

# KITS FOR KIDS: IMPLICANDO A LOS CIUDADANOS MÁS JÓVENES EN EL PLANEAMIENTO PARTICIPATIVO

---

## Ecosistema Urbano

*Abril 2017*

**Ecosistema Urbano** es un grupo de arquitectos, urbanistas y otros profesionales con base en Madrid, que opera entre los campos del urbanismo, la arquitectura, la ingeniería y la sociología. Definen su enfoque como “diseño social urbano”, concepto que engloba una manera de entender la ciudad, su contexto social y las dinámicas asociadas, promoviendo la auto-organización e interacción social y una relación sostenible con el entorno y el medioambiente. Han usado esta filosofía para diseñar e implementar proyectos en Noruega, Dinamarca, España, Italia, Francia, China, Rusia y Paraguay.

Esta publicación no hace necesariamente suyas las opiniones y criterios expresados por sus colaboradores.

Queda autorizada la reproducción de este artículo, siempre que se cite la fuente, quedando excluida la realización de obras derivadas de él y la explotación comercial de cualquier tipo.

El CENEAM no se responsabiliza del uso que pueda hacerse en contra de los derechos de autor protegidos por la ley.

El Boletín Carpeta Informativa del CENEAM, en el que se incluye este artículo, se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0](#)



¿Quién hace las ciudades? La realidad es que el complejo, contradictorio y siempre cambiante sistema que es una ciudad no podría ser concebido por una sola mente, ni siquiera por un solo tipo de mentalidad o un solo conjunto de conocimientos. La ciudad la desarrollan técnicos y expertos de todo tipo de disciplinas, sí, pero también todas las personas que la habitan, que le dan sentido con su trabajo y su ocio, su vida privada y sus relaciones sociales; con su economía, su política y su cultura. La ciudad la hacemos todas las personas que tenemos alguna relación, del tipo que sea, con ella.

Y ese "todas" ha de ser amplio e inclusivo. Por eso, en nuestra búsqueda por incorporar la visión de la ciudadanía a los proyectos urbanos que desarrollamos en diferentes partes del mundo, buscamos con especial cuidado la implicación de esa parte de la sociedad civil que habitualmente no tiene una voz en el debate colectivo sobre temas urbanísticos. Y como parte de ella, particularmente, los ciudadanos más jóvenes.

Los niños, los pequeños grandes olvidados en la creación de las ciudades contemporáneas, tienen una visión particularmente honesta e imaginativa, e intentar entender la sociedad o la cultura de un lugar a través de sus ojos es un privilegio que seguimos disfrutando proyecto tras proyecto. Por ese motivo, entre las herramientas o metodologías de las que nos ayudamos para construir procesos participativos, hay algunas específicamente concebidas para facilitar la **participación de niños y adolescentes**. Especialmente durante nuestros cuatro últimos proyectos en Sudamérica, detectamos una necesidad específica de involucrar a la población joven en los procesos de reflexión, aprendizaje, propuesta y acción que se ponen en marcha en torno a un proyecto participativo. Y, como complemento a diversos tipos de actividades, comenzamos a diseñar una serie de **"kits participativos" específicos para niños**.

Como resultado, ahora tenemos cuatro versiones diferentes, desarrolladas en estrecha relación con el contexto local, pero también con muchos aspectos comunes en mente. Estos "kits" de participación infantil son ideados como una serie de láminas A4 y A3 y están explícitamente diseñados para ser fácilmente **reproducibles**. De ahí su nombre. Todos los kits que se pueden ver en este artículo fueron utilizados durante las actividades con niños llevadas a cabo por [Ecosistema Urbano](#) y nuestros colaboradores locales, en escuelas y centros infantiles de las ciudades donde estábamos desarrollando los proyectos.

Las diferentes versiones de estos "kits" comparten los mismos objetivos:

- **Atraer a niños y adolescentes** hacia el desarrollo urbano de su ciudad **a través de la reflexión y la creatividad**, haciéndoles más conscientes sobre lo que sucede a su alrededor y favoreciendo su propia habilidad para entender y actuar sobre ello.
- **Implicar a los profesores** en el desarrollo de la actividad, como parte de sus clases, de modo que el alcance de ésta se extendiera de unas pocas decenas de niños que podríamos haber implicado nosotros, a cientos y miles de niños en cuestión de días.
- **Involucrar tanto a los niños como a sus familias**. Las actividades en las que los niños participan -y los resultados que ellos mismos generan- atraen el interés de los padres y de otros miembros de sus familias, quienes de otra manera no hubieran tenido la oportunidad o el interés de acercarse al plan en ejecución o al proceso de diseño.
- **Comunicar los resultados**. La mirada imaginativa de los niños tiene un potencial enorme para atraer frescor y amabilidad a un proceso que la gente suele ver como algo serio, técnico, aburrido y complicado. Estos kits nos facilitan un enorme potencial de comunicación para enviar el mensaje opuesto: participar del desarrollo de nuestras ciudades puede ser más creativo, entretenido y sencillo de lo que se piensa.

El material que compone cada kit está también pensado para la consecución de otros **resultados específicos**:

- **Creaciones individuales**: Desarrollar pequeñas obras creativas a través de la manipulación directa nos ayuda a comprender cómo los niños ven la ciudad. Esos dibujos, maquetas, collages o montajes ya son útiles en sí mismos como información para el equipo profesional que desarrolla el proyecto.
- **Instalación colectiva**: Las creaciones individuales son diseñadas de manera que, una vez terminadas, pueden ser combinadas para crear una instalación más amplia con un diseño interesante y atractivo, para ser expuesta en la misma ciudad o lugar donde estamos trabajando.



## EL KIT DE PARTICIPACIÓN INFANTIL COMO CONCEPTO Y HERRAMIENTA

A continuación se hace un breve resumen de los cinco años de desarrollo del kit de participación infantil como concepto y herramienta.

### **PLAZA PRINCIPAL EN HAMAR, NORUEGA**

Aunque en Ecosistema Urbano ya habíamos utilizado plantillas y otros formatos de base para diversas actividades con niños, fue durante el proyecto [Dreamhamar](#) en 2011 cuando extendimos el concepto a una escala más amplia. La idea era conectar con un programa educativo local llamado [Cultural Rucksack](#) (Mochila Cultural) y potenciarlo, llevando el proceso de diseño de Stortorget -la plaza principal que estábamos rediseñando- a los ciudadanos más jóvenes de Hamar.

Facilitamos a varios profesores un sencillo marco representando la forma de la plaza vista desde arriba, y ellos invitaron a sus jóvenes estudiantes para dibujar su plaza ideal. Unido a esto, algunos grupos también fueron invitados a nuestro espacio de encuentro local para crear una versión tridimensional de esas propuestas, en forma de maquetas.



*Adolescentes noruegas construyendo una maqueta*



*Imágenes de algunas de las maquetas*

La variedad, belleza y creatividad de los resultados nos impresionó, y nos dio una mirada única sobre la cultura local. En un par de semanas se hicieron más de 300 dibujos, de los cuales se puede ver una selección en esta [galería de Flickr](#). Y en este punto aprovechamos para proponer al lector un pequeño ejercicio: exceptuando uno o dos dibujos, ¿qué tienen en común todos ellos?

### **TALLER EN EXUMA, BAHAMAS**

A menor escala, y aun así un test interesante de este tipo de actividades, fue [Exuma Garden of Dreams](#), un taller que dirigimos durante febrero del 2014. El objetivo era involucrar a niños, adolescentes y adultos en un proceso colectivo de reflexión en torno a las oportunidades y necesidades de [Georgetown](#). Desarrollamos un par de formatos simples para escribir y visualizar las opiniones y propuestas de la gente.



*Escribir las propuestas, plegar y construir una pieza conjunta de origami*



En este segundo intento, además, desarrollamos la idea de la instalación final, la cual llegó a ser parte fundamental del proyecto. Intentábamos crear una vía de comunicación y visualización atractiva de los resultados del taller, y al mismo tiempo buscábamos que la muestra resultante se convirtiera en una intervención transformadora en un espacio infrutilizado pero céntrico en la población.



*Personas visitando la instalación resultante*

Para ver más imágenes del proceso y conocer otros aspectos de la actividad, se puede consultar este [artículo más detallado](#).

### **CENTRO HISTÓRICO DE ASUNCIÓN, PARAGUAY**

Éste fue el primer "kit que diseñamos con ese nombre, durante 2014, con motivo del [Plan Maestro para el Centro Histórico de Asunción](#), Paraguay.

El formato, como la actividad, fue dividido en tres secciones, según rangos de edad:

- niños entre 5 y 8 años, cuya actividad consistía en identificar los elementos que caracterizan el medio urbano en el que viven y dibujar lo que les gustaría que fuera;
- niños de 9 a 11 años de edad, que fueron invitados a contar con texto e ilustraciones un típico día en la ciudad;
- y adolescentes de 12 a 16, a quienes invitamos a una actividad ligeramente más compleja y creativa, inventando una breve historia y escogiendo tres de las emblemáticas áreas del centro histórico como escenario y ambientación para ésta.





## **CENTRO HISTÓRICO DE TEGUCIGALPA, HONDURAS**

Para el kit del [Centro Histórico Abierto](#) fuimos más allá de la experimentación en torno a instalaciones colectivas, y desarrollamos el concepto de mapa modular compuesto por dibujos individuales. Una propuesta que fue también incluida en los kits posteriores. Durante las actividades, descritas en [este post](#), niños y niñas de diferentes edades fueron invitados a dibujar su ruta diaria de casa al colegio, y luego a crear su "trozo" de ciudad usando elementos de su elección a través del recorte de dibujos, textos, figuras transparentes y pegatinas.



*Fotos de las actividades*



*Dibujos de los trayectos de casa al colegio*

Poniendo en común todos los trabajos individuales, se fue creando un mapa gigante de la ciudad ideal, expresión visual de las aspiraciones de los niños



*Detalle de la instalación conjunta*

Aquí se puede ver el [kit de participación escolar original del Centro Histórico Abierto de Tegucigalpa](#).

### **CIUDAD DE ENCARNACIÓN, PARAGUAY**

Esta fue una de las actividades de participación que hicimos para el [Plan Encarnación Más](#), el Plan de Ordenamiento y Desarrollo Sustentable que elaboramos en 2015-2016 para esa ciudad. La estructura del kit es similar a la anterior: una primera parte invita a los niños a reflexionar sobre su experiencia urbana, y una segunda sección les anima a imaginar la ciudad futura según sus propios deseos. La distribución del kit en esta ocasión fue más amplia, ya que se usó en varias escuelas y las actividades con los niños fueron lideradas por profesores locales. El resultado: ¡más de 3000 dibujos!



*Dos niños en clase, durante la actividad*



Algunas de las páginas indicando sus zonas y actividades preferidas



Y algunas de las conclusiones tras la revisión: ¿Qué les gusta de Encarnación a los niños?

Los resultados de la primera parte del ejercicio nos dieron multitud de respuestas a la pregunta "¿Qué te gustaría hacer en tu ciudad?" gracias al elevado número de muestras recogidas. Los resultados gráficos que recogen estos datos son parte del [documento de diagnóstico](#) que hicimos cuando comenzamos a abordar el estudio de la ciudad y su contexto social.



*Detalle de la instalación colectiva con una selección de los dibujos realizados*

Los dibujos de cada niño fueron colocados como piezas de un puzzle para formar una instalación de más de 15 metros en un centro cultural local. Si el lector tiene curiosidad, puede ver muchas imágenes del proceso y de los resultados en esta otra [galería de imágenes](#).

Aquí se puede visualizar el [kit de participación escolar original de Encarnación](#).

### **CENTRO HISTÓRICO DE CUENCA, ECUADOR**

Para nuestro último proyecto [Cuenca Red – Reactivación de Espacios Públicos del Centro Histórico de Cuenca, Ecuador](#), estuvimos repensando el formato que habíamos definido para los kits de participación previos, y lo adaptamos específicamente al contexto local. La idea de “la ciudad de los sueños” como resultado final de la actividad colectiva permaneció, pero el módulo individual utilizado para ello, esta vez, tenía la forma del típico bloque del centro histórico de la ciudad.



*Niños en torno a las “maquetas” de papel conteniendo sus dibujos*





*Niños mostrando sus creaciones*

Aquí se puede visualizar el [kit de participación escolar original de Cuenca Red](#).

## UNA HERRAMIENTA FLEXIBLE

A través de todas esas iteraciones, la primera idea se fue convirtiendo en una **sencilla y potente herramienta para la participación ciudadana**, lista para ser usada en los próximos proyectos con las variaciones necesarias para adaptarla a cada lugar.

El kit resultante es **flexible** -puedes cambiar el diseño todo lo que quieras- pero también **fácil de replicar** -se pueden seguir una y otra vez los mismos sencillos pasos para organizarlo: conectar con las escuelas, ofrecerles el kit a los profesores, dejar que lo usen en sus aulas, celebrar los resultados con los niños, y crear una exposición en algún lugar público donde pueda ser visitada-.

También es extremadamente **barato**, y tiene **un peso casi nulo** que todo viajero frecuente sabrá apreciar. Uno puede llevarse los archivos originales y producirlo localmente en cualquier impresora; y si los colores no resultasen imprescindibles se puede incluso mandar a una fotocopidora y tener casi al instante cientos de copias listas para usar.

Y por último y no menos importante, es **entretenido**. Ambos, profesores y alumnos, disfrutaban de todas las etapas de la actividad, y nosotros siempre estamos encantados de recibir un nuevo torrente de imaginativas y coloridas creaciones.

Compartimos estos materiales con la esperanza de que resulten útiles e inspiradores a todo tipo de profesionales en sus actividades, y que más personas se animen a acercar a los niños a sus ciudades o a llevarles a reflexionar y proponer sobre otros temas que normalmente son dejados fuera de su alcance.