

Diseño urbano creativo participativo

Green
Artivism



¡Bienvenido al tutorial de nuestra herramienta creativa!

Green Artivism

Creativity Web Tool Kit * 2022



Co-funded by
the European Union

01 Información general

1.A ¿Cuál es el objetivo del conjunto de herramientas?

1.B ¿Cuál es el marco de este conjunto de herramientas?

- Artivismo verde
- Diseño participativo

1.C ¿Para quién es este kit de herramientas? Principios activos y partes interesadas

1.D ¿Cuál es la temática y la escala?



02 El kit de herramientas

Pasos metodológicos

1. Análisis y mapeo colaborativo del sitio
 2. Proceso participativo de planificación territorial
 3. Toma final de decisiones comunitarias
- Otras herramientas y plataformas en línea útiles
 - Integración de otras herramientas de “CREATIVIDAD” en el proceso participativo

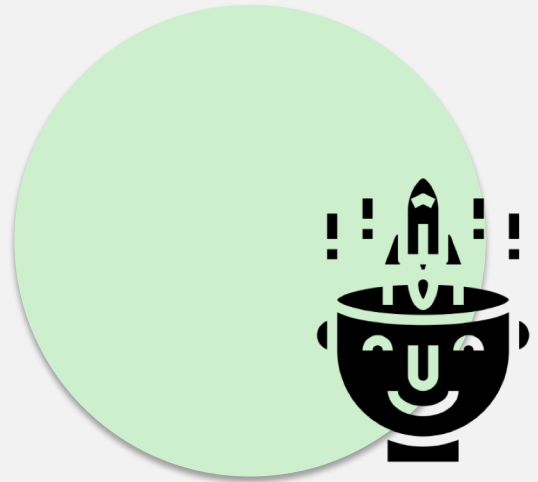
1. Información general

Grupo creative de diseño urbano

[Go back to Index](#)



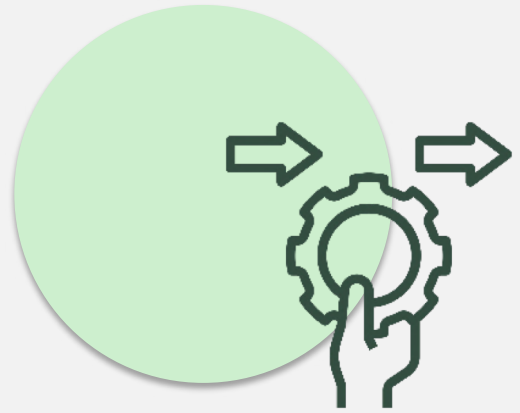
1.A ¿Cuál es el objetivo de este tutorial?



El objetivo principal de este conjunto de herramientas es proporcionar los pasos metodológicos y proponer herramientas y técnicas para realizar el diseño conjunto del espacio público a través de la expresión artística.

Este conjunto de herramientas posiciona el espacio público como un bien común con una dimensión cultural, artística, social, nemotécnica y ambiental. El espacio público se percibe como el desarrollo de nuestras actividades cotidianas, como “nuestro lugar”: un lugar de construcción comunitaria, vida social, arte y cultura. En este contexto, la participación significativa y creativa de quienes usan y dan vida al espacio público parece más que necesaria. Estas herramientas se desarrollan como una guía que puede ser utilizada por diferentes equipos, académicos, estudiantes, fundaciones, grupos artísticos, asociaciones de vecinos y jóvenes investigadores, en diversos talleres y proyectos participativos. Funciona como un tutorial y un depósito de material relevante que apoyará a los movimientos de base, jóvenes investigadores y profesionales en los campos de la planificación urbana, el diseño urbano, el medio ambiente y la adaptación al cambio climático, incluida la planificación participativa y las metodologías artísticas como parte integral de su enfoque.

1.A ¿Cuál es el objetivo de este tutorial?

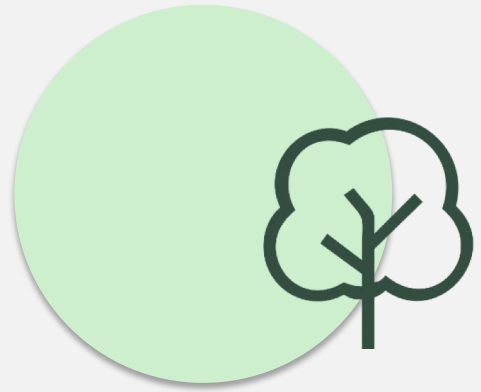


¿Cómo funciona el kit de herramientas?

01. La primera parte del conjunto de herramientas es una introducción general a los objetivos, el marco metodológico, las funciones y las partes interesadas.

02. La segunda parte consiste en la estructura principal del kit de herramientas donde se describen todos los pasos metodológicos y se muestran las plantillas de las diferentes herramientas que se pueden utilizar. También se presentan algunos ejemplos de varios proyectos participativos realizados por Commonsplace.

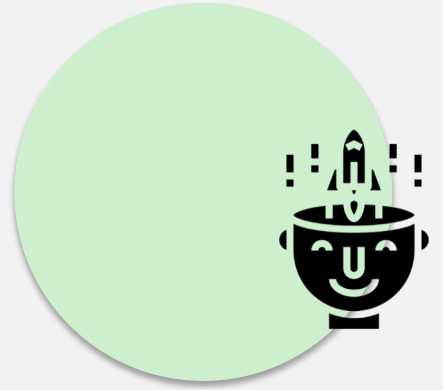
1.B ¿Cuál es el contexto del kit de herramientas?



Artivismo Verde: el proyecto

Artivismo Verde (Green Artivism) es un proyecto que tiene como objetivo ofrecer a los jóvenes herramientas artísticas digitales innovadoras para ayudar a que la causa ambiental recupere impulso, después de un parón debido a la pandemia de Covid-19, aunque sin protestas físicas. Tras las huelgas climáticas de 2018 de jóvenes, lideradas por Greta Thunberg, el Pacto Verde Europeo de 2019 y los valores fundamentales de la nueva iniciativa Bauhaus europea de la Comisión Europea (enero de 2021), este proyecto aspira a ayudar a las personas a lograr una sociedad justa, local, ecológica y económica. transición viable mediante el uso de herramientas para la colaboración, la construcción de comunidades, la participación en procedimientos democráticos, la alfabetización y la promoción.

1.B ¿Cuál es el contexto del kit de herramientas?

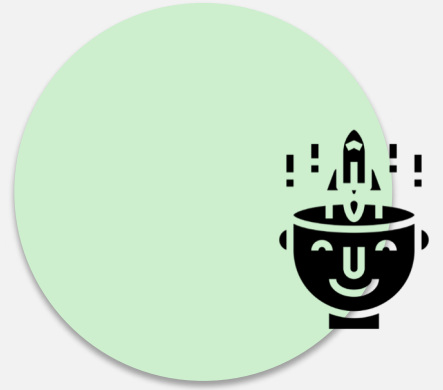


Diseño participativo

La participación comunitaria en general y diseño participativo en particular son términos que, si bien se utilizan de manera amplia, hasta el día de hoy, no están del todo definidos. Las formas en las que se puede implementar la participación son muchas y los proyectos de diseño participativo varían mucho en cuanto a sus objetivos, métodos, herramientas y resultados.

Durante la última década, hubo un cambio fundamental hacia un proceso de toma de decisiones más democrático y participativo. Entre otras instituciones, la Unión Europea (UE) promueve y desarrolla la gobernanza participativa al involucrar de manera significativa a las partes interesadas relevantes en todas las fases del ciclo político, desde la identificación del problema hasta la evaluación de políticas y el reconocimiento del valor agregado de dicho compromiso. Este “giro participativo” se sustenta en los distintos métodos de consulta/participación de ciudadanos y grupos sociales desarrollados en las últimas décadas. Sin embargo, el proceso se ha visto enormemente mejorado por la explosión de nuevas tecnologías y herramientas de redes sociales durante la última década.

1.B ¿Cuál es el contexto del kit de herramientas?

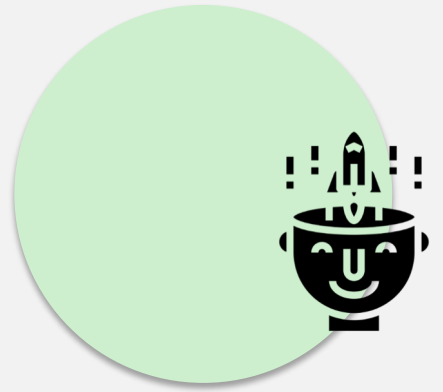


Diseño participativo

Sin embargo, la idea de **participación en la planificación y diseño del espacio** comenzó hace mucho tiempo, en las décadas de 1950 y 1960, después de una discusión sobre el compromiso de la comunidad y la activación de los habitantes de la ciudad. Este período, como lo expresa Marcus B. Lane en su libro “Participación pública en la planificación: una historia intelectual”, marca también “quizás la ‘revolución’ más importante en el pensamiento de planificación, que ocurrió a finales de los años 50 y 60”. Según él, fue en ese momento cuando, primero en EE. UU. y luego en Gran Bretaña, los sistemas o la planificación sinóptica usurparon la planificación *blueprint*. Esto, a su entender, hizo que geógrafos y urbanistas pudieran trabajar a otra escala, imposible hasta entonces. Les dio la oportunidad de abordar el proceso de planificación desde diferentes puntos de vista, utilizando diferentes datos y pudiendo incluir otras opiniones e ideas.

¹ Lane, Marcus B. (2005). Public Participation in Planning: an intellectual history. Australian Geographer, 36(3), 283–299. doi:10.1080/00049180500325694

1.B ¿Cuál es el contexto del kit de herramientas?



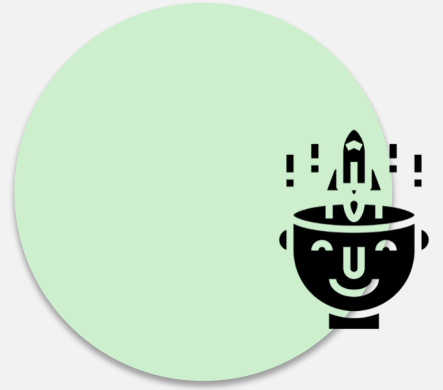
Diseño participativo

Después de algunos años, la idea de la participación ciudadana en la toma de decisiones y la planificación había ganado un importante reconocimiento. En ese momento, alrededor de 1970, aparecieron las críticas en el campo. Una voz importante fue la de Arnstein, quien argumentó provocativamente que “la idea de participación ciudadana es un poco como comer espinacas: nadie está en contra en principio porque te hace bien²” (Arnstein 1969, p. 216).

Lo que Arnstein trató de hacer fue formular una crítica sobre la participación ciudadana tal y como se implementó en muchos programas de planificación urbana. En su opinión, en muchos de esos programas, las personas a cargo, los ejecutores de políticas o los planificadores, en realidad no buscaban la participación pública, sino solo el consenso público que traería una pretensión de participación. Su punto principal fue que, **para que la participación sea significativa, también debe haber una redistribución del poder.**

² Sherry R. Arnstein (1969) A Ladder Of Citizen Participation, Journal of the American Institute of Planners, 35:4, 216-224, DOI: 10.1080/01944366908977225

1.B ¿Cuál es el contexto del kit de herramientas?

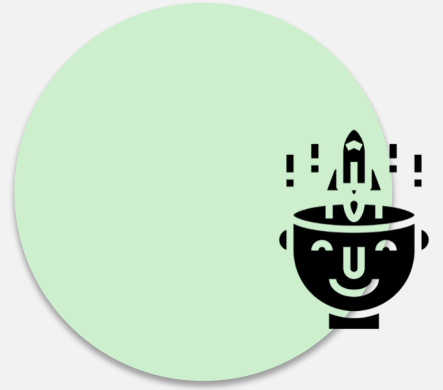


Diseño participativo

En los años siguientes, muchos pensadores se sumaron a esta idea de redistribución del poder en la planificación. Sin embargo, también hubo críticas a esta forma de pensar la participación. Muchos han argumentado que esta visión estaba relacionada sobre todo con un juego político de intereses entre los actores locales. Lo que querían afirmar era que la participación para ser significativa necesitaba un interés real de los participantes por conocer la experiencia y el punto de vista del otro sobre el espacio en juego. Los juegos de poder no darían lugar a una revisión real del pensamiento de los planificadores o de los participantes. Es entonces cuando, como argumenta Healy, se produce el “giro comunicativo”. Este fue un pensamiento influido por ideas como la democracia discursiva o dialógica, que también inspiraron la idea de racionalidad comunicativa expresada por Habermas algunos años antes. Healy explica la perspectiva del giro comunicativo en la planificación afirmando: “lejos de renunciar a la razón como principio organizador de las sociedades contemporáneas, debemos cambiar la perspectiva de una concepción de la razón individualizada y orientada al sujeto a un **razonamiento formado dentro de la comunicación intersubjetiva**”³.

³ Haely, P. (1992) ‘Planning through debate: the communicative turn in planning theory’, Town Planning Review 63, pp. 143/62.

1.B ¿Cuál es el contexto del kit de herramientas?



Diseño participativo

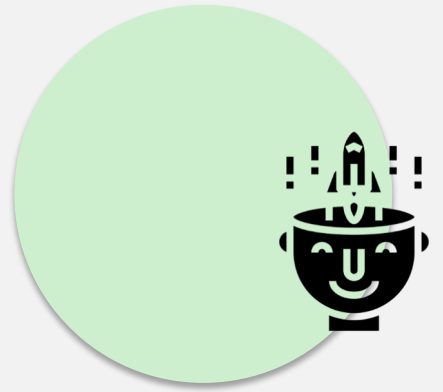
Estas fueron solo algunas de las ideas sobre diseño participativo expresadas durante las últimas décadas. En los últimos años, muchos han tratado de dar al término una definición más completa. Un ejemplo es el de Giaoutzi y Stratigea, quienes consideran la planificación participativa como un “proceso democrático de aprendizaje a lo largo de toda la vida, en el que los participantes adquieren conocimientos sobre sí mismos, pero también sobre los valores y puntos de vista de otros participantes”⁴ (Giaoutzi y Stratigea, 2011).

Según Stratigea, los enfoques participativos en la planificación responden principalmente a las necesidades de:

1. Gestión del conflicto entre la evolución de la tecnología/ciencia y la sociedad que se ha desarrollado desde mediados del siglo XX.
2. Gestión de problemas ambientales, especialmente a partir de la década de 1960.

⁴ Giaoutzi M, Stratigea A (2011) Regional planning: theory and practice. KRITIKH Publishing, Athens (in Greek).

1.B ¿Cuál es el contexto del kit de herramientas?

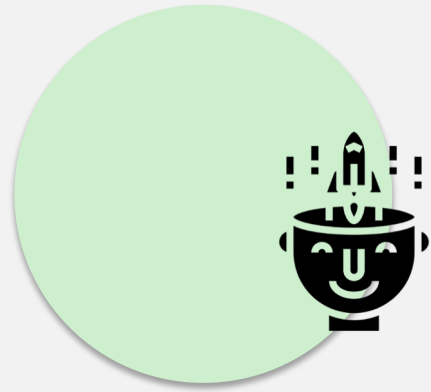


Diseño participativo

La participación y el diseño participativo son, como dijimos anteriormente, conceptos amplios. Sin embargo, hay algunos métodos básicos que se usan generalmente y algunos pasos que se siguen en la mayoría de los proyectos de diseño participativo que se pueden identificar y presentar. En cualquier caso, la planificación participativa puede considerarse un proceso en el que:

- El proceso se estructura de acuerdo con los objetivos y actividades básicos del diseño participativo.
- Se promueve la interacción entre los diseñadores (y por tanto los decisores espaciales) y el resto de colectivos implicados para tomar una decisión espacial o desarrollar una propuesta de diseño con la participación de todos los colectivos sociales.
- Se implementa una combinación de técnicas y herramientas.

1.B Contexto



Diseño participativo

También hay ciertos elementos básicos que siguen los planificadores que tienen como objetivo organizar un proceso de diseño participativo.

- Como se indica a continuación por la Asociación Internacional para la Participación Pública - IAP2, un proyecto de diseño participativo se basa en la creencia de que los afectados por una decisión tienen derecho a participar en el proceso de toma de decisiones.
- Incluye la promesa de que la opinión del público influirá en la decisión.
- Promueve decisiones sostenibles al reconocer y comunicar las necesidades e intereses de todos los participantes.
- Facilita la participación de quienes se verán potencialmente influenciados por la decisión o tendrán mayor interés.
- Busca ideas de los participantes para planificar por sí mismos su implicación (codecisión de la estructura del laboratorio).
- Proporciona a los participantes la información que necesitan para participar constructivamente. Comunica a los participantes cómo sus puntos de vista influyeron en la decisión final.

En los proyectos de diseño participativo, la metodología incluye una variedad de herramientas y actividades que se pueden combinar de acuerdo con la escala y el objetivo de cada proyecto. Los pasos metodológicos y las herramientas de este tutorial se describirán en el próximo capítulo.

⁵ International Association for Public Participation (ipa2)

1.C ¿Para quién es este tutorial?



Participantes y grupos de interés

Este conjunto de herramientas está dirigido principalmente a jóvenes investigadores y profesionales de la planificación urbana, jóvenes artistas, grupos de ciudadanos, cooperativas, grupos de arte y movimientos de base o equipos que deseen realizar proyectos participativos de diseño y planificación.

Debido a las necesidades de los procesos y talleres participativos, se asignan roles específicos a los grupos de participantes durante la implementación. Cada participante o grupo de participantes es responsable de diferentes tareas y productos que finalmente se entregan a la comunidad.

El proceso de asignación de roles ayuda a organizar las diferentes acciones, actividades participativas y decisiones y conduce a una serie estructurada de pasos para asegurar el logro de la meta final.

1.C ¿Para quién es este tutorial?



Participantes y grupos de interés

Los diferentes roles dependen de los objetivos y la temática del proyecto, pero en general hay dos roles diferenciados:

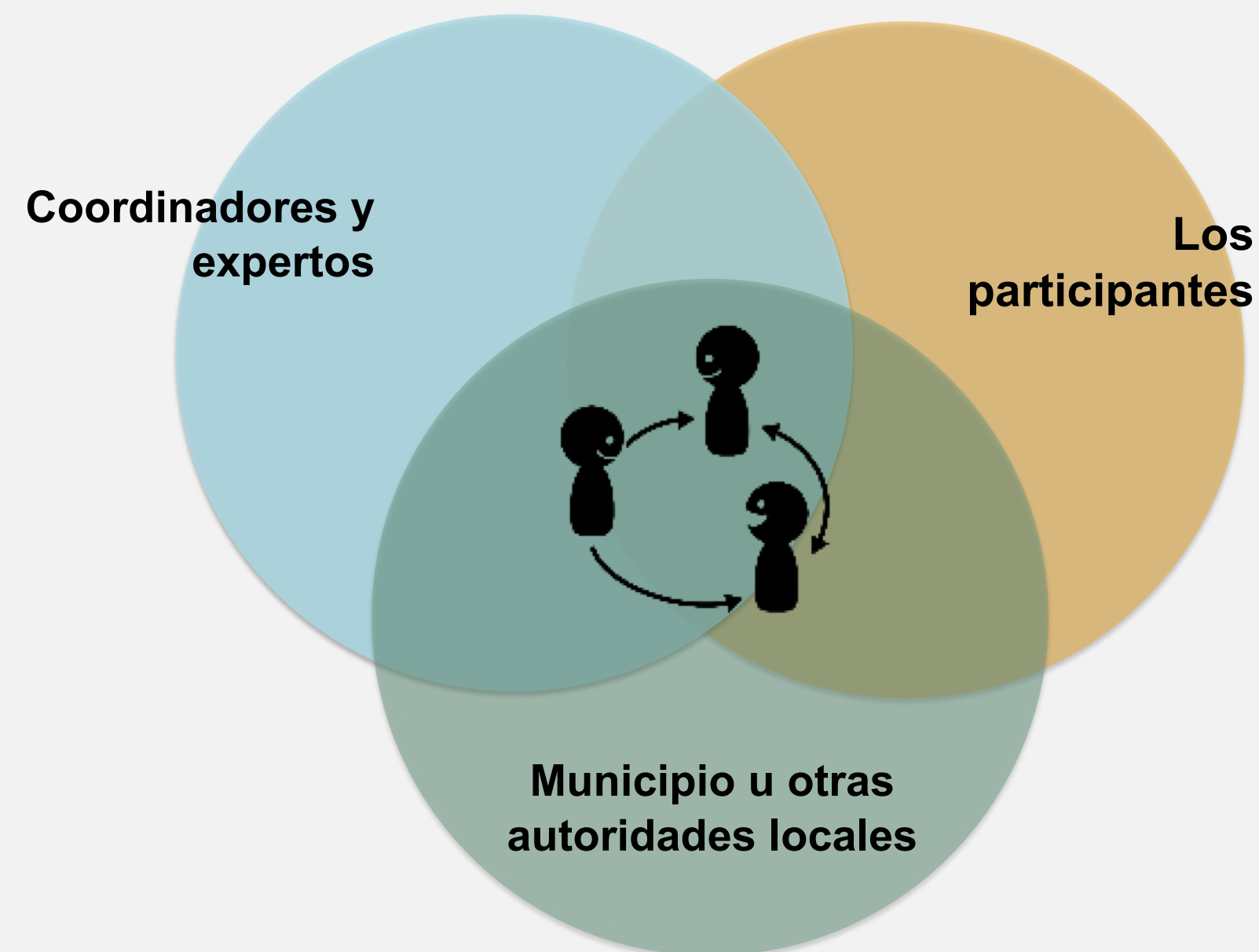
1. Coordinadores y facilitadores de los talleres: Personas con experiencia en procesos participativos, o expertas en diseño urbano, arte o gestión del patrimonio cultural, jóvenes investigadores, arquitectos, urbanistas o diseñadores gráficos incluso representantes que la comunidad/equipo/movimiento de base haya elegido.
2. Participantes:
 - Jóvenes (de 16 a 30 años).
 - Jóvenes investigadores en arquitectura, urbanismo, sociología, redes sociales en ONGs o Instituciones
 - Jóvenes artistas
 - Habitantes del barrio donde se implementa el proyecto
 - Jóvenes estudiantes en institutos
 - Jóvenes trabajadores
 - Jóvenes con menos oportunidades que quieren expresar y reflejar sus necesidades en el espacio público
 - Movimientos de base en las ciudades

1.C ¿Para quién es este tutorial?

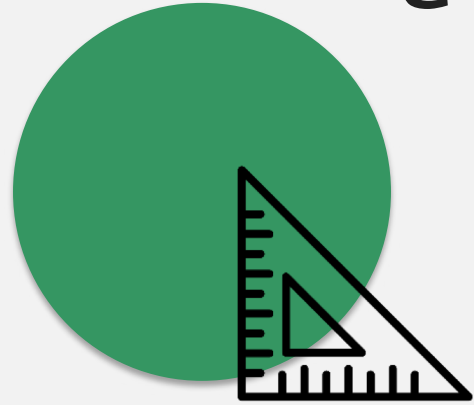


Participantes y grupos de interés

Nota*: Todos los resultados y decisiones son producto del trabajo colectivo y en equipo. Durante los talleres, los participantes se dividen en grupos más pequeños con un rol específico para codiseñar diferentes subtema. Todos los materiales creados son finalmente reunidos por los coordinadores y presentados a los participantes, quienes pueden componer los resultados-productos-planes finales a través de una comunicación continua con las autoridades locales.



1.D ¿Cuál es la temática y la escala?



La escala y el tema del diseño o planificación participativa varían desde un plan estratégico para un municipio hasta para el diseño de un patio escolar.

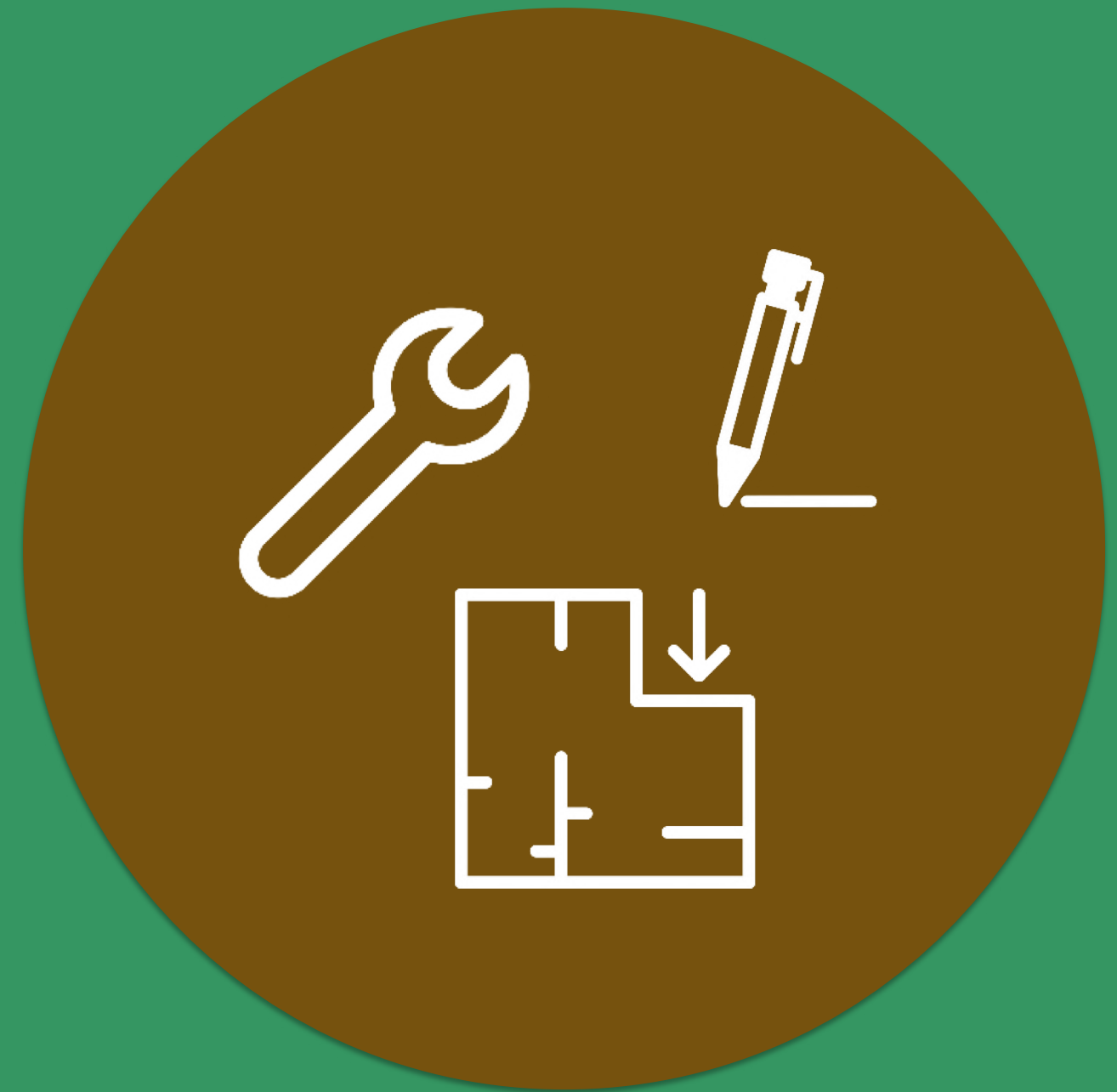
En este kit de herramientas, las escalas propuestas donde los pasos metodológicos y las herramientas pueden implementarse fácilmente son las siguientes:

- Diseño de espacios públicos en pequeña escala en la ciudad (por ejemplo, un patio de escuela, un parque infantil, una pequeña plaza)
- El diseño de proyectos artísticos y culturales a pequeña escala (el diseño de una escultura, un cartel, la revelación de un monumento, un mural)
- El diseño de una campaña de comunicación (por ejemplo, una campaña de comunicación para un festival local)

2. Las herramientas

Grupo creative de diseño urbano

[Ir a índice](#)



Las herramientas



Este capítulo se centra en la parte principal del conjunto de herramientas.

Se describen todos los pasos metodológicos.

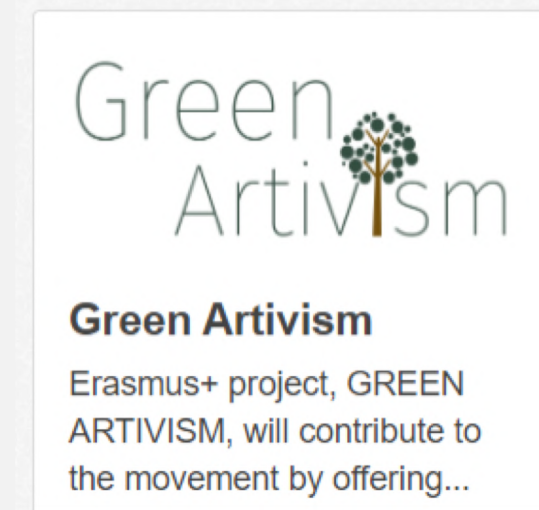
Se muestran las plantillas de las diferentes herramientas que se pueden utilizar.

También se presentan algunos ejemplos de diferentes proyectos participativos realizados por Commonsplace.

Las herramientas

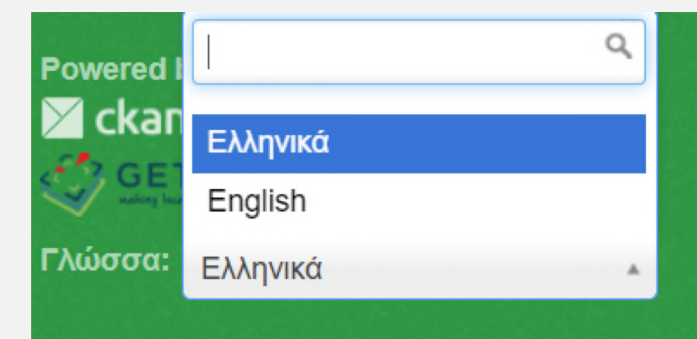


Nota: Todas las herramientas, plantillas y ejemplos que se muestran en este kit de herramientas se pueden encontrar en el siguiente repositorio en CKAN**:
<https://repository.participatorylab.org/group/green-artivism>



Esta herramienta funciona como un repositorio de espacios comunes que se sigue completando con nuevos materiales, ejemplos, estudios de casos y plantillas útiles para la planificación y el diseño participativos.

**Para cambiar el idioma de la interfaz de CKAN, ve al final de la página, como puedes ver en la captura de pantalla.

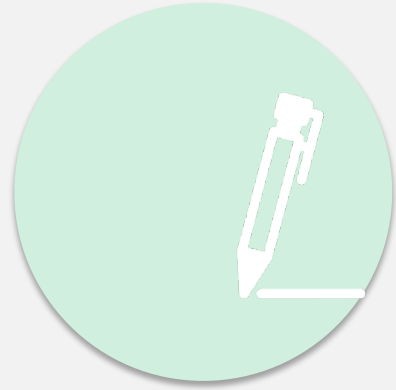


*** Todas las imágenes y los ejemplos son de proyectos elaborados por Commonsplace en colaboración con otros socios.

****El repositorio fue creado en los términos del proyecto "LAB participativo". Está financiado por el Fondo Verde bajo el Eje Prioritario 3: Participación Ciudadana "Acciones innovadoras con ciudadanos" del programa de financiación "Entorno Natural & Acciones Innovadoras 2020".

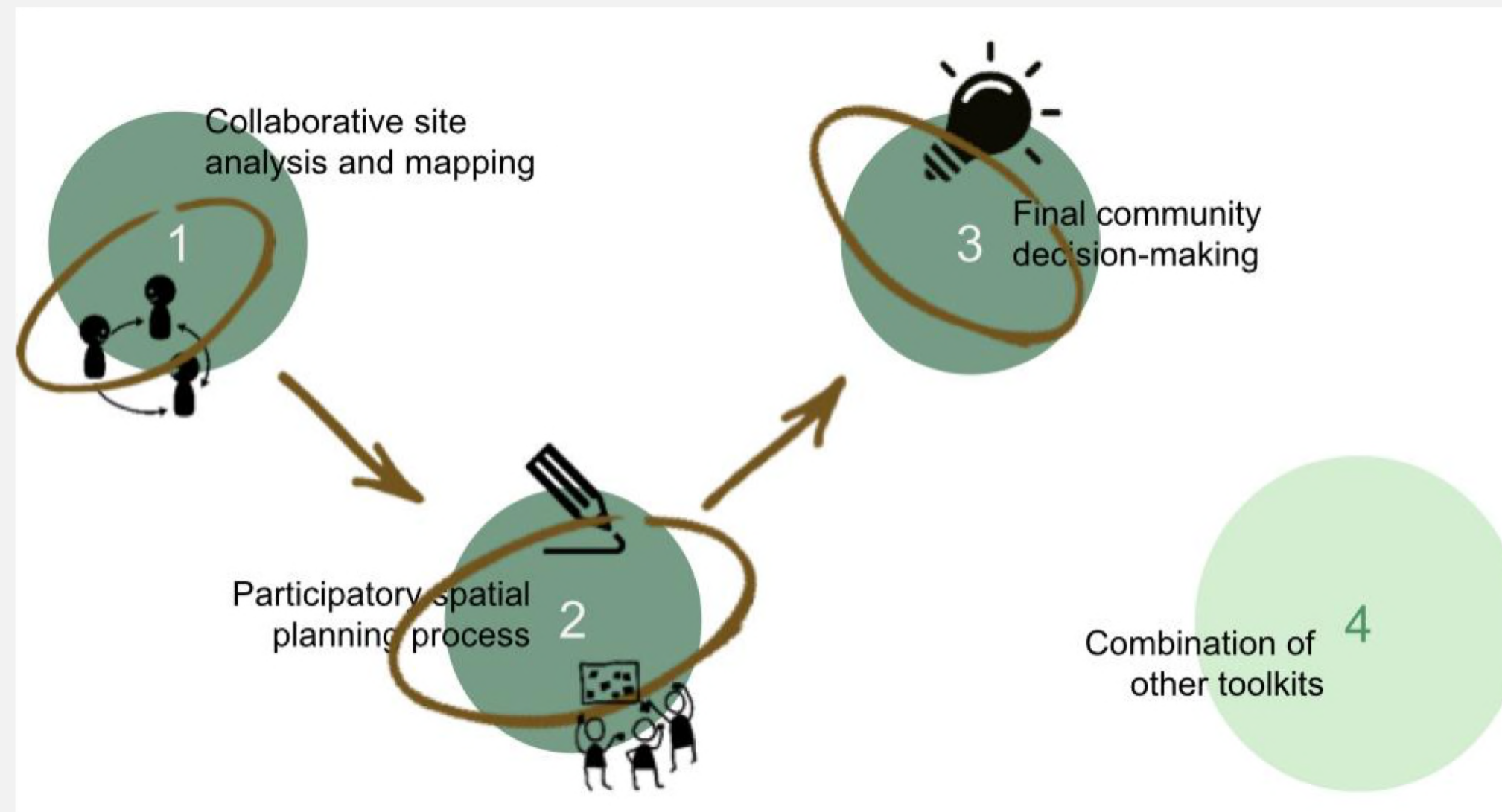
***** Todos los materiales del repositorio fueron traducidos en los términos de Green Artivism Project.

Los pasos metodológicos



Los pasos propuestos en este conjunto de herramientas conducen a diferentes procedimientos participativos que dependen de los participantes, las metas participativas, las necesidades y la agenda del proyecto participativo.

Los pasos básicos de un proyecto participativo son:



Los pasos metodológicos

Paso
1

1. Análisis y mapeo colaborativo del sitio

El primer paso metodológico incluye las siguientes fases:

1. Identificación del problema y definición del tema:

Definición de cuál es el campo de estudio y el tema del programa de diseño participativo. En este punto del proyecto, también es importante describir los resultados deseados (en otras palabras, "el cambio que queremos ver"). También establece el marco de tiempo en el que se deben lograr estos resultados y cómo se medirán.

Los pasos metodológicos

Paso
1

1. **Análisis** y mapeo colaborativo del sitio

2. **Análisis de público objetivo**

Este elemento es importante, ya que las partes interesadas locales deben identificarse con detenimiento. El equipo debe identificar a todas las personas y actores afectados (tanto directa como indirectamente) por los problemas que se abordan y las soluciones que se implementarán. Al mismo tiempo, es importante analizar y registrar la influencia que tienen estos actores y su interés en el proyecto.

3. **Experiencias locales**

Una parte importante de este proceso es registrar las experiencias locales. Es importante tratar de obtener información sobre el lugar en juego desde diferentes puntos de vista. No importa cuántas personas participen en un proyecto, siempre habrá grupos sociales que, por diversas razones, estarán menos representados en el equipo. Por lo tanto, es importante encontrar diferentes formas de recopilar y utilizar su experiencia en el lugar, los problemas a los que se enfrentan y su visión de cómo debería funcionar el lugar. Este es un factor importante que todo el equipo debe compartir como una responsabilidad, para que el proyecto, y el futuro espacio, sean lo más inclusivos posible.

Los pasos metodológicos

Paso
1

1. Análisis y mapeo colaborativo del sitio

2. Recopilación de datos

Uno de los pasos más importantes del proyecto incluye el análisis del lugar. En este punto, una vez que tengamos el punto del problema que queremos resolver y los objetivos que nos hemos propuesto, el análisis pasa a un nivel más profundo, para conducirnos a las soluciones y al diseño de las intervenciones necesarias. Para profundizar en el análisis del lugar en cuestión, existen muchos elementos que se podrían tomar en consideración dependiendo de las características del proyecto. Este paso puede contener acciones de recolección de datos y análisis del espacio público tales como:

- Recorrido a pie en el campo de estudio.
- Reconocimiento del espacio público mediante mapeo colectivo de puntos positivos, negativos e ideas en el área de interés.
- Estudio y mapeo sensorial mediante la creación de mapas conceptuales y mentales, montajes fotográficos, vídeos y otros artefactos que pueden describir el sentido del lugar y las ideas conceptuales en torno al proyecto participativo.



Los pasos metodológicos



1. **Análisis** y mapeo colaborativo del sitio

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que se pueden utilizar durante este paso:

- **Juegos para romper el hielo:**

Una actividad para romper el hielo podría ser útil para dar la bienvenida y animar la conversación entre los participantes durante los primeros talleres. Los rompehielos varían mucho, desde simples respuestas de una pregunta hasta elaborados juegos de rol.

Encuentra ejemplos y plantillas [aquí](#)

Los pasos metodológicos



1. **Análisis** y mapeo colaborativo del sitio

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que se pueden utilizar durante este paso:

- **Matriz del público objetivo**

El mapeo de los actores locales es un paso muy importante. Es necesaria la identificación de todas las personas y partes interesadas que se ven afectadas (tanto directa como indirectamente) por los problemas en consideración.

La transmisión de información al público y la comunidad durante el inicio del programa participativo es una parte muy importante que los usuarios no deben pasar por alto.

Es un fenómeno común que, debido a que existe poca confianza entre los usuarios, puede haber cierto recelo entre las personas para participar. La parte de la estrategia de comunicación directa y honesta por parte del organizador es una herramienta muy poderosa para atraer la participación de cada vez más actores afectados por el problema.

Encuentra plantillas y ejemplos [aquí](#)

Los pasos metodológicos



1. Análisis colaborativo y mapeo del sitio

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante esta etapa

- **Cuestionarios:**

Los cuestionarios son métodos muy eficaces para la recopilación de información.

Existen diferentes tipos de cuestionarios dependiendo 1) de los datos que necesitamos recoger (cuantitativos o cualitativos).

2) Los objetivos del proyecto participativo y 3) el tipo de respuestas (cerradas o abiertas).

Los cuestionarios deben recoger también información básica sobre el perfil del entrevistado al mismo tiempo que respetan la anonimidad.

Ver ejemplos y formularios aquí: [here](#)

Los pasos metodológicos



1. Análisis colaborativo y mapeo del sitio

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante esta etapa:

- **Diagrama de árbol: árbol de problemas, árbol de ideas**

Existen diferentes tipos de diagramas de árboles. El Árbol de Problemas es un método de registro de problemas. En esta técnica de ejercicio, los problemas se registran en formas de diagramas de árboles. El equipo recibe papel de distintos colores y todos se reúnen en el lugar donde se va a diseñar el árbol. El facilitador informa al grupo sobre el problema, se conceden unos cuantos minutos para la reflexión (método del *brainstorming*). Después, a los participantes se les invita a escribir sus ideas sobre el problema, así como sus causas, efectos y diversos subproblemas. Se dibuja un árbol en una pizarra para registrar las causas en las raíces y los efectos en las ramas. Las tarjetas se abren una por una y se debate si son la causa o el efecto del problema y así se van colocando en el árbol.

Otro ejemplo habitual de diseño urbano participativo consiste en anotar las ideas positivas/negativas sobre un espacio público, una parcela, un itinerario espacial o el ámbito de estudio.

Ver ejemplos y formularios aquí: [here](#)

Los pasos metodológicos



1. Análisis colaborativo y mapeo del sitio

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante esta etapa:

- **Análisis DAFO**

El análisis DAFO es una herramienta que puede ser utilizada en el reconocimiento del espacio público, pero también durante el registro de cuestiones relacionadas con el desarrollo de una estrategia. Se utiliza ampliamente en diferentes sectores profesionales y científicos, ya que este método consigue mapear una cuestión/problema de forma sencilla, en profundidad y principalmente con una amplia participación.

El acrónimo DAFO significa Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades.

Ver ejemplos y formularios aquí: [here](#)

Los pasos metodológicos



1. Análisis colaborativo y mapeo del sitio

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante esta etapa:

- **Mapeo colectivo**

El Mapeo colectivo es probablemente el método de recopilación de datos más importante en el diseño participativo. Su objetivo consiste en llegar a conclusiones sobre el diseño del espacio público.

El proceso de mapeo colectivo pretende que los participantes vean, entiendan, documenten y finalmente registren cómo perciben el espacio público/el ámbito de estudio.

Ver ejemplos y formularios aquí: [here](#)

Los pasos metodológicos



1. Análisis colaborativo y mapeo del sitio

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante esta etapa:

- **Mapas mentales | Mind maps**

A través de este proceso, se puede recoger cualquier tipo de información; utilizando un mapa como fondo, los participantes pueden anotar cuestiones, ideas, preferencias y sentimientos sobre una parte concreta del espacio público o los sentidos en general. Otra categoría interesante es la cartografía sensorial y mental. Los participantes evalúan distintas partes de la ciudad con el criterio de sus sentidos y las clasifican como algo positivo o negativo.

Ver ejemplos y formularios aquí: [here](#)

Ejemplos

>>>

*Mapeo colectivo en Atenas creado en Miro
después de una visita de campo
Proyecto: V-Global Erasmus +
Año: 2022*



Los pasos metodológicos

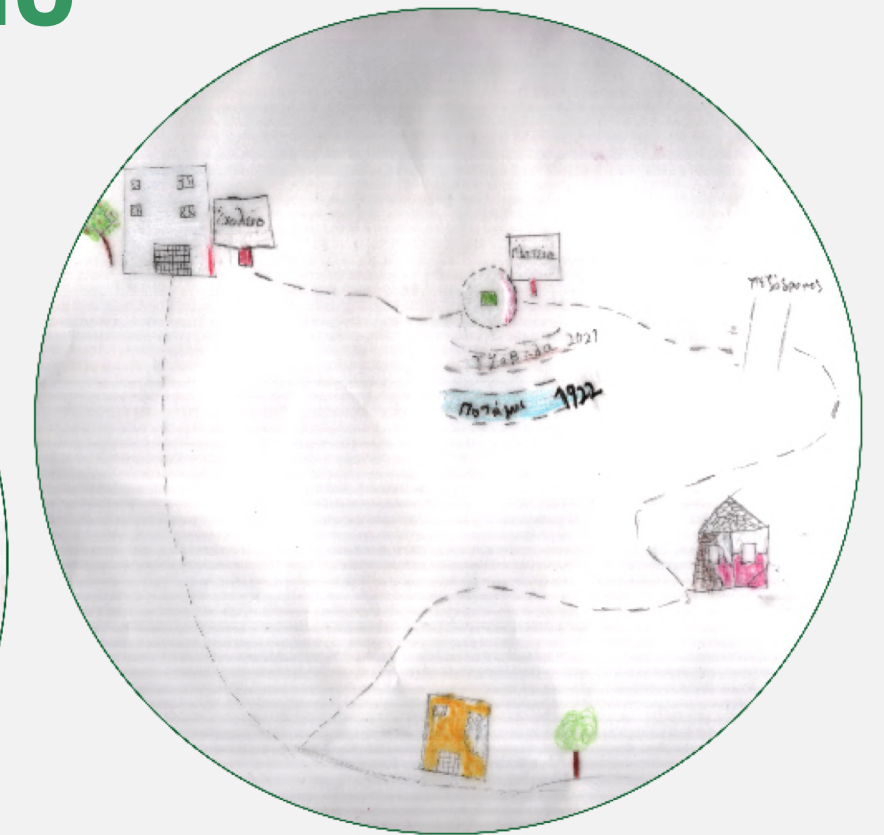
Ejemplos



1. Análisis colaborativo y mapeo del sitio



Mapa mental para la creación de una visita de campo virtual in Atenas.
Proyecto: V-Global Erasmus +
Año:2022



Mapa mental de una ruta en Nikaia creada por alumnos de Primaria y Secundaria en Nikaia.
Project: 100 Memories
Year:2022

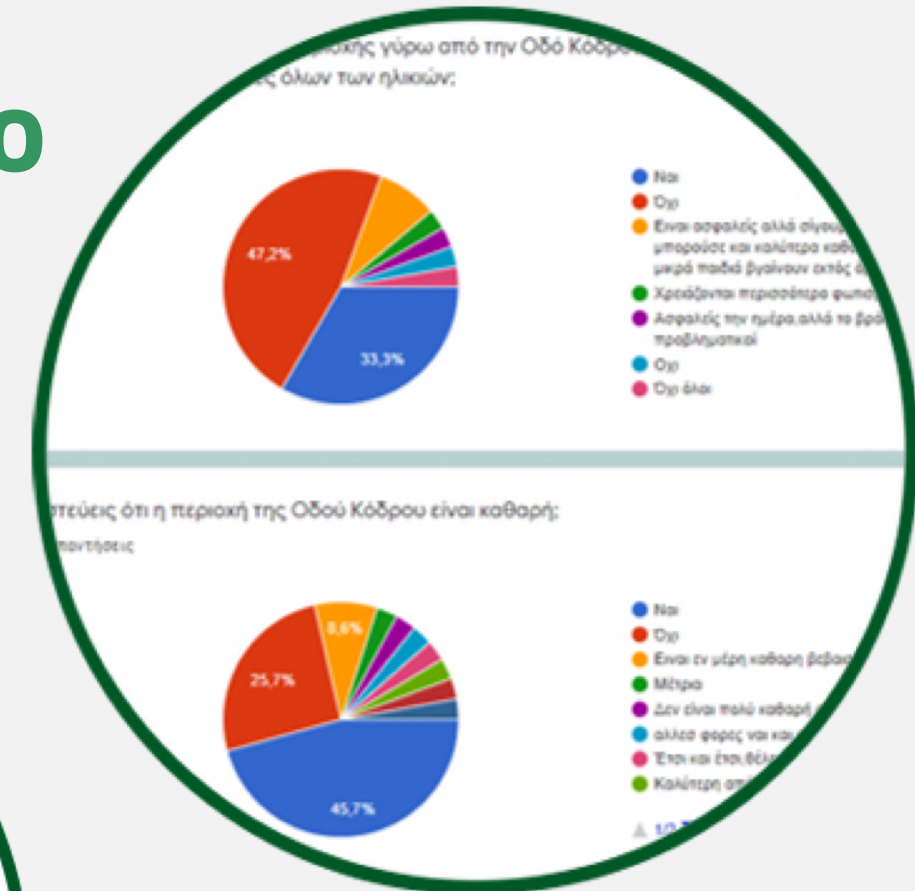
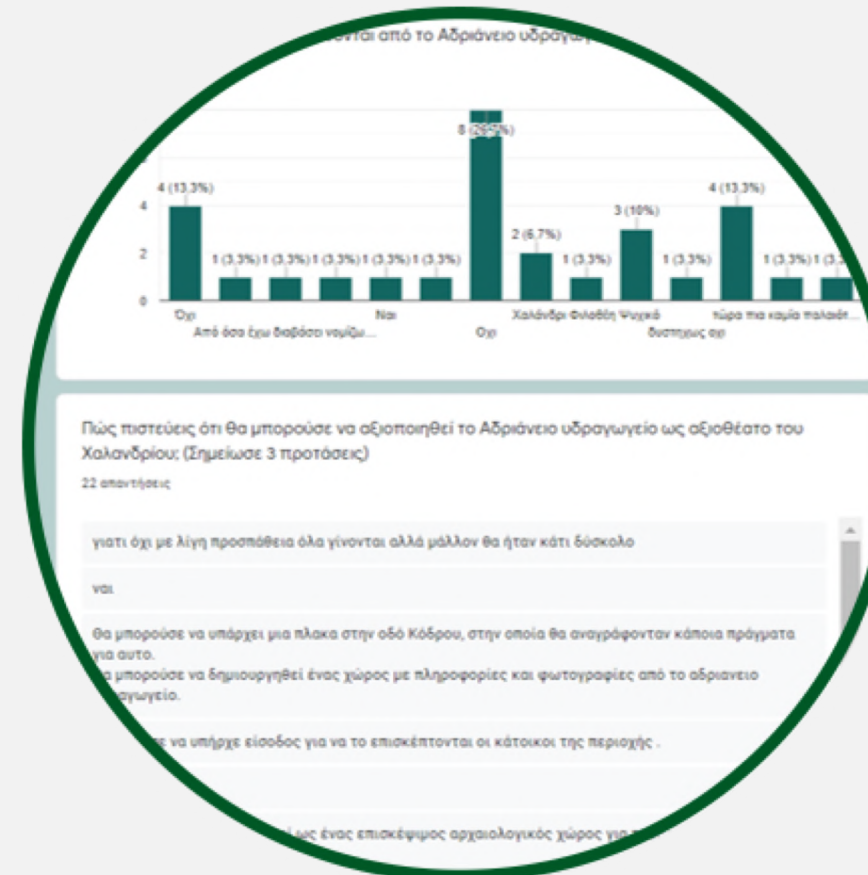
Los pasos metodológicos

Ejemplos



1. Análisis colaborativo y mapeo del sitio

Cuestionario especial en línea en Jot Form. Diseño de un patio escolar con conexión con Hadrian Aqueduct en Halandri como bienes culturales y medioambientales.
Proyecto: Cultural H.ID.RA.N.T., UIA
Año:2021



Los pasos metodológicos

Paso
2

2. Proceso de planificación espacial participativa

Diseño espacial. Formación de soluciones espaciales

Mientras se expresa la relación de cada uno con el lugar, pueden surgir ideas sobre las intervenciones que hay que hacer. En este punto, los participantes pueden empezar a diseñar el futuro espacio, tratando de encontrar soluciones a los problemas que han identificado en la primera fase. Este punto puede resultar realmente complejo, ya que el equipo debe tener en cuenta los diferentes enfoques, todos los problemas identificados y su visión colectiva del lugar en cuestión. Se tienen que sintetizar todos estos elementos para llegar a una propuesta satisfactoria.

Los resultados finales producidos por el equipo pueden ser diferentes soluciones espaciales, productos culturales, ideas finales o material de comunicación, que pueden ser votados y al final, pasar a formar parte de un plan o estrategia final durante el último paso de la toma de decisiones por parte de la comunidad.

Los pasos metodológicos



2. Proceso de planificación espacial participativa

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante la etapa:

- **Plataforma colaborativa**

ppGIS: Es una herramienta única dentro del concepto de participación que presenta características innovadoras. La plataforma proporciona las herramientas, los conocimientos y los pasos para una participación igualitaria y efectiva de los ciudadanos y usuarios. Los proyectos y acciones propuestos por la organización se comunican a los usuarios a través de una campaña de comunicación dirigida y estructurada para garantizar una mayor participación de los grupos objetivo. La plataforma proporciona apoyo en los procesos de análisis y selección de soluciones, propuestas e ideas de diseño adecuadas. Los algoritmos de análisis multicriterio priorizan las intervenciones y el peso de las opiniones de los participantes, que son invitados a participar en todas las fases del proceso.

Ver ejemplos y formularios aquí: [here](#)

Los pasos metodológicos



2. Proceso de planificación espacial participativa

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante la etapa:

- **Planos, Bocetos, collage, representación digital de las propuestas finales**

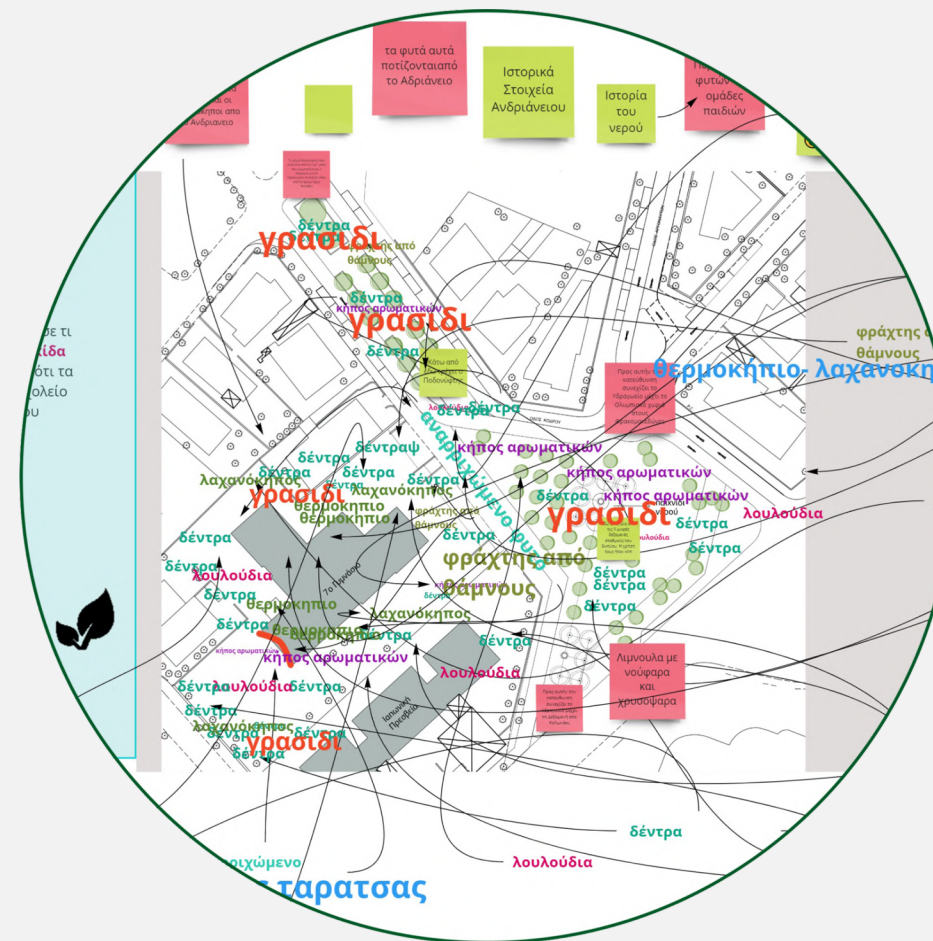
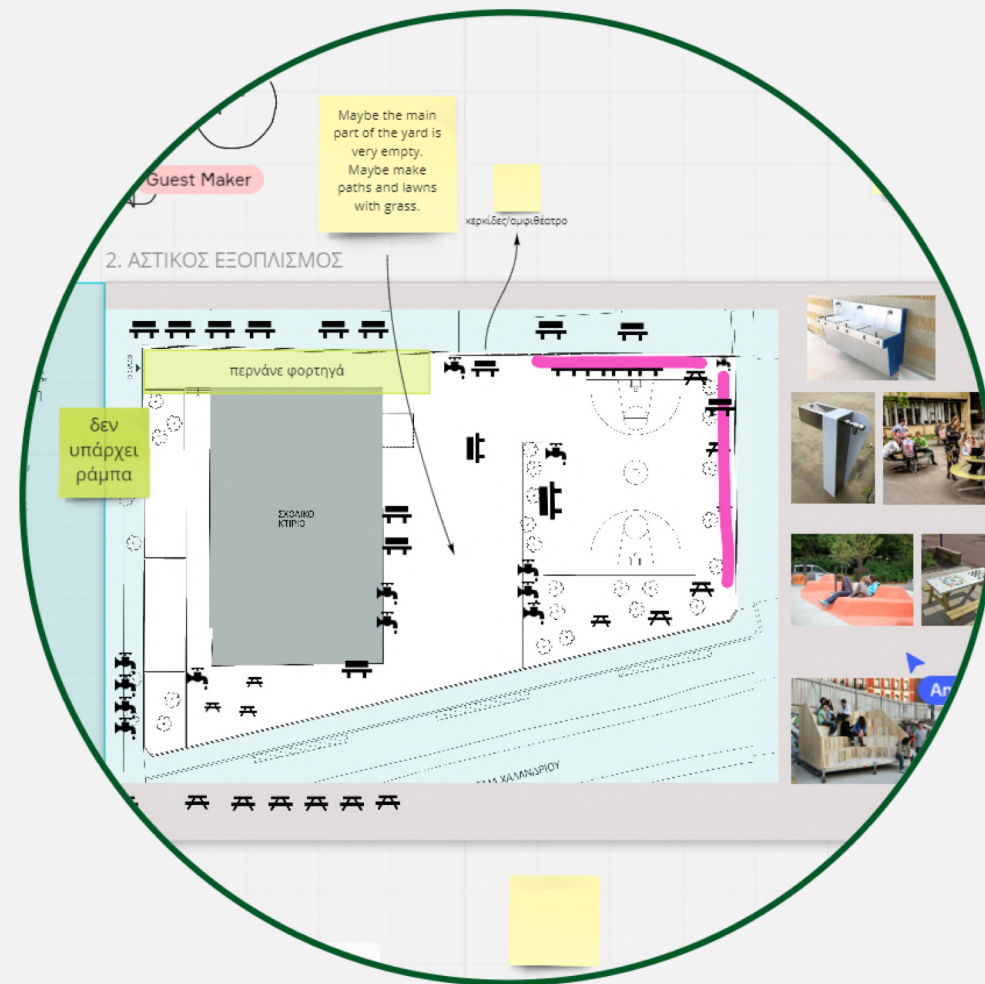
En la fase de creación de las soluciones finales del proyecto, se pueden utilizar diferentes mapas base y planos para que los participantes empiecen a diseñar sus ideas.

La propuesta final puede tener la forma de planos, collages, archivos multimedia, representación digital, narración, ensayos o cualquier forma técnica o artística que pueda describir mejor la idea principal.

Los pasos metodológicos

2. Proceso de planificación espacial participativa

Ejemplos



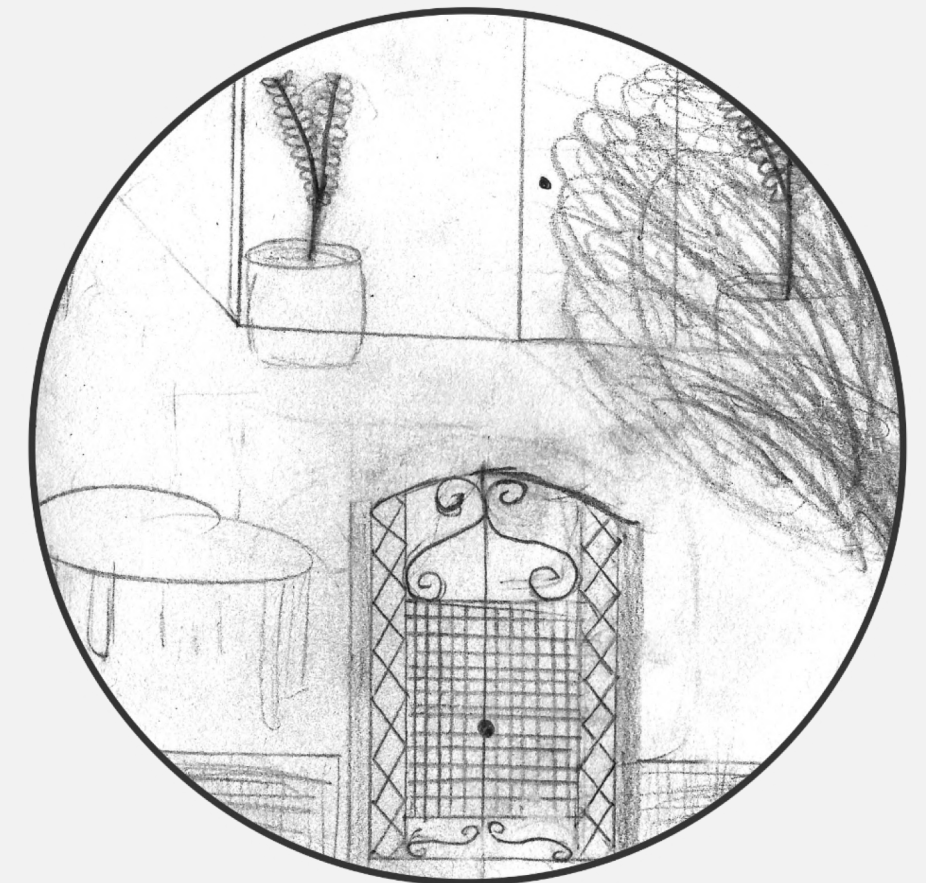
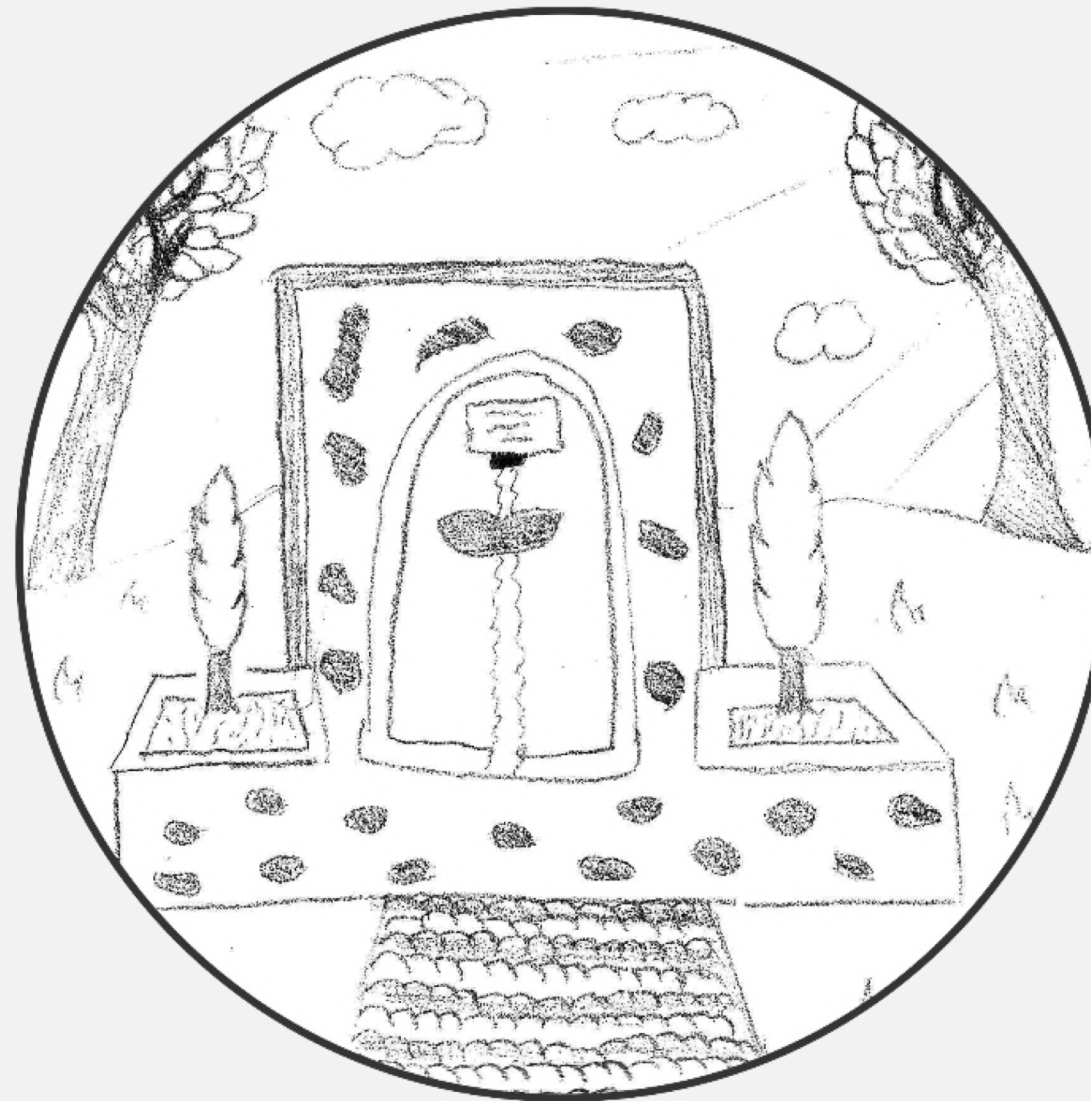
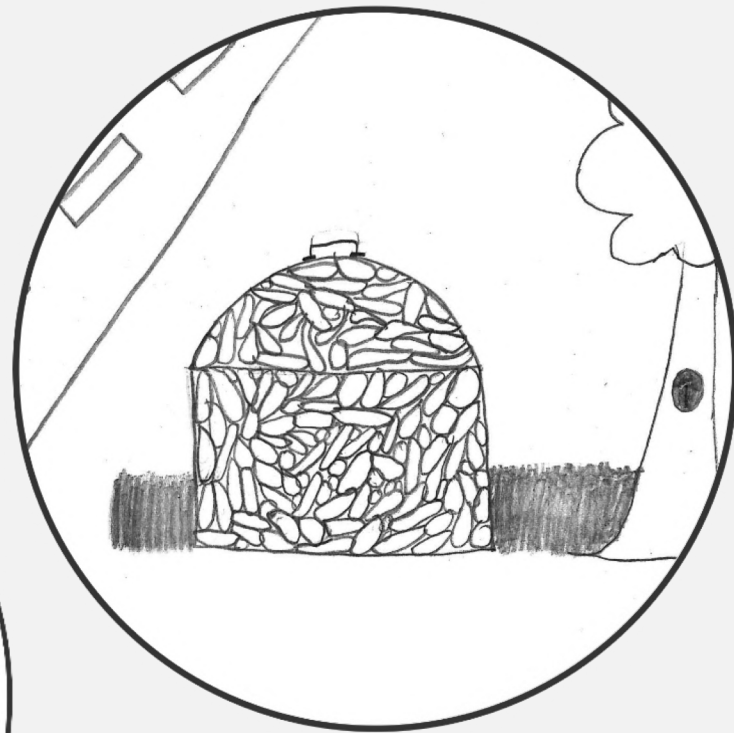
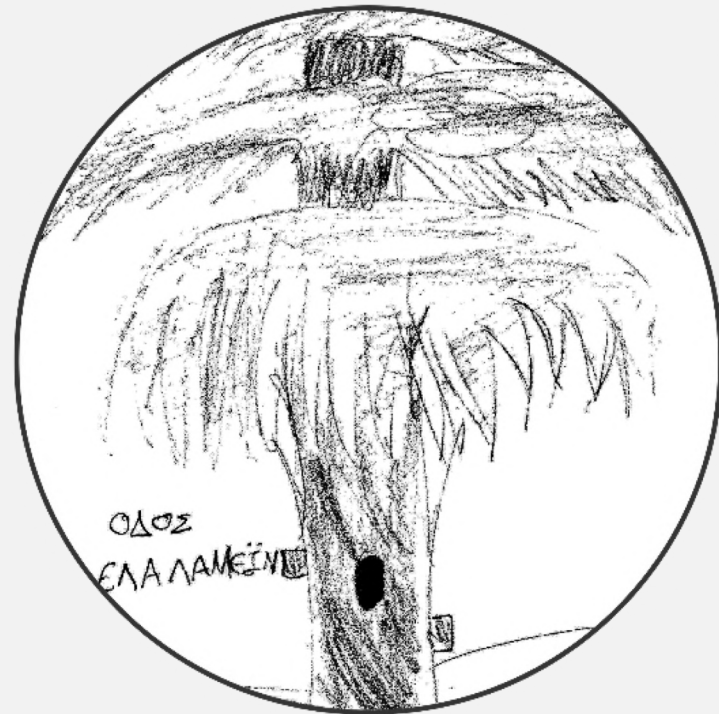
Los alumnos de 6º de Secundaria de Halandri
diseñaron su patio escolar en Miro
Proyecto: Cultural H.ID.RA.N.T., UIA
Año:2021



Los pasos metodológicos

2. Proceso de planificación espacial participativa

Ejemplos



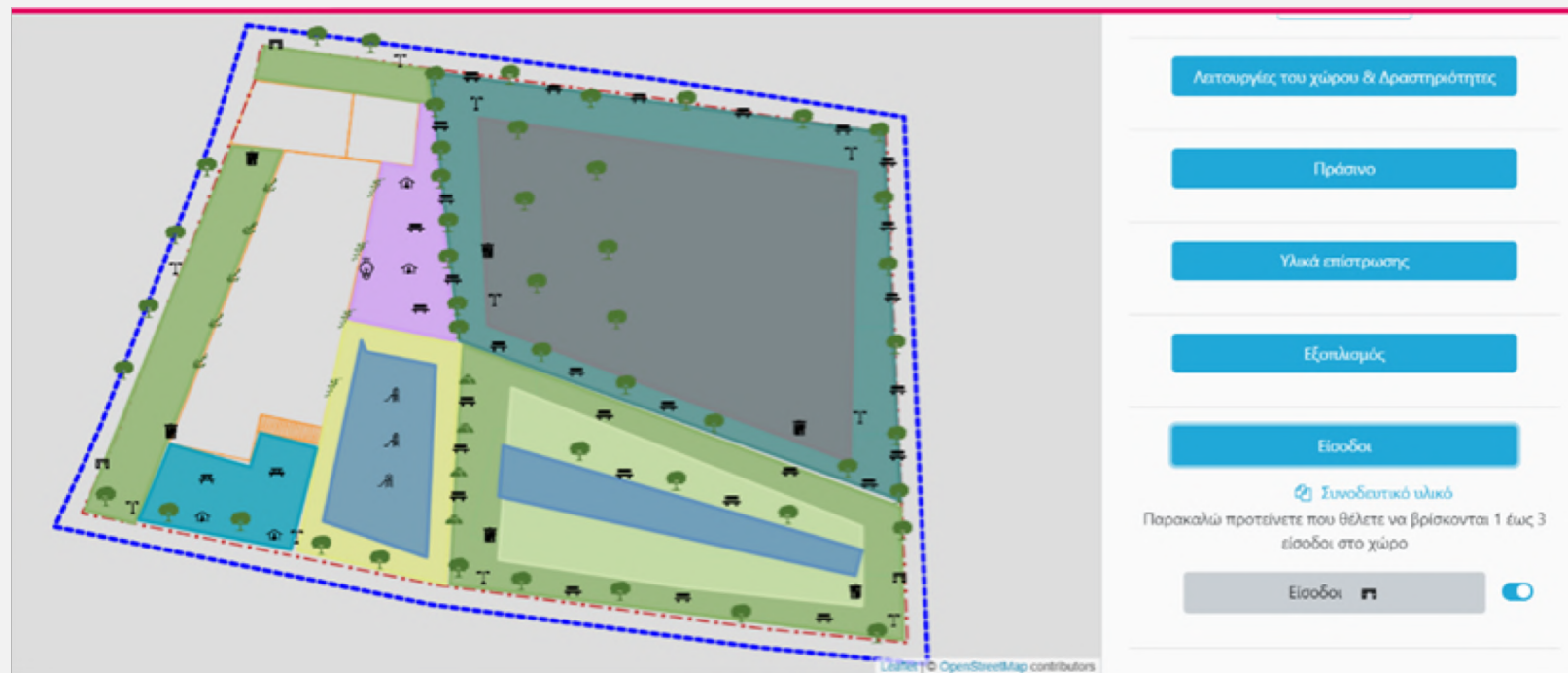
*Los alumnos de 3º de Secundaria de Halandri crearon un libro en línea con bocetos narrando su percepción acerca del espacio alrededor del Hadrian Aqueduct, el agua y la naturaleza en Halandri.
Programa: Becoming Flâneurs of Water in our neighborhood
Proyecto: Cultural H.ID.RA.N.T., UIA
Año: 2022*

Los pasos metodológicos

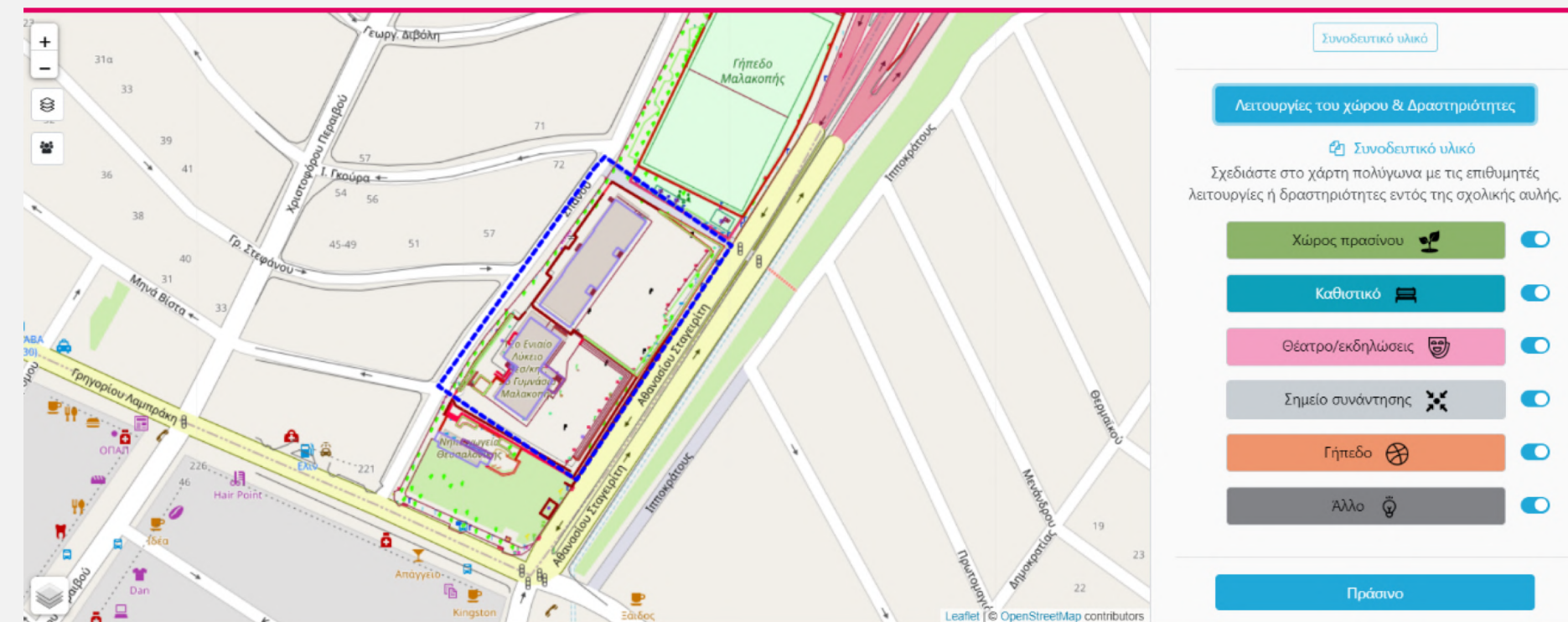
Ejemplos



2. Proceso de planificación espacial participativa



Plataforma colaborativa en línea.
Programa piloto:
Designing a schoolyard in Thessaloniki
Proyecto: ppCITY
Año: 2018-2020



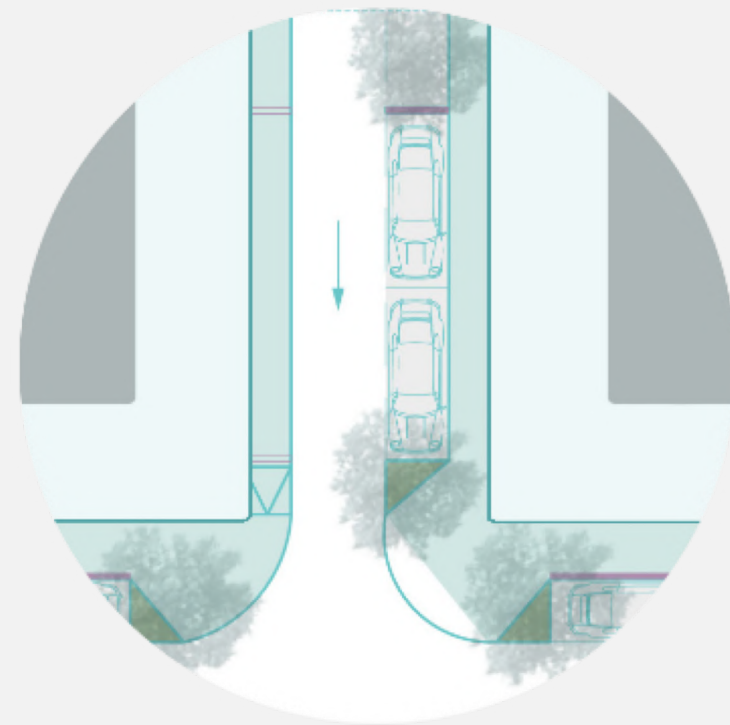
Los pasos metodológicos

Ejemplos



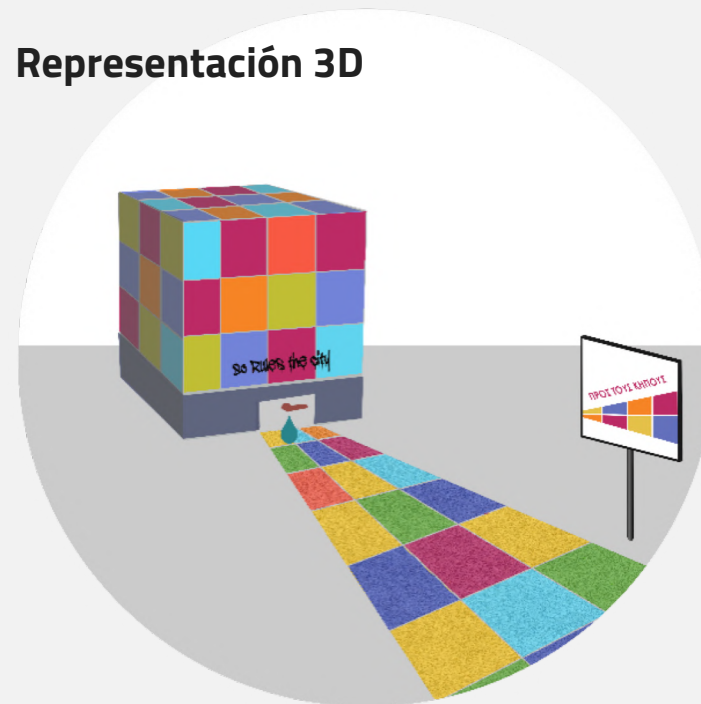
2. Proceso de planificación espacial participativa

Ejemplos de diferentes representaciones digitales de resultados y propuestas finales.



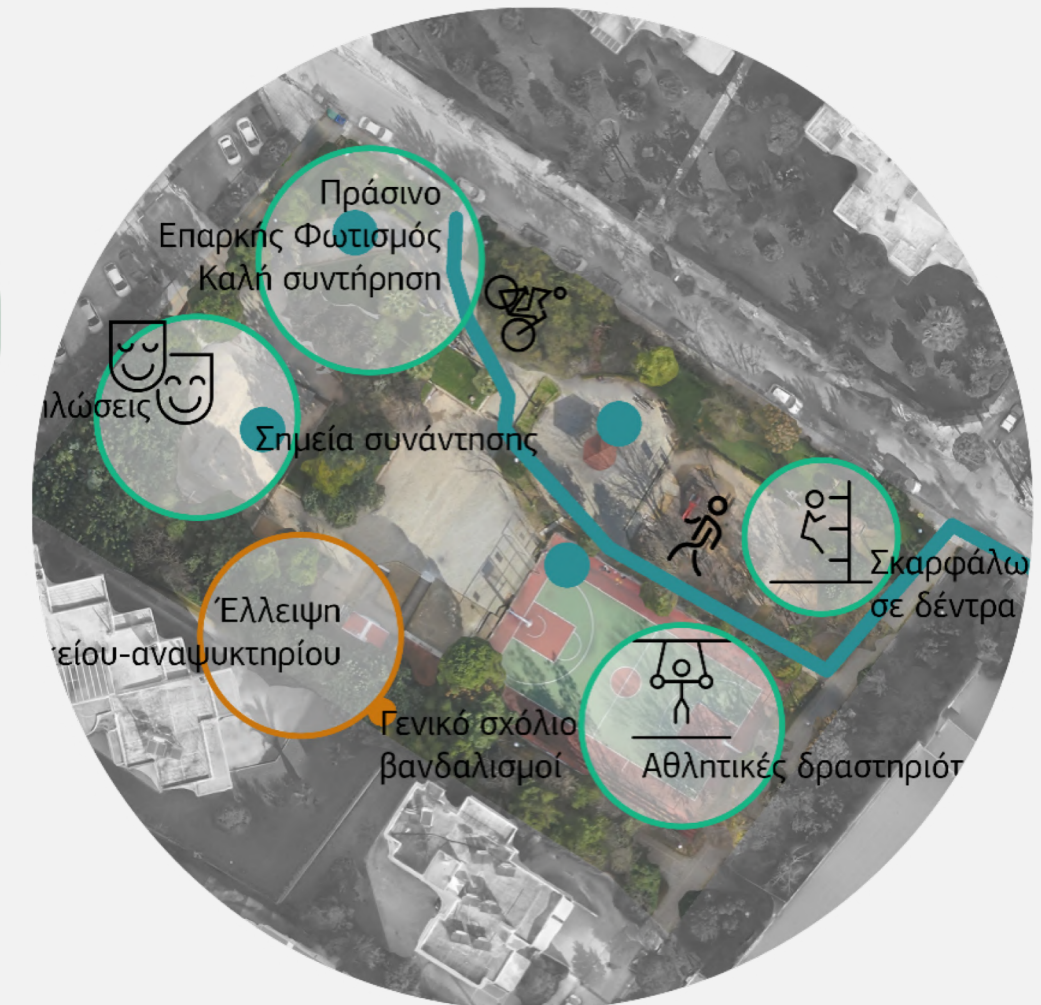
Planos y detalles de planta

Representación 3D



Bocetos

Mapas



Los pasos metodológicos

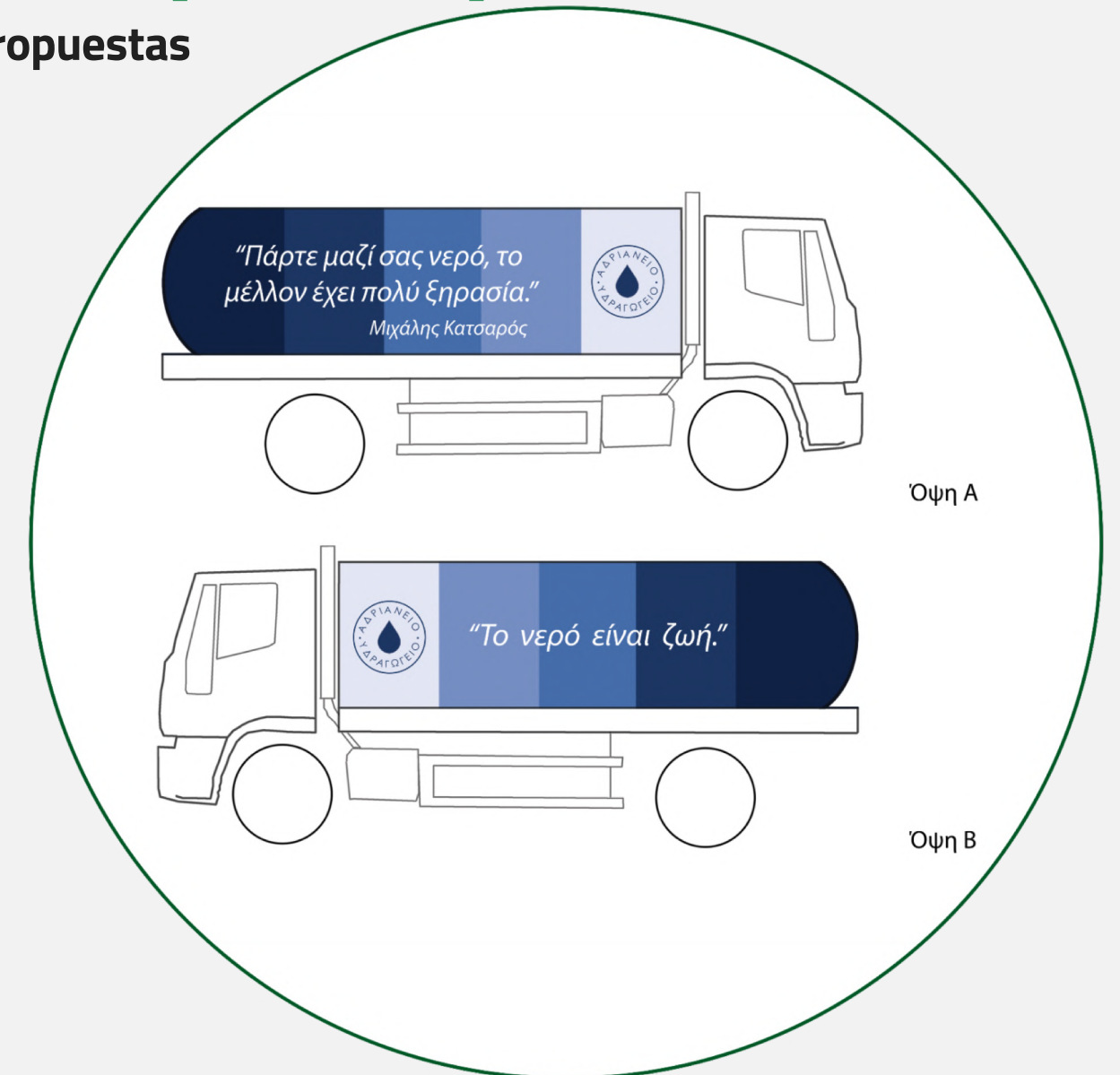
Ejemplos



2. Proceso de planificación espacial participativa

Ejemplos de diferentes representaciones digitales de resultados y propuestas finales.

*Alumnos de Secundaria in Halandri diseñan los vehículos municipales que transportarán agua desde el acueducto de Hadrian hasta su barrio.
Diseño digital en Miro
Proyecto: Cultural H.ID.RA.N.T., UIA
Año:2022*



Los pasos metodológicos

Paso
3

3. Decisión **comunitaria** final

El final del proyecto es una fase muy importante para todos los implicados. Los objetivos que deben alcanzarse durante esta fase son principalmente los siguientes:

- Votar la estrategia final o el plan espacial.- Este paso incluye la organización de una campaña de votación.
- Definir el futuro del proyecto.- Como ya se ha dicho, una parte muy importante de la gestión de un proyecto de planificación participativa incluye respuesta a las expectativas de los participantes. Por ello, es muy importante dejar claro cuál podría ser el futuro del proyecto. En este punto, el equipo puede idear formas de cómo seguir teniendo relación con el espacio o la intervención propuesta, pero esto debe considerarse en un marco realista.
- Celebrar.- Una parte importante del proyecto incluye la celebración. La participación tiene que ver -entre otras cosas- con la interacción social y la creación de vínculos entre los participantes y otros agentes. Por ello, no debemos olvidar finalizar un proyecto de diseño participativo compartiendo sus resultados y celebrando los logros comunes.

Los pasos metodológicos



3. Decisión **comunitaria** final

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante esta etapa:

- Sesiones de votación
- Juegos interactivos y sensoriales. **Ver más ejemplos aquí:** [here](#)
- Campaña participativa de comunicación en el barrio.
- Festivales y actividades en la comunidad.

Los pasos metodológicos

Examples

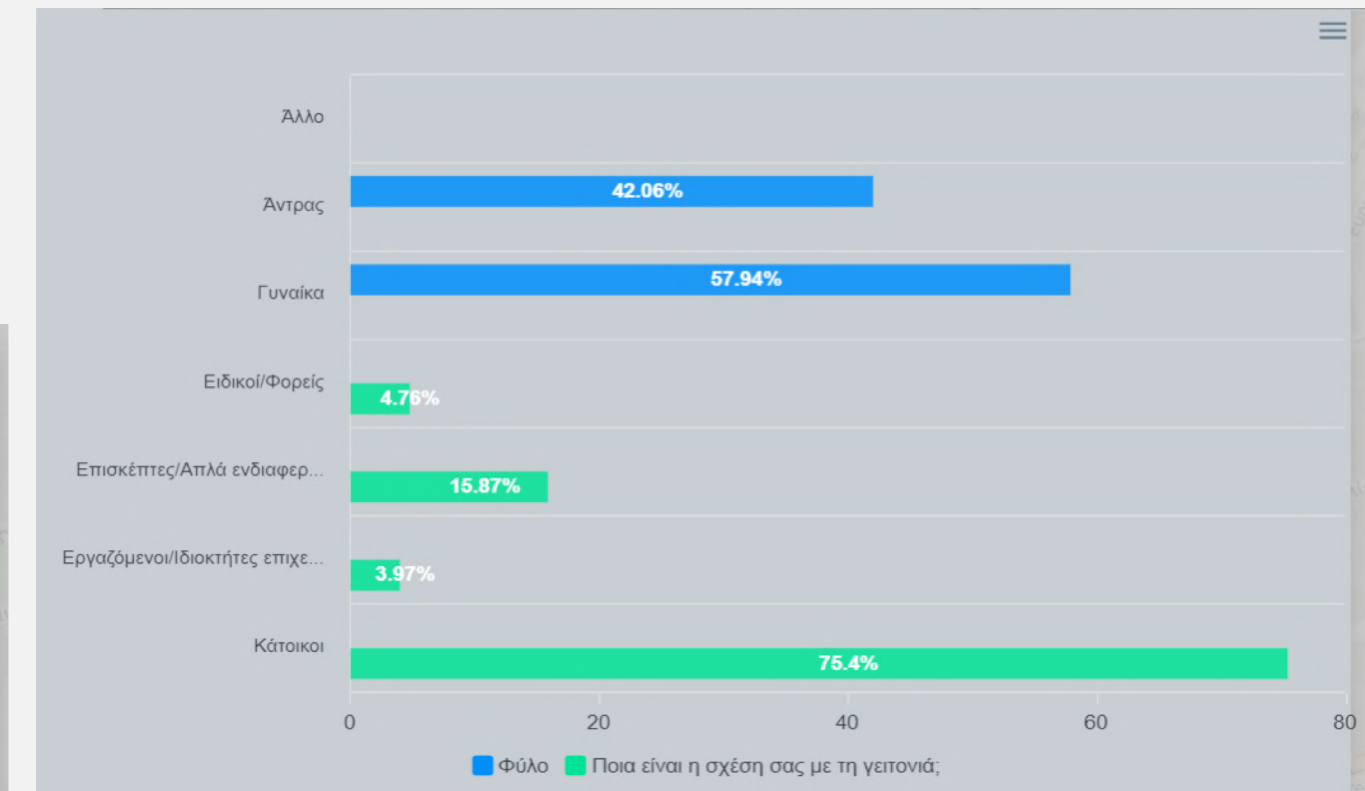
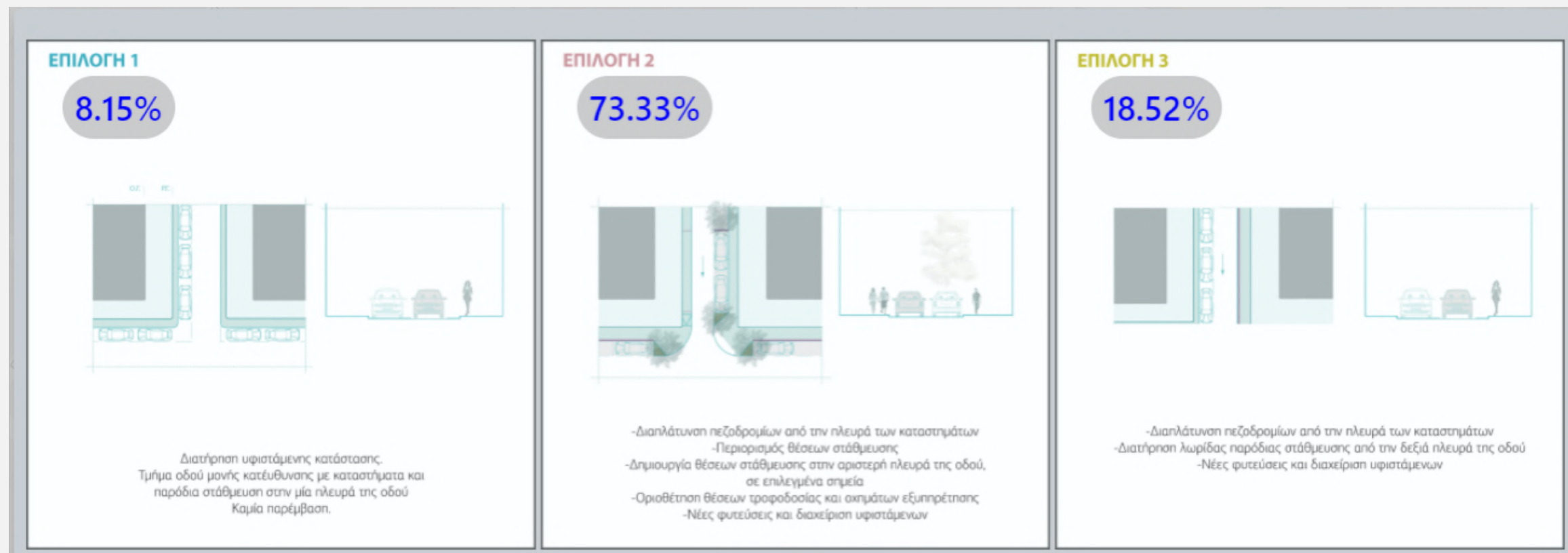


3. Decisión **comunitaria** final

Juegos, técnicas artísticas y herramientas que pueden ser utilizados durante esta etapa:

Taller participativo con ciudadanos de Halandri para el diseño de la calle Sofokli Venizelou. Votación para la solución espacial final en la plataforma online..

Año: 2020

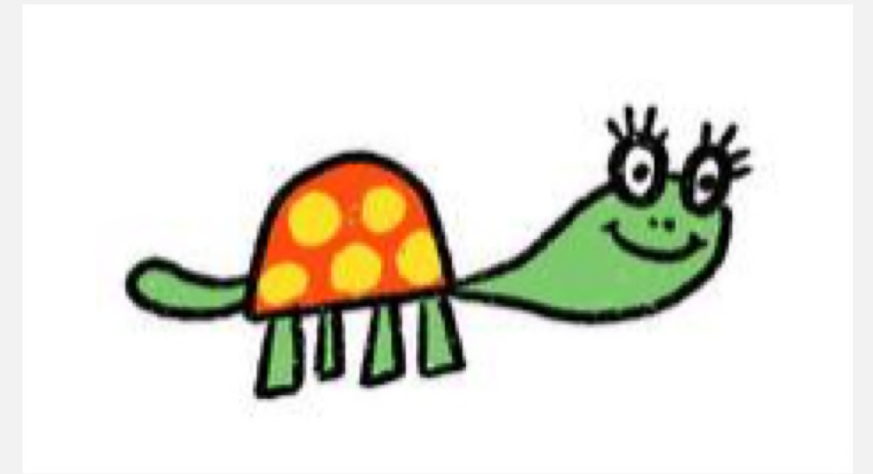
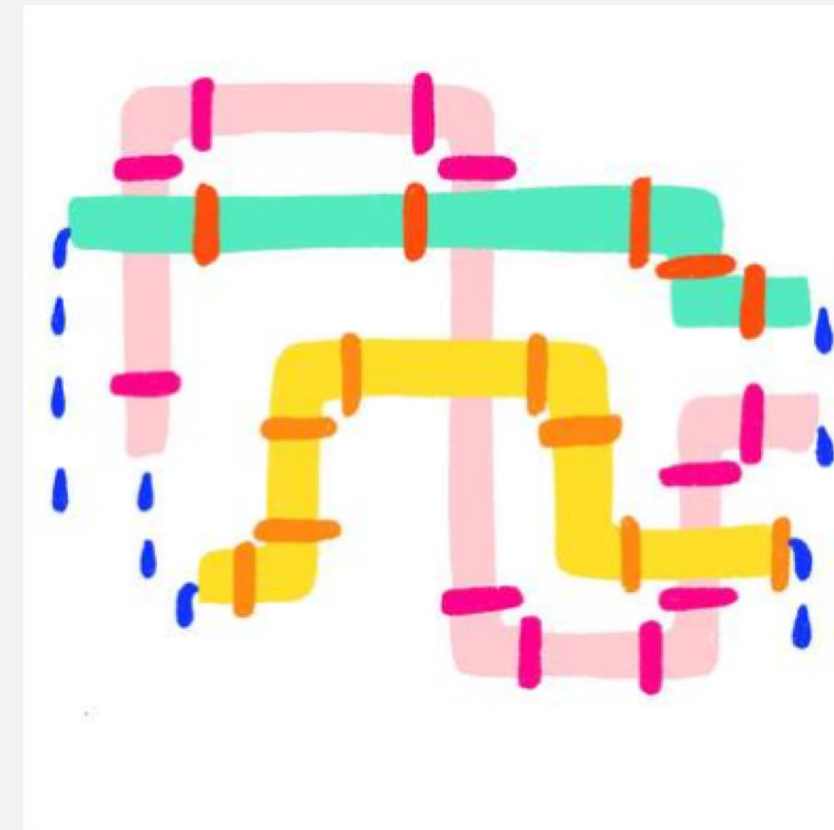


Los pasos metodológicos

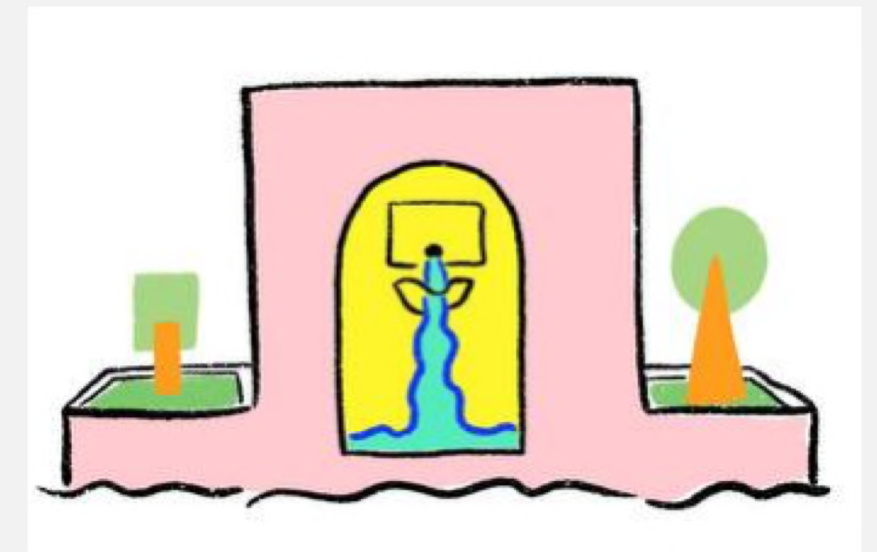
Ejemplos



3. Decisión **comunitaria** final



Creación de cartas de juego de memoria para niños sobre agua,
naturaleza y el acueducto en Halandri.
Proyecto: Cultural H.ID.RA.N.T., UIA
Año: 2022



Los pasos metodológicos

Ejemplos



3. Decisión **comunitaria** final

Alumnos de Secundaria de Halandri crearon un póster para invitar a la comunidad al HIDRANT FESTIVAL dedicado al acueducto y el agua como bien común.

*Proyecto: Cultural H.ID.RA.N.T., UIA
Año: 2022*





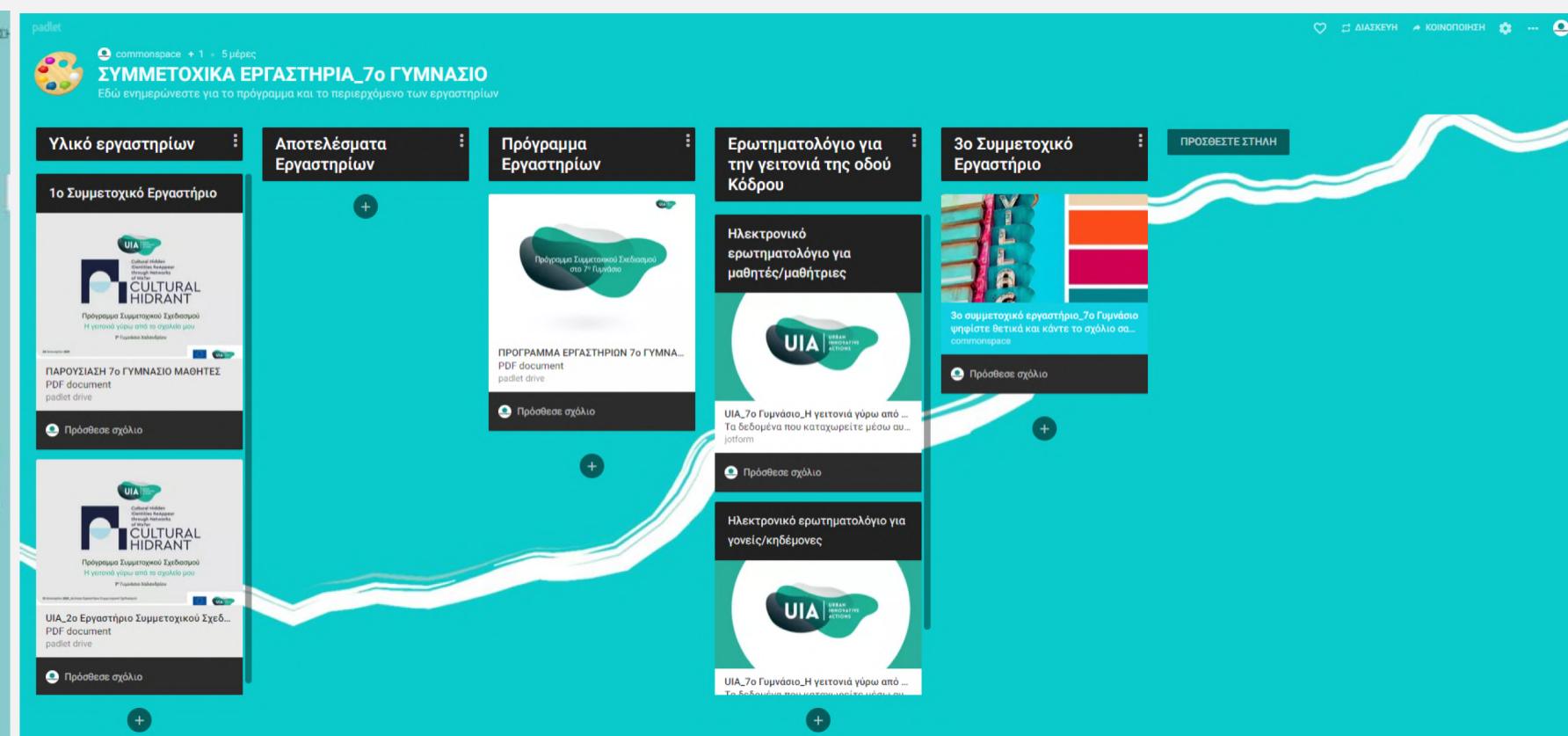
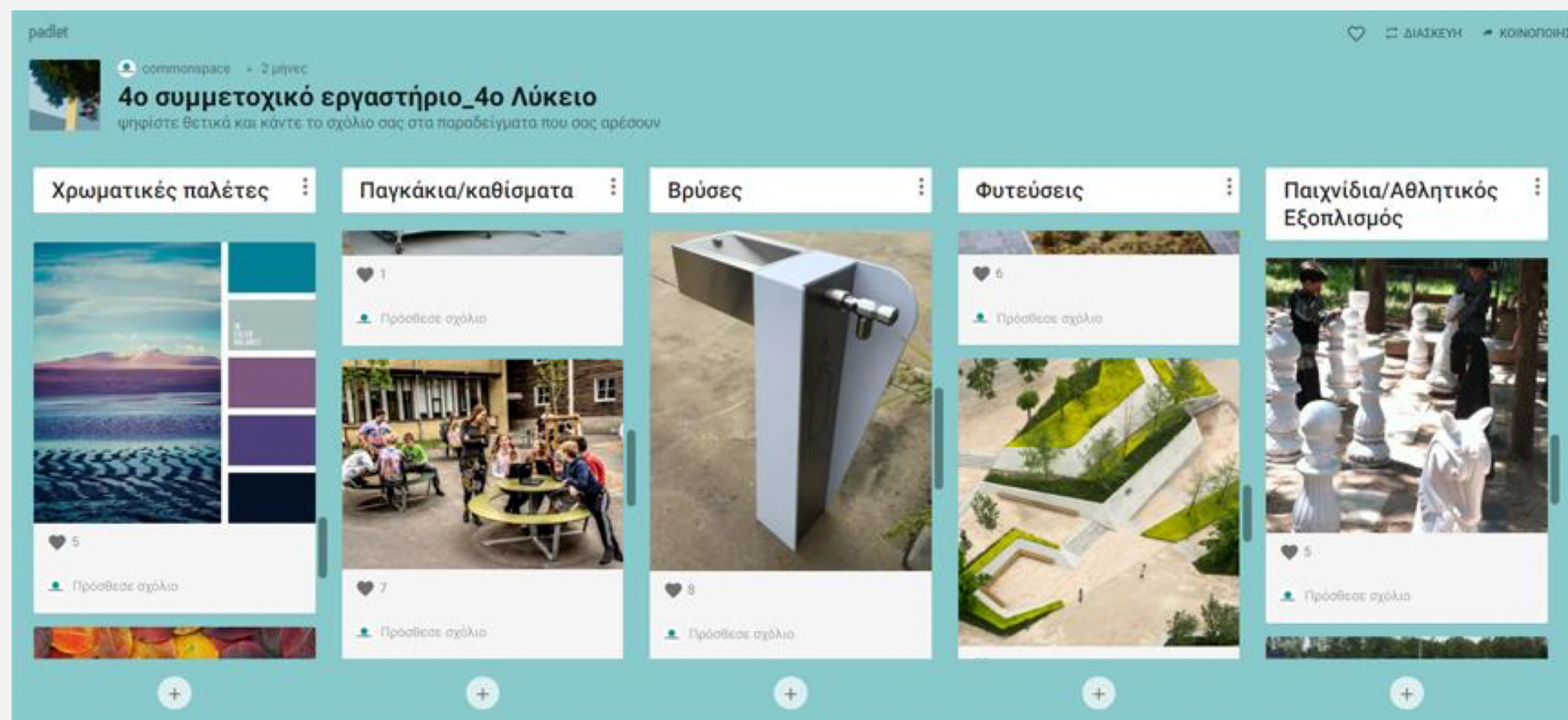
Otras herramientas y plataformas online de utilidad

- **Colaboración/ brainstorming/ team building**
 - Miro
 - Jamboard, para la etapa de la planificación urbana
 - Bigbluebutton (para la introducción)
 - Genially (para la definición de Objetivos)
 - Quick draw
 - Lino
- **Questionnaires/ voting for first steps or ending sessions**
 - JotForm
 - Google Form
 - Doodle
 - BigBlueButton
 - Mentimeter (para el debate)



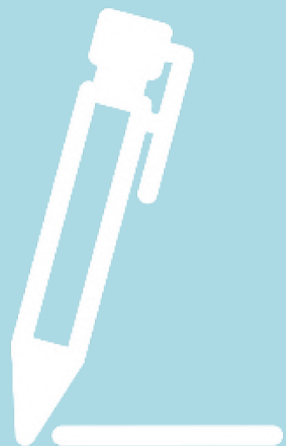
Otras herramientas y plataformas online de utilidad

Biblioteca, materiales / Padlet



Integration of other "CREATIVITY"

Herramientas y tutoriales para el proceso participativo



El objetivo final de este conjunto de herramientas y del proyecto Green Artivism es intentar combinar las cuatro cajas diferentes de herramientas y tutoriales e integrarlos en procesos participativos. Esto puede ocurrir a través de la prueba piloto de todas las herramientas y tutoriales y del Taller de Ciudadanía Verde (Resultado del Proyecto 2, PR2)

La participación es un campo abierto que nunca termina y nunca cierra sus fronteras...

¡Enhorabuena!

Has completado
el curso

[Go back to Index](#)





[Go back to Index](#)

This project (GREEN ARTIVISM) has been funded by the Erasmus + program. The information and views set out in this report are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



**Co-funded by
the European Union**