

Coordinadoras:
BILMES, Irene
DESCHAMPS, Elisa

La mesa **Proyectar para un hábitat inclusivo** reúne una serie de trabajos que, desde distintos enfoques y escalas, coinciden en una premisa central: el proyecto arquitectónico y urbano constituye una práctica situada, atravesada por relaciones sociales, económicas y culturales que producen —y pueden también transformar— desigualdades. Lejos de concebir el diseño como una herramienta neutral, las ponencias proponen interrogar sus fundamentos, ampliar sus marcos de referencia e incorporar de manera activa la perspectiva de género y diversidad en la producción del hábitat.

En este sentido, el trabajo de la colectiva *La Ciudad que Resiste* ofrece un andamiaje conceptual y proyectual que resulta clave para este debate. A partir de los enfoques de la representación simbólica y los cuidados, el texto desarma los supuestos hegemónicos que han modelado históricamente nuestras ciudades y propone un desplazamiento hacia prácticas que reconozcan la pluralidad de experiencias. Sus aportes se materializan en criterios concretos de diseño que atraviesan distintas escalas —desde el espacio público hasta la vivienda— e incorporan dimensiones frecuentemente relegadas, como las infraestructuras de cuidado, la vida cotidiana y la corresponsabilidad en la sostenibilidad de la vida.

Complementariamente, la investigación de Ana Carolina Robledo Salas introduce una mirada imprescindible sobre las condiciones de producción del hábitat. Al analizar las dinámicas de género en la construcción natural en la Comarca Andina, el trabajo pone en evidencia que las desigualdades no solo se inscriben en los espacios diseñados, sino también en los procesos constructivos, en la distribución de roles y en el acceso a saberes y decisiones. Al mismo tiempo, visibiliza prácticas emergentes —basadas en la cooperación, el aprendizaje colectivo y el cuidado— que tensionan estos esquemas y abren posibilidades para formas más equitativas de producir arquitectura.

Por su parte, el trabajo de Alessandra Cireddu amplía el campo del proyecto hacia el ámbito pedagógico, proponiendo la incorporación temprana de la perspectiva de género y la inclusión en la formación de ciudadanía. A través del diseño del juego INCLUSIVELAND, la autora explora el potencial de la gamificación como herramienta crítica para problematizar las desigualdades urbanas, fomentar la empatía y promover la comprensión del derecho a la ciudad. Esta propuesta introduce una dimensión formativa clave, al reconocer que la construcción de hábitats más justos también implica transformar imaginarios, aprendizajes y formas de habitar desde la infancia.

En conjunto, las ponencias articulan una mirada integral que vincula teoría, práctica y formación, y que permite pensar el hábitat inclusivo como un proceso complejo que involucra tanto el diseño de los espacios como las condiciones de su producción y las formas en que son aprendidos, apropiados y vividos. La mesa se configura así como un espacio para repensar las herramientas proyectuales desde una ética del cuidado, la equidad y la justicia espacial.