos.

#### 4.2. Resolución de Retos:

En la fase de resolución de retos expondremos lo que ocurrió durante cada uno de los retos:

Ideas generadas:

RETO 1 / ENTORNO. ¿Cómo podríamos integrar el edificio a nivel urbano y paisajístico?

- Con más ventanales vidrieras que le den mayor apertura al exterior, que no parezca un búnker.
- Creando un acceso seguro al colegio, polideportivo y centro de salud.
- Mediante la peatonalización de las calles colindantes.
- Mejorando las zonas verdes.
- Colocando pérgolas para conseguir sombras.
- Creando un entorno accesible y seguro.

#### Propuestas de integración a nivel urbano y paisajístico:

Se debe ofrecer una mayor apertura al exterior con ventanales vidrieras de modo que no parezca un búnker. También debe proporcionar un acceso o camino seguro hacia el colegio, polideportivo y centro de salud. Se propone para ello peatonalizar las calles colindantes y mejorar las zonas verdes. Además, se podrían incluir pérgolas para conseguir sombras.

RETO 2 / PERSONAS. ¿Cómo podría la transformación de este edificio repercutir positivamente en el ciudadano?

Ideas generadas:

- Ofreciendo un espacio utilizable por todas las franjas de edad.
- Es el único edificio de uso público de la población.
- Siendo un centro de encuentro entre generaciones.
- Adaptando espacios para actividades culturales, lúdicas, festivas, etc.
- Mediante la habilitación de la cubierta como terraza.
- Con un programa activo del edificio y estética.

#### Propuestas para acercar positivamente el edificio al ciudadano:

Se propone un edificio apto para cualquier franja de edad desde un punto de vista intergeneracional ya que es el único edificio de uso público de la localidad. Además, se podría adaptar para dar lugar a cualquier tipo de actividades (culturales, lúdicas, festivas, etc). En cuanto a la cubierta, se ha pensado habilitarla como terraza, cuidando la estética. Por último, también se propone ofrecer un programa activo del edificio.

RETO 3 / EDIFICIO. ¿Cómo podríamos aportarle valor estético, habitabilidad, accesibilidad y digitalización al edificio?

Ideas generadas:

- Mejorando la accesibilidad de la parte trasera.
- Incluyendo señalizaciones y salidas de emergencia.
- Equipando de un sistema audiovisual de todo el edificio.
- Aprovechamiento de la luz natural, ventanales, altura, etc.
- Mejorando el aislamiento térmico y acústico, climatización óptima.
- Digitalizando los accesos con torno o tarjeta. Cámara de vigilancia.
- Dotando de medios informáticos de formación para grupos.
- Divisiones en salón principal para usos simultáneos.
- Equipos tecnológicos atractivos / wifi.
- Conectando el edificio con el exterior.
- Mediante espacios diáfanos y flexibles.

- Creando un espacio de co-working.
- Creando una guardería.
- Previendo un posible crecimiento para tener más usos.

Propuestas para aportar valor estético, habitabilidad, accesibilidad y digitalización al edificio.

Se ha creído conveniente mejorar la accesibilidad de la parte trasera con señalizaciones y salidas de emergencia. También, aprovechando el entorno del edificio, aprovechar la luz natural mediante grandes ventanales. En cuanto a eficiencia del edificio, introducir aislamientos térmico y acústico para optimizar el gasto de climatización. Además, se propone hacer divisiones en el salón principal para ofrecer usos simultáneos. Se puede ofrecer una conexión entre el edificio y el exterior con espacios diáfanos y flexibles (espacio co-working, guardería, etc). También se deberá prever el posible crecimiento para albergar más usos.

En cuanto a digitalización, se ha pensado en establecer un control de accesos mediante torno o tarjeta y cámaras de vigilancia. También dotar de medios informáticos al edificio para formación a grupos. En general, implementar equipos tecnológicos atractivos y audiovisuales junto a una red wifi modernizada.

#### 4.3 Propuestas de innovación

En la fase de propuestas de innovación expondremos las ideas generadas en torno a los tres tipos de innovación planteadas.

Ideas generadas:

##### INNOVACIÓN TIPOLOGICA.

- Edificio con un programa de necesidades múltiples.
- Usos culturales, deportivos y compatibles (como guarderías y co-working, sala de exposiciones, multiusos, conciertos, talleres de cocina o teatro).

##### INNOVACIÓN CONSTRUCTIVA.

- Materiales sostenibles.
- Sistemas constructivos industrializados.
- Envoltentes de alta eficiencia energética.

##### INNOVACIÓN ENERGÉTICA.

- Reutilizar aguas grises en saneamiento para WC.
- Cristales con control de visibilidad.
- Combinar ventilación natural y forzada.
- Instalación fotovoltaica con aerotermia.

- Mejorar aislamiento termoacústico global.
- Iluminación LED inteligente.
- Instalación solar térmica para ACS y/o calefacción.

## 5. CONCLUSIONES

La Casa de la Cultura de Balsapintada es un centro cultural y social de gran importancia en el municipio, especialmente en la pedanía de Balsapintada donde supone prácticamente el único centro de reunión y cultural para la población por lo que se trata del edificio de referencia para la comunidad.

El comité valora sobre el entorno del edificio positivamente la buena ubicación, situado en el centro junto a un gran espacio exterior, los buenos accesos y la facilidad para aparcar. Entre lo menos valorado se encuentra la estética obsoleta y poco práctica y la falta de sombra, asientos, papeleras y mobiliario urbano en general.

Como solución al reto del entorno se acuerda: una mayor apertura al exterior con ventanales; se propone mejorar los accesos peatonalizando las calles colindantes; mejorar las zonas verdes e incluir pérgolas para conseguir sombras.

Entre las propuestas para acercar positivamente el edificio al ciudadano e innovación tipológica se decide que el edificio deber ser apto para cualquier franja de edad desde un punto de vista intergeneracional, debe albergar cualquier tipo de actividades (culturales, lúdicas, festivas, etc) y en él se debe ofrecer un programa activo del edificio.

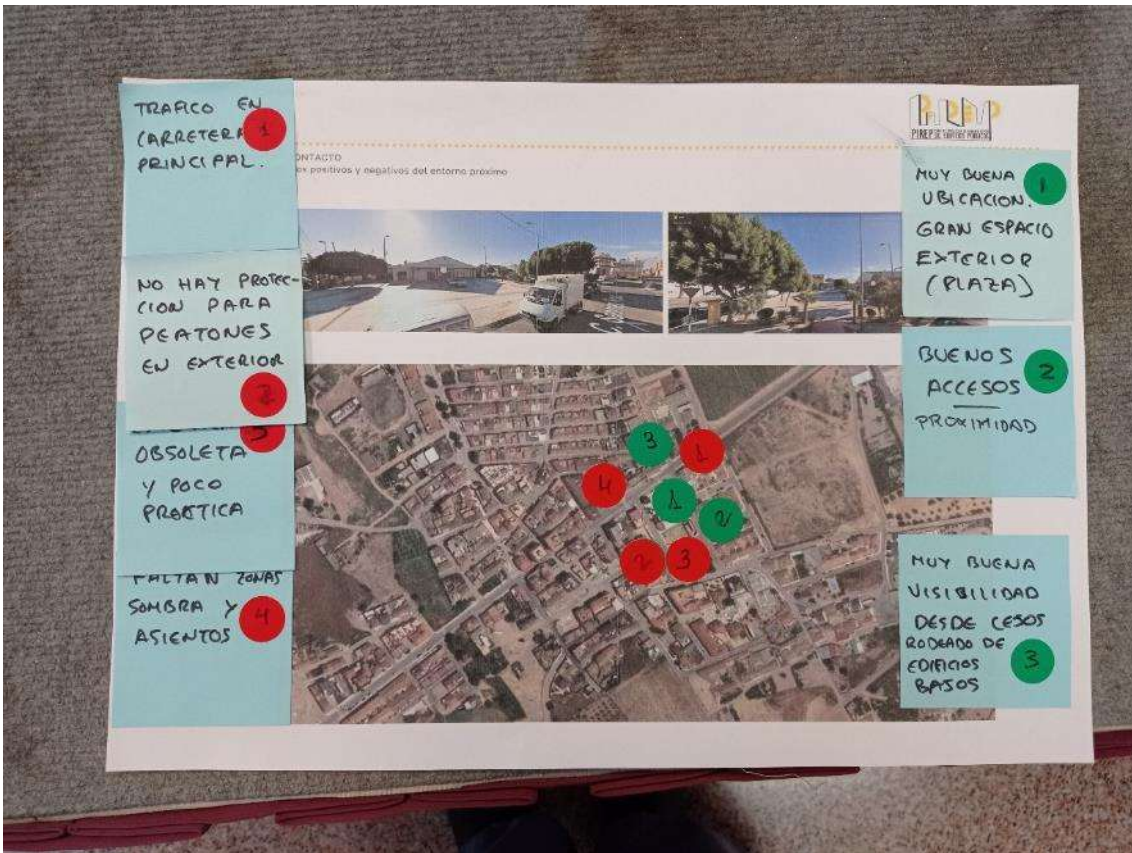
A nivel del edificio y como innovaciones energéticas y constructivas se consensua que la renovación permita que se aprovecha la luz natural mediante grandes ventanales y se mejore la eficiencia energética mediante aislamientos térmicos y acústico para optimizar el gasto de climatización. Además, se propone hacer divisiones en el salón principal para ofrecer usos simultáneos y digitalizar completamente el edificio, desde control de accesos, a sistemas para mejorar la eficiencia energética.

Finalmente, todas las conclusiones y propuestas de innovación extraídas de este taller son facilitadas al equipo de arquitectos para que sean tenidas en cuenta a la hora de diseñar la renovación del edificio. De esta forma, los ciudadanos son parte del camino hacia una Casa de la Cultura más sostenible, bella e inclusiva.

## ANEXO II. DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA DEL TALLER DE CO-CREACIÓN







**PIREP\*\*//**

PRIMERA TOMA DE CONTACTO  
Evaluamos los aspectos positivos y negativos del entorno próximo

**PERSONAS**

**CENTRO URBANO**

**PAISAJE**

**PIREP DE EDIFICIOS PÚBLICOS**

**ENTORNO**

- Ruido
- Peligrosidad
- Tráfico.
- 

**PERSONAS**

- Situación (Centro del pueblo)
- Fiestas Patronales
- Mercado.
- Buen aparcamiento
- Situación perfecta para salir a andar

**PAISAJE**

- Aseos en exteriores.
- Papebras y mobiliario urbano
- Accesibilidad e iluminación.

**ENTORNO**

- Solar privado abandonado
- Comunicación con el colegio y polideportivo.

**PIREP\*\*//** RETOS ALINEADOS CON LOS OBJETIVOS

**PIREP DE EDIFICIOS PÚBLICOS**

**ENTORNO**

¿CÓMO PODRIAMOS INTEGRARLO A NIVEL URBANO Y PAISAJÍSTICO?

MAYOR ADECUACIÓN AL ENTORNO que no parezca un elemento + VENTANILLAS URBANAS  
 ACCESO / CAMINO SEGURO A:  
 - COLEGIO  
 - POLIDEPORTIVO  
 - CENTRO URBANO

PERSONALIZAR LOS CRILES COLINDANTES.  
 PERSONAL "JUMP VERDES"

PEQUEÑAS ÁREAS CON SOMBRA  
 ESPACIOS ACCESIBLES Y SEGUROS

**PERSONAS**

¿CÓMO PODRÍA LA TRANSFORMACIÓN DE ESTE EDIFICIO REPERCUTIR POSITIVAMENTE EN EL CIUDADANO?

UTILIZABLE POR TODAS LAS EDADES  
 ES EL ÚNICO EDIFICIO DE USO PÚBLICO DE LA PISCINA  
 SERÍA UN CENTRO DE ENCUENTRO ENTRE GENERACIONES  
 SI SE ADAPTA PODRÍAN HACER ACTIVIDADES CULTURALES, LUDICAS, FESTIVAS ETC

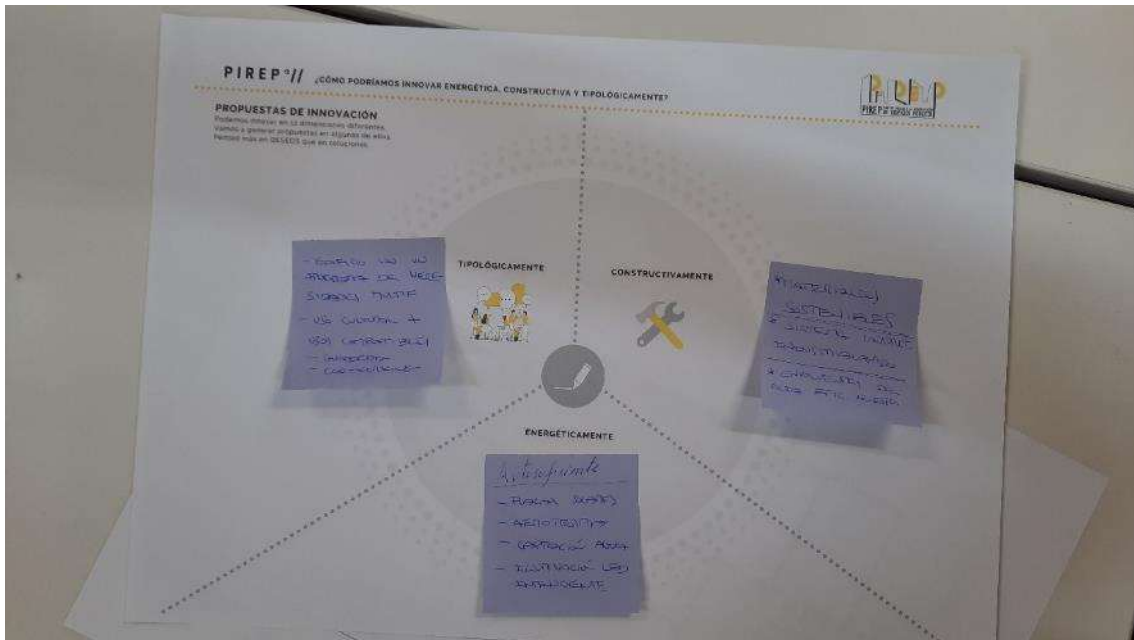
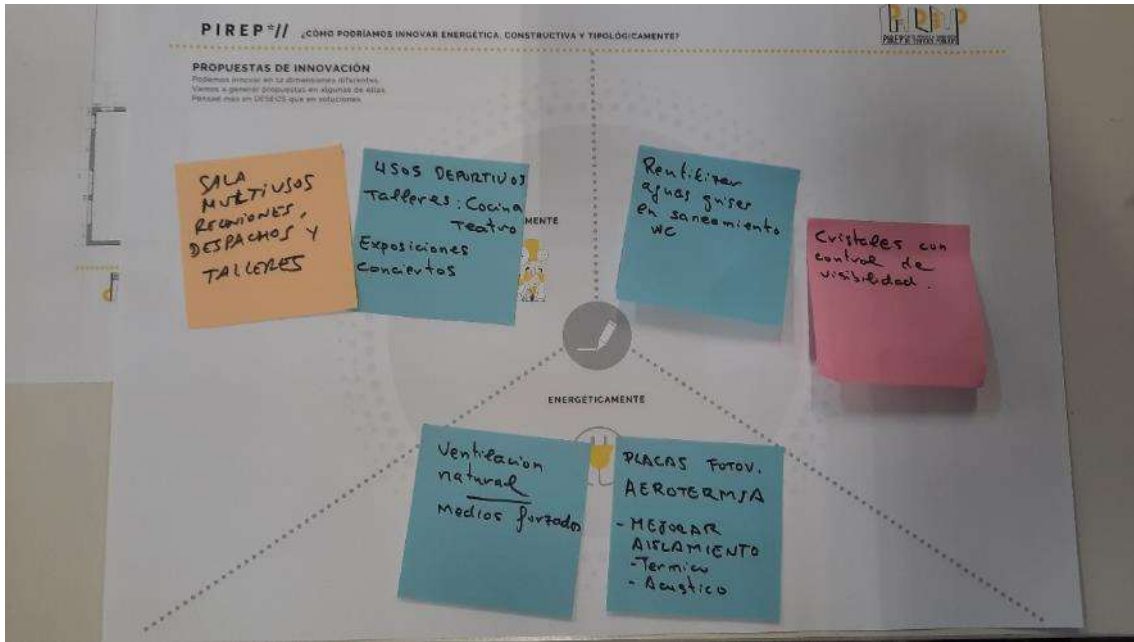
HABILITAR CUBIERTA COMO TERRAZA  
 PROGRAMA ACTIVO DEL EDIFICIO Y ESTÉTICA

**EDIFICIO**

¿CÓMO PODRIAMOS APORTARLE VALOR ESTÉTICO, HABITABILIDAD, ACCESIBILIDAD Y DIGITALIZACIÓN AL EDIFICIO?








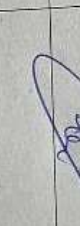
PESERA ACCESIBLE POR TODAS LAS EDADES  
 SALONES CHARCADA  
 EQUIPAMIENTO AUDIO VISUAL DE TODO EL EDIFICIO  
 APROVECHAMIENTO DE LA LUZ NATURAL  
 VENTANILLAS, MÓDULO, ETC  
 DIGITALIZACIÓN DE ACCESOS CONTROLADA O TABLETA DE VIGILANCIA  
 Búsqueda en sala principal para usos sin barreras  
 EQUIPOS TECNOLÓGICOS ATRACTIVOS  
 WIFI


CONECTAR EL EDIFICIO CON EL ENTORNO  
 ESTACIONES DE BARRIO Y FLEXIBLES  
 ESPACIO CO-WORKING - GUARDERÍA  
 PREVISIÓN DE CROQUIS PARA TENER MÁS USOS.



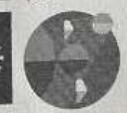
ANEXO III. HOJA DE FIRMAS

**REHABILITACIÓN DE LA CASA DE CULTURA DE BALSAPINTADA**

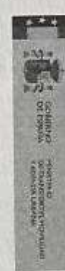
Nombre	Apellidos	Organismo	Cargo	Firma
MARCIO	CAJAS OLIBO	AYUNTAMIENTO	CAUCES AL	
M <sup>o</sup> DEL MAR	MERCADER TERREÑO	AYUNTAMIENTO	ARO. TÉCNICA	
ANTONIA	ROS PÉREZ	VELINA	BALSAPINTADA	
Antonio	Marín ROS	AA.VV.	Tesorerero	
Antonio R.	Huero, Flaño	VECINO		
		A.V.	representa vecinos	
JOSE MANUEL	HUERO FLAÑO	VECINO	ARQUITECTO	




AYUNTAMIENTO DE FUENTE ÁLAMO DE MURCIA  
MUY NOBLE Y MUY LEAL VILLA



VILLA SOSTENIBLE  
Fuente Álamo



Financiado por la Unión Europea  
NextGenerationEU



Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia