



FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y DESARROLLO

Sistematización de la experiencia de implementación de un ejemplo práctico de diseño y planificación de espacios a través de la metodología Placemaking como un medio para fomentar la participación de los niños y niñas de 4 a 13 años de la comunidad “Bajada de Chanduy” en el año 2019.

Para optar al grado de:

Licenciatura en Educación Inicial con mención en Psicopedagogía

Elaborado por:
Rocío Herrera Vargas

Equipo de guías

Mg. Ignacio Garay

Lcda. Karen Párraga

GUAYAQUIL, ECUADOR

20/11/2019



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

Yo, ROCÍO DEL CARMEN HERRERA VARGAS, autor del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE IMPLEMENTACIÓN DE UN EJEMPLO PRÁCTICO DE DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE ESPACIOS A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA PLACEMAKING COMO UN MEDIO PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 13 AÑOS DE LA COMUNIDAD “BAJADA DE CHANDUY” EN EL AÑO 2019”, certifico que el trabajo de titulación es una creación de mi autoría, por lo que sus contenidos son originales, de exclusiva responsabilidad de su autor y no infringen derechos de autor de terceras personas. Con lo cual, exonero a la Universidad Casa Grande de reclamos o acciones legales.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rocío del Carmen Herrera Vargas', is written over a horizontal line.

ROCÍO DEL CARMEN HERRERA VARGAS

C.C. 0955380407



CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE TITULACIÓN

ROCÍO DEL CARMEN HERRERA VARGAS en calidad de autor y titular de del trabajo de titulación “SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA DE IMPLEMENTACIÓN DE UN EJEMPLO PRÁCTICO DE DISEÑO Y PLANIFICACIÓN DE ESPACIOS A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA PLACEMAKING COMO UN MEDIO PARA FOMENTAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 13 AÑOS DE LA COMUNIDAD “BAJADA DE CHANDUY” EN EL AÑO 2019”, de la modalidad Proyecto de Aplicación Profesional, autorizo a la Universidad Casa Grande para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en su Repositorio Virtual, con fines estrictamente académicos, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Asimismo, autorizo a la Universidad Casa Grande a reproducir, distribuir, comunicar y poner a disposición del público mi documento de trabajo de titulación en formato físico o digital y en cualquier medio sin modificar su contenido, sin perjuicio del reconocimiento que deba hacer la Universidad sobre la autoría de dichos trabajos.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rocio Herrera V.', is written over a horizontal line.

ROCÍO DEL CARMEN HERRERA VARGAS

C.C. 0955380407

RESUMEN

“Colores a la Obra” es un proyecto de acción social que tiene como objetivo principal incrementar la participación en niños y niñas para fomentar la toma de decisiones relativas a su entorno más cercano, fortaleciendo su desarrollo y autonomía personal, y el reconocimiento sobre sí mismos como actores sociales. Dentro del proyecto se hizo uso de la metodología “placemaking”, mediante la cual los niños y niñas identificaron problemáticas de su comunidad con la finalidad diseñar e implementar soluciones a lo largo del proyecto, en esta experiencia los niños decidieron intervenir el parque de su comunidad.

El presente documento realiza una sistematización de la experiencia de implementación del ejemplo práctico de diseño y planificación de espacios con los niños y niñas de la comunidad de Bajada de Chanduy en el rango de edad de 4 a 12 años como parte de un proyecto de aplicación profesional de la Universidad Casa Grande.

Palabras clave: Participación infantil, placemaking, Bajada de Chanduy, comunidad, diseño y planificación de espacios

ÍNDICE

1. CONTEXTO	1
1.1. Antecedentes del proyecto	1
1.2 Proyectos similares	3
1.2.1 A nivel internacional	3
1.2.2 A nivel regional	4
1.2.3 A nivel local	5
1.2.4 A nivel institucional	5
1.3 Conceptualización teórica	5
1.3.1 Derecho a la participación	5
1.3.2 Participación infantil	7
1.3.3 Tipos de participación infantil	8
1.4 Caracterización del problema	9
1.4.1 Objetivos del proyecto	10
1.4.2 Beneficiarios	11
1.4.3 Alcance	11
1.4.4 Enfoque de marco lógico	12
2. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA	15
2.1 Objeto a ser sistematizado	15
2.2 Objetivos de la sistematización	15
2.3 Límites y alcance de la sistematización	16
3. RECONSTRUCCIÓN HISTÓRICA DE LA EXPERIENCIA A SISTEMATIZAR DE FORMA INDIVIDUAL	17
3.1 Conceptos y autores importantes	17
3.2 Procedimientos, acciones y actividades de la experiencia	19
3.3 Participantes	33
4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	35
5. APRENDIZAJES GENERADOS	40
6. AUTOEVALUACIÓN	42
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
8. ANEXOS	49

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A: Árbol de problemas	49
Anexo B: Matriz de marco lógico	50
Anexo C: Planificación de las sesiones de diagnóstico de placemaking	54
Anexo D: Cronograma general del proyecto	58
Anexo E: Presupuesto general del proyecto	61
Anexo F: Modelo de cláusula de autorización para uso de la imagen de los menores	62

1. CONTEXTO

1.1. Antecedentes del proyecto

Allan (1999) afirma que la participación es la capacidad que tiene el ser humano para la toma de decisiones relacionada a problemáticas que afectan directa o indirectamente al entorno en que se desenvuelven. En 1989, la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) reconoce a los niños y niñas como sujeto de derechos y entre ellos se incluye su participación, en consecuencia, tanto a nivel político como social se ha evidenciado cambios en las legislaciones, proyectos y programas dirigidos a la niñez en diversos países de Sudamérica que han permitido un incremento en la visibilidad social de la infancia (Aparicio, 2017).

En el Ecuador, se contempla en la Constitución Nacional (2008) en el artículo 45 donde se ratifica su derecho a ser consultados y a su vez, en el artículo 44 se consolida al Estado como papel rector que debe promover y asegurar el pleno goce de sus derechos. Esto ha llevado que en los últimos diez años dentro del marco legal ecuatoriano se implementen cambios para robustecer el marco legal y de acción que deriven en la incrementación de leyes y políticas relacionadas con los derechos de la infancia y juventud para así garantizar que tengan una mayor participación. Como muestra, tenemos el Código de la niñez y adolescencia y el Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021, el primero, encargado de proteger y garantizar el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de las niñas, niños y adolescentes del Ecuador; mientras que el segundo, dentro de sus propuestas acoge la necesidad ciudadana de afianzar una participación más inclusiva, a través de la cual la visión de jóvenes, niños y niñas converjan (Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional, 2019).

Estos nuevos cambios han tenido resultados significativos en la lucha por lograr una mayor participación infantil, así se evidencia en el informe sobre el Cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes realizado por el Consejo Nacional para la igualdad intergeneracional (s.f) donde uno de los principales logros, ha sido la creación de consejos consultivos cantonales para la niñez y adolescencia en el 86% del país. Estos consejos, están compuestos por niños, niñas y adolescentes y son espacios que tienen como objetivo promover su encuentro con diversas entidades del gobierno a fin de que sus opiniones, necesidades e intereses sean atendidos. Otro aspecto, ha sido la incorporación de la participación en procesos electorales como el acceso al voto facultativo a partir de los 16 años, llegando a un porcentaje del 72,2 % entre el 2006 al 2015. De la misma manera, otras entidades como el Ministerio de cultura han incrementado el número de programas y proyectos culturales para promover su visibilización y expresión.

Sin embargo, el Estado Ecuatoriano sigue presentando ciertas dificultades para garantizar que la participación infantil. En el informe sobre la Situación de la Niñez y adolescencia realizado por el Observatorio Nacional del Ecuador (2019), se identificaron diversos factores que estarían afectando a la promoción de esta participación. Uno de los principales, sería el disentimiento entre las normativas legales establecidas y su cumplimiento, lo cual, según este organismo, estaría ligado a una falta de información y desconocimiento de los derechos que impide a los niños, niñas y jóvenes empoderarse y, en consecuencia, exigir su cumplimiento. Por otra parte, la falta de presupuesto asignado dentro del gasto público dificulta que los programas y proyectos relacionados a esta temática tengan continuidad, por este motivo, la mayoría de los proyectos son ejecutados por organizaciones privadas u ONG, en consecuencia, debido a esta déficit en el

presupuesto, el Sistema de Protección específico de la niñez y adolescencia se ha debilitado, teniendo como consecuencia una alarmante disminución de la participación infantil generando un proceso de discontinuidad en la participación.

En suma, del análisis previamente realizado se puede tener de manera rápida un diagnóstico sobre la situación actual de la participación infantil en el Ecuador respecto al marco normativo y la gestión social, de manera que aporten al proyecto una guía para su implementación.

1.2. Proyectos similares

Para este acercamiento a la propuesta del proyecto ha sido necesario realizar una investigación preliminar que permita conocer otros proyectos o iniciativas similares que puedan ser referentes para esta propuesta. A continuación, se presentan de manera detallada los proyectos encontrados organizados en cuatro niveles: internacional, regional, local e institucional.

1.2.1. A nivel internacional

A nivel internacional se hace referencia a tres proyectos:

- La citta dei Bambini (Italia): Se origina en la ciudad de Fano, Italia en 1991, de la mano del pedagogo italiano Francesco Tonucci. Este proyecto tiene como objetivo promover el cambio en los parámetros de la ciudad de manera que sea la niñez el eje central de la planificación, lugar que antes se daba, únicamente al adulto trabajador y votante. En este proyecto, se brinda a los niños y niñas la oportunidad de tener un rol activo en el proceso de cambio, participando en el gobierno y en el diseño de la ciudad. La Citta dei bambini mantiene una alianza con la Junta Municipal, quienes están implicados en todos los sectores de la administración.

Actualmente, este proyecto se ha replicado en más de 100 ciudades alrededor del mundo (La Citta dei bambini, 2017).

- **Design for change (India):** Se origina en India en el 2009 de la mano de Kiran Bir Sethi. Su objetivo principal es fomentar la capacidad creativa de los niños y niñas para lograr cambios positivos en su entorno a través del desarrollo de la mentalidad “I can” (Design for chance, 2019).
- **Child Friendly Cities:** Iniciativa liderada por UNICEF que brinda apoyo a los gobiernos municipales en el cumplimiento de los derechos de los niños a nivel local, utilizando la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño como su fundamento (Child Friendly Cities, 2019).

1.2.2. A nivel regional

- **Consejo de los niños (Perú):** Se brinda a los niños un espacio de consulta donde se desarrollan propuestas y dan opiniones sobre los aspectos de la ciudad que consideran importantes o les afectan. Hasta el 2019, Miraflores ha contado con 4 Consejos de los niños y 79 niños y niñas han sido elegidos consejeros y consejeras. Se han realizado 34 propuestas en el Plan Urbano de Desarrollo al 2027 e implementado 12 proyectos (Municipalidad de Miraflores, 2019).
- **Agrupación Infantil y Juvenil de Opción (Chile):** red compuesta por más de 150 niños, niñas y jóvenes con presencia en 10 regiones del país. La red diseña y ejecuta acciones para la promoción de los derechos humanos de niños, niñas y adolescentes, participando en instancias de reflexión y análisis grupal respecto de temáticas que atañen al bienestar de niños, niñas y adolescentes (Opción Chile, 2018).

1.2.3. A nivel local

- Consejo Consultivo de la Niñez y Adolescencia (Guayaquil): Espacio de participación para niños y niñas entre 8 a 17 años donde los niños pueden expresar sus ideas y opiniones a la vez que ejercen su derecho a la participación (CCPID-G, 2016).
- Mi Voz está Presente: Se compromete a que niñas, niños y adolescentes gocen, ejerzan y disfruten de su derecho a la participación de manera libre y espontánea, en una sociedad que escucha, valora y toma en cuenta sus opiniones y propuestas; contribuyendo a que en Guayaquil con el liderazgo del Consejo Cantonal de protección de Derechos se promueva un sistema de protección articulado y fortalecido que dé respuesta ágil y oportuna frente a las situaciones de vulneración, especialmente de la violencia, abuso y negligencia (CON, 2019).

1.2.4 A nivel institucional

- Educándonos: Proyecto que vincula a estudiantes de la Universidad Casa Grande con los hijos y nietos del personal de servicios de la universidad, y juntos conforman equipos barriales para insertarse en un proceso FIDS (Feel, Imagine, Do, Share). Como resultados, ambos actores desarrollan habilidades esenciales como colaboración, empatía, pensamiento crítico, creatividad y comunicación y llevan a cabo proyectos de cambio dentro de sus comunidades, a través de la metodología Design for Change (Design for Change - Ecuador, 2019).

1.3 Conceptualización teórica

1.3.1 Derecho a la participación

En 1989 se aprueba la Convención de los derechos de la niñez, el cual, es un tratado internacional de Derechos Humanos compuesto por 54 artículos que recopilan los derechos

fundamentales de la infancia, agrupados en cuatro pilares fundamentales: Derecho a la supervivencia, al desarrollo, a la protección y a la participación. Apud (2013) señala que por medio de esta convención se ha brindado a nivel internacional un marco legal que permite promover y fomentar la participación infantil, ya que se reconoce a la niñez como un sujeto con derecho de pleno desarrollo físico, mental y social, y con derecho a expresar libremente sus opiniones.

A pesar de que no se menciona de manera específica la participación dentro de la Convención de los derechos de la niñez (1989), existen varios artículos que hacen referencia a ella, entre los cuáles se pueden mencionar los siguientes:

- Artículo 12. Derecho a opinar: Los niños tienen derecho a opinar y a que su opinión sea tomada en cuenta en asuntos que lo afecten.
- Artículo 13. Derecho a buscar y a recibir información: Pueden expresar libremente sus opiniones, a recibir y difundir informaciones e ideas.
- Artículo 14. Derecho a la libertad de conciencia, religión y pensamiento: Las autoridades deben respetar el derecho a la libertad de pensamiento, conciencia y religión, pudiendo ser aconsejados por personas cercanas a su entorno.
- Artículo 15. Derecho a la libertad de asociación: Los niños pueden asociarse libremente, crear asociaciones y reunirse pacíficamente con otros chicos y chicas, siempre que estas actividades no vayan en contra de los derechos de otras personas.
- Artículo 17. Derecho al acceso a una información adecuada: Tienen derecho a recibir información a través de diversos medios de comunicación, especialmente aquellas relacionadas a su bienestar, desarrollo y crecimiento.

1.3.2 Participación infantil

Para Roger Hart (1993) la participación es “la capacidad para tomar decisiones que sean reconocidas por el entorno social y que afectan a la vida propia y/o a la vida de la comunidad en la que uno vive” (p.5), la cual según el mismo autor es innata del ser humano desde su nacimiento cuando a través de sus primeras interacciones es capaz de descubrir la influencia que tiene en diversos acontecimientos, un ejemplo concreto es el de un bebé que al llorar puede darse cuenta que genera una reacción en el otro y que a través de ella puede lograr un fin como que lo alimenten o lo tomen en brazos, es así como a los largo de su vida, los niños van descubriendo a través de diversas situaciones de su vida esta capacidad que se desarrolla en mayor o menor escala según lo propicie su entorno.

Gracias a la Convención de los derechos de los niños (1989) se marcó un precedente respecto al tema de la participación infantil logrando que adquiriera una mayor relevancia en el ámbito político, social y cultural, de esta manera se propone en la sociedad un cambio en la mirada que se tenía de los niños como sujetos pasivos y de protección; a sujetos activos, autónomos, libres y responsables de participar en aspectos relacionados a su vida cotidiana.

Para Gallego & Quintero (2016) esto ha logrado que se ubique a los niños, niñas y adolescentes como sujetos sociales con la capacidad de expresar sus opiniones y decisiones en los asuntos que les competen directamente como la familia, la escuela y la sociedad en general. Esta implicación tiene un impacto que, a nivel social, se presenta como una contribución a la transformación y al cambio social según lo manifiesta Hart (1993) y a su vez, se constituye como un medio para la construcción de la democracia, de manera que se propicien espacios de participación para la infancia. Por otro lado, a nivel de desarrollo, se potencian las capacidades y aptitudes de niños y niñas para expresarse y ser partícipes de los

procesos que los rodean, en ambientes en los cuales se respeten su dignidad como personas (Save the children, 2003).

1.3.3 Tipos de participación infantil

Roger Hart publicó en 1993 junto con Unicef “La Escalera de Participación Infantil”, basado en el diagrama de Sherry Arnstein (1969) presente en su ensayo sobre participación de los adultos. En este modelo, se representan dos grados de participación existentes: No participación y participación, entre las cuales existen ocho escalones. Los tres primeros relacionados a la no participación y los cinco restantes a la participación. A continuación, se detallan cada nivel:

Grados de la no-participación

1. Manipulación o engaño: Adultos usan a las niñas y niños para transmitir sus propias ideas.
2. Simbólica o decorativa. Se usa la figura de los niños y niñas para promover una causa en la cual no tienen implicación.
3. Participación simbólica. Se realizan acciones donde la participación es aparente como debates o parlamentos infantiles entrenados por adultos.

Grados de la participación

4. Asignados, pero informados: Los niños y niñas no lideran la iniciativa, pero están informados.
5. Consultados e informados: Adultos informan y consultan a los niños para tener en cuenta su opinión para las decisiones finales.
6. Iniciado por personas adultas, con decisión infantil compartida: La iniciativa es realizada por los adultos, pero la decisión es compartida con los niños.

7. Iniciado y dirigido por niños: Niños y niñas deciden qué hacer sin la intervención de los adultos.
8. Iniciado por niñas y niños, con decisiones compartidas con los adultos: Niños y niñas gestionan su iniciativa de manera autónoma permitiendo la colaboración de los adultos. Este último es considerado como el nivel más auténtico de la participación infantil.

La finalidad de esta escalera es determinar las características de los diversos niveles de participación que se dan en el trabajo con la población infantil, de manera que ayude a analizar si se está promoviendo auténticos niveles de participación o, si de lo contrario, se continúa trabajando a nivel de participación simbólica.

1.4. Caracterización del problema

El problema central identificado fue una escasa participación de niños y niñas en la toma de decisiones relativas a su entorno. La participación dentro de sus contextos inmediatos es de vital importancia para los niños y niñas debido a que, con la apertura espacios de participación en estos contextos, se les brinda a los niños y niñas la oportunidad de abrirse a nuevos aprendizajes, diálogo crítico, relaciones de respeto mutuo con los adultos, resolución de problemas y al ejercicio de la creatividad y la iniciativa, que lo ayudan en la formación de la identidad y da forma a su relación con la sociedad en su vida futura (Mokwena, 1993).

Sin embargo, una de las causas principales de las que se deriva este problema está relacionada con la concepción del adulto sobre la infancia, esto quiere decir: la mirada, representación y comprensión que tiene sobre ella. Es común escuchar expresiones como “es muy pequeño para decidir”; “yo soy el adulto, yo decido”, “se tiene que hacer lo que yo digo porque soy mamá/papá/maestra, “cuando los adultos hablan los niños hacen silencio”, “esto

es conversación de adultos”, entre otras; que niegan la existencia de la infancia minimizando sus capacidades y limitando sus oportunidades de manifestar su subjetividad a través de la participación (Gallego & Quintero, 2016).

Esto, tiene su origen en el adultocentrismo, que es una relación de poder en favor de los adultos, es decir, donde se lo ubica en una posición de superioridad frente al niño por el simple hecho de ser adulto y que además, goza de mayores privilegios porque la sociedad y su cultura así lo establecen (Unicef, 2013). De esta manera, Kuhn (1992) menciona la necesidad de “realizar un cambio de paradigma en las concepciones sobre la niñez si se quiere dar paso a una participación real”, debido a que estas concepciones determinarán fuertemente las prácticas de la participación, es decir, lo que el sujeto adulto conciba como participación se verá reflejado en los modos de relacionarse con los niños y niñas, en la manera de reconocerlos y de tenerlos en cuenta (Gallego & Quintero, 2016).

1.4.1 Objetivos del proyecto

1.4.1.1 Objetivo general

Incrementar la participación de los niños y niñas de 4 a 13 años para la toma de decisiones relativas a sus entornos en la comunidad de Bajada de Chanduy

1.4.1.2 Objetivos específicos

- Cambiar la percepción de los niños sobre sí mismos como actores relevantes del presente para la toma de decisiones dentro de sus entornos, a través del desarrollo de talleres bajo la temática “niños/niñas y participación”
- Implementar estrategias para fomentar la participación infantil dentro del hogar e involucrar al niño como un sujeto de decisión al igual que sus padres.

- Impulsar ejemplos prácticos de participación infantil en diseños y planificación de ciudades

1.4.2 Beneficiarios

El proyecto tiene como beneficiarios principales a niños y niñas de entre 4 a 13 años y sus familias de la comunidad de Bajada de Chanduy, ubicado en Cerecita. El rango de edad fue seleccionado tomando en consideración las características en el desarrollo de los niños. Según Unicef (2003), en esta etapa los niños “presentan una necesidad por la división de trabajo y compartir oportunidades para demostrar su capacidad y autonomía”, por esa razón, es importante brindarles los espacios y experiencias de participación que les permitan explorar su identidad, capacidades y que los ayude a consolidar su relación con la sociedad.

Como beneficiarios secundarios, está la comunidad de Bajada de Chanduy, donde se realizará -después de la participación en los talleres- la implementación de un ejemplo práctico de diseño y planificación donde participarán de la experiencia liderada por los niños de su propia comunidad para lograr así un mayor impacto dentro a nivel de comunidad.

1.4.3 Alcance

El proyecto se realiza a través de la participación de tres actores principales: niños, familias y comunidad, a través de este, se espera lograr que los niños se perciban como actores relevantes para la toma de decisiones en situaciones que afecten a su vida y las del entorno con las que se relaciona. El proyecto engloba la participación de la familia y comunidad -como entornos cercanos e influyentes para el niño- a quienes se les brindarán estrategias y recursos que les permitan fomentar y gestionar dentro de sus hogares y comunidad una mayor participación de los niños.

Por otro lado, Ciudad de los niños, busca ser un referente para el trabajo en el ámbito de la participación infantil en el país. Se espera que sea un modelo de trabajo que tenga continuidad dentro de la modalidad de Proyectos de Aplicación Profesional de la Universidad Casa Grande, pero que también sirva como guía para otras instituciones, entidades o actores dentro del ámbito público o privado interesadas en trabajar en esta temática.

1.4.4 Enfoque de marco lógico

El proyecto Ciudad de los niños - Edición Colores a la Obra utilizó para su planificación, implementación y evaluación, la metodología de marco lógico (ver anexo A), la cual es una herramienta que permite facilitar el diseño, planificación, ejecución y evaluación de proyectos (CEPAL, 2005). Actualmente, su uso es cada vez más común por parte de organizaciones y entidades a la hora de llevar a cabo la implementación de sus proyectos pues permite una mejor administración y gestión.

Esta metodología consta de dos etapas: la primera es la identificación del problema y posibles soluciones, se establecen los objetivos y se determinan las estrategias para su consecución. La segunda etapa es la planificación, donde la información previamente recolectada se convierte en un plan operativo que se resume a través de una matriz de marco lógico. Dicha matriz, está compuesta cuatro columnas que suministran: los objetivos y actividades, indicadores, medios de verificación y supuestos; y cuatro filas que presentan información de las columnas anteriores en diferentes momentos del proyecto: Fin (lo que el proyecto contribuye), propósito (lo que se espera lograr), componentes/resultados (completados en la ejecución) y actividades (para producir los Componentes/Resultados).

El proyecto estableció como problema principal una escasa participación de niños y niñas en las decisiones relativas a su entorno, en respuesta a esto planteó como finalidad contribuir a la incorporación de la opinión de los niños y niñas como eje central para la toma de decisiones de los entornos familiares, comunitarios y de la ciudad, de manera que la intervención a realizar en la comunidad de Bajada de Chanduy se realizaría respondiendo al propósito de incrementar la participación de los niños y niñas de 4 a 13 años para la toma de decisiones relativas a sus entornos.

La ejecución del proyecto se realizó a través de 3 componentes:

- Componente 1: Niños y niñas se perciben como actores relevantes del presente para la toma de decisiones
- Componente 2: Familias implementan estrategias para fomentar la participación infantil
- Componente 3: Impulsados ejemplos prácticos de participación infantil en diseños y planificación de ciudades.

Para cada componente fue necesario determinar las actividades a ejecutar para su consecución y medios de verificación que permitieran constatar el cumplimiento de los mismos, en el caso de este proyecto se realizó una evaluación ex ante y ex post de manera que nos permitiría realizar una comparativa del antes y después de la implementación del proyecto. La evaluación ex ante se abordó por medio de talleres diagnósticos con los niños y niñas, padres y madres.

En las sesiones de diagnóstico se evidenció que los niños y niñas tenían una percepción desvalorizada de sí mismos describiéndose como “seres que no pueden hacer nada” y son “débiles razón por la cual su opinión es poco valorada y los hace incapaces ante los adultos,

a esto se suma, el hecho de que la participación de los niños y niñas en su comunidad está delimitada a la realización de tareas más no en la toma de decisiones. Una vez finalizado el proyecto por medio de la evaluación ex post constatar que hubo cambios respecto a la información recolectada en un principio. Muchos de los niños participantes del proyecto manifestaron que aprendieron a trabajar en equipo, escuchar a los demás y que pueden ser escuchados por los adultos, la importancia de su opinión al momento de aportar a la solución de una problemática, pero, sobre todo, de la capacidad para generar un cambio cuando se les brinda un espacio para participar donde ellos son los protagonistas.

En el trabajo con adultos, específicamente padres de familia se realizaron talleres donde se abordó temas como las concepciones hacia la infancia y las relaciones niño-adulto como preámbulo para la implementación de la estrategia de asambleas familiares. Los padres de familia participantes realizaron con sus hijos e hijas acuerdos con respecto a la distribución de responsabilidades y normas de convivencia dentro del hogar y se comprometieron a incorporarlo dentro de su dinámica familiar.

Por último, la implementación del caso práctico de participación, se realizó con la intervención del parque de la comunidad. Para este componente también necesario trabajar una etapa de planificación a través de la cual se realizaron talleres diagnóstico con los niños y niñas para identificar la problemática a solucionar, plantear soluciones y generar un plan de acción para implementar. En etapa de implementación los niños y niñas llevaron a cabo el plan de acción y durante varias sesiones realizaron diferentes actividades para la intervención del espacio como una limpieza del parque, sembrado y regado plantas, reacondicionamiento de juegos y elementos del parque, donde también se contó con la participación de otras personas de la comunidad que aportaron con recursos (agua, palas,

brochas, etc.) o acciones como limpiar el parque, pintar, cuidar los tachos, entre otras. Una vez finalizado este proceso se realizó el re inauguración del parque que contó no solo con la presencia de los niños participantes sino también de sus padres y otros miembros de la comunidad.

2. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

2.1 Objeto a ser sistematizado

El presente documento sistematiza la experiencia de implementación de un ejemplo práctico de diseño y planificación de espacios a través de la metodología Placemaking como un medio para fomentar la participación de los niños y niñas de 4 a 13 años de la comunidad “Bajada de Chanduy” en el año 2019.

2.2. Objetivos de la sistematización

Objetivo general:

Sistematizar la experiencia Placemaking para el diseño y planificación de espacios con niños y niñas de 4 a 13 años de la comunidad “Bajada de Chanduy” en el año 2019.

Objetivos específicos:

- Describir las fases de diseño, planificación y ejecución de la experiencia Placemaking con niños y niñas de 4 a 13 años en la comunidad “Bajada de Chanduy”.
- Detallar los resultados obtenidos mediante la experiencia Placemaking con niños y niñas de 4 a 13 años en la comunidad “Bajada de Chanduy”.

- Identificar los beneficios generados en los niños y niñas de 4 a 13 años de la comunidad “Bajada de Chanduy” a través de la experiencia Placemaking.

2.3. Límites y alcance de la sistematización

Límites:

- Apertura y disponibilidad de las comunidades para la implementación del proyecto de aplicación.
- Temporalidad de la aplicación del proyecto, ya que debe ajustarse a las instancias académicas determinadas por la Universidad.

Alcance:

- Aplicación de una experiencia práctica de participación en el diseño y planificación de espacios junto a los niños de la comunidad de Bajada de Chanduy
- Lograr la participación de la población adulta de la comunidad de Bajada en la implementación del ejemplo práctico.

3. RECONSTRUCCIÓN HISTÓRICA DE LA EXPERIENCIA A SISTEMATIZAR DE FORMA INDIVIDUAL

3.1 Conceptos y autores importantes

Un aspecto importante de las ciudades es que deben ser planificadas en función de las personas que la habitan, respondiendo a sus necesidades e intereses. La dimensión humana en la planificación de las ciudades es esencial para responder a esa funcionalidad previamente planteada, sin embargo, aunque parezca ser algo primordial, muchas veces no se ve reflejado en su planificación y diseño. Así lo expresa Tonucci (2015) al decir que:

Las ciudades han dejado de ser lugares de encuentro e intercambio, sino que al contrario han optado por la separación y especialización de sus espacios, dejando a un lado la dimensión humana y acogiéndose a nuevos criterios de desarrollo (p.31).

Es así, como poco a poco la ciudad -cómo espacio común- está desapareciendo y se va transformando en función de los nuevos criterios: espacios especializados según los servicios, creando una suma de lugares autónomos y autosuficientes. Entonces, ¿bajo qué criterio se diseñan y construyen las ciudades? Para Jan Gehl (2011), un arquitecto danés, cuyo trabajo se orienta a poner el diseño urbano y la arquitectura al servicio del ciudadano- las ciudades deben redefinir los parámetros en los que se planifican y dan prioridad a los proyectos, de manera que giren en torno a las necesidades e intereses de las personas.

Las ciudades están determinadas por los espacios públicos que poseen y que definen a su vez la calidad de la ciudad y la vida sus habitantes, además, que juegan un papel decisivo en

el desarrollo urbano. Sin embargo, es común la ausencia de espacios públicos que faciliten la vida en comunidad, dando como resultado zonas inhabitadas y privatizadas que distan de responder a las necesidades de su población y las hacen inaccesibles a ellas (Low, 2005).

Es aquí dentro de este contexto donde surge *placemaking* como “herramienta para la planificación, diseño y gestión de espacios públicos con un enfoque comunitario” (Augé citado por Schroeder y Coello, 2019, p.9), que incentiva a las personas a reinventar los espacios públicos, fortaleciendo su conexión y los lugares que comparten. La Organización Project for Public Spaces (2016) afirma que:

Placemaking no solo promueve la mejora en los diseños urbanísticos, sino que, además, da especial importancia a las identidades físicas, culturales y sociales que definen un lugar y respaldan su evolución continua, por otro lado, fortalece formación de la identidad, la creación de cohesión social y, por ende, tener un efecto de estructuración social (p.2)

Todo esto, gracias al principio de participación que rige a esta herramienta que juega un rol esencial –que facilitada de manera adecuada- proporciona ideas útiles y ofrece una guía para satisfacer las necesidades de la comunidad en el orden de los espacios públicos compartidos (Thomas, 2016).

Esta perspectiva de transformación urbana se preocupa también por incrementar el empoderamiento y apropiación de los ciudadanos para que participen en la toma de decisiones de las intervenciones que se lleven a cabo en sus espacios públicos, de esta manera, se retoma la mirada hacia la dimensión humana como eje en el diseño y planificación de las ciudades, donde la comunidad pasa de ser un destinatario final a un experto de su entorno próximo y actor vital en la generación de estos espacios (Webb, 2013); así también,

se convierte en “una condición indispensable para el éxito y la sostenibilidad de proyectos y programas” pues al existir una mayor identidad y cohesión social -dado por su participación activa- se incrementa la aceptación en la comunidad y sus esfuerzos por el cuidado y mantenimiento de los proyectos realizados. Solo así, desde esta visión centrada en la dimensión humana para el diseño, planificación y construcción de las ciudades y sus espacios públicos se invertirá realmente en proyectos y recursos que garanticen plenamente la máxima calidad de vida posible a todos los ciudadanos, partiendo de toda su diversidad, de los más pequeños a los más débiles (Tonucci, 2015).

3.2. Procedimientos, acciones y actividades de la experiencia

Implementar placemaking en Bajada de Chanduy resulta pertinente y coherente como una herramienta que permite incorporar las voces de los niños y niñas –normalmente invisibilizadas-, propiciar su participación y contribuir además a convertirlos en agentes y líderes activos de la transformación de su entorno.

El desarrollo de esta experiencia siguió un proceso compuesto por tres etapas: planificación, implementación y evaluación/cierre; estructuradas de manera que nos permitieran establecer con mayor claridad las necesidades e intereses de la comunidad para adaptarlas a la ejecución de nuestro proyecto. A continuación, se irá explicando a detalle cada etapa y sus procedimientos.

Antes de continuar con el desarrollo de este apartado, resulta conveniente mencionar que se realizó un registro fotográfico de las actividades realizadas con los niños y niñas para evidenciar la realización del proyecto, por eso razón los padres firmaron un consentimiento para la utilización de las fotografías para los fines del proyecto (ver anexo F).

Etapa 1: Planificación

Dado que Placemaking es una metodología centrada en el trabajo con la comunidad, la primera fase del proyecto estuvo dedicada a realizar un acercamiento exhaustivo con ella para recolectar información que nos permita conocer Bajada de Chanduy y sus habitantes para la implementación del proyecto, este proceso se dividió en tres fases:

1. Reconocimiento del espacio: Se recorrió la comunidad con la finalidad de identificar posibles espacios de intervención para la implementación de la metodología.
2. Interacción con la comunidad: Otro aspecto importante fue el diálogo establecido con la comunidad a través de entrevistas y encuestas para conocer y analizar sus necesidades e intereses, además para conocer su disposición para participar del proyecto.
3. Convocatoria: Como resultado de las dos fases previas se decidió que Bajada de Chanduy estaría interesada en participar del proyecto, de esta manera, se dió inicio al proceso de convocatoria, recorriendo las casas y pegando carteles en lugares estratégicos como las escuelas, iglesia, casa comunal y tiendas del barrio en la que se invitaba a participar a los niños y niñas en talleres que se llevarían a cabo en la Iglesia comunal.



Figura 1: Jornada de interacción con la comunidad y habitantes de Bajada de Chanduy

Fuente: Elaboración propia



Figura 2: Convocatoria a través de carteles informativos en lugares estratégicos de la comunidad

Fuente: Elaboración propia

Para la implementación de placemaking, se decidió empezar con talleres que nos permitieran realizar un diagnóstico de la comunidad con los niños y niñas e identificar con ellos las necesidades de la zona (ver anexo C). Es así como este abordaje se llevó a cabo en tres fases que se explicaran a continuación y cuya duración fue de cinco talleres:

- a) Identificar el problema: En esta fase los niños y niñas identificaron las problemáticas de su comunidad, las categorizaron y a través de una votación decidieron intervenir el parque.
- b) Plantear soluciones: Una vez elegidos los espacios a intervenir, los niños y niñas realizaron un plan de acción para identificar recursos materiales, humanos y económicos para la intervención de los espacios.
- c) Presentar la iniciativa: Los niños compartieron con otros miembros de la comunidad los detalles de su proyecto y los invitaron a unirse a las actividades a desarrollarse.



Figura 3: Los niños y niñas socializan las problemáticas identificadas

Fuente: Elaboración propia



Figura 4: Los niños y niñas votan por la problemática que quieren solucionar

Fuente: Elaboración propia



Figura 5: Los niños y niñas arman su plan de acción para resolver la problemática seleccionada

Fuente: Elaboración propia



Figura 6: Los niños y niñas presentan su plan de acción al resto de la comunidad

Fuente: Elaboración propia

Etapa 2: Implementación

La información previamente recolectada en la etapa de diagnóstico, permitió establecer un punto de partida claro para el diseño e implementación de los talleres, de manera que estos respondan a las necesidades e intereses de la comunidad que fueron identificadas por los niños y niñas. Es así como se diseñaron 10 talleres que abordan diferentes temáticas y que tienen como eje transversal la participación de los niños y niñas en cada uno de los temas, a saber: mingas de limpieza al parque y cancha, cocina, pertenencia e identidad social, sembrado, género, pintura, foto reportaje y la creación de un comité de niños y niñas, necesarias para complementar el proceso de placemaking. De esta manera el trabajo de los talleres se dividió en dos partes:

- **Sábados:** Abordaje teórico, a través del cual por medio de actividades lúdicas se trabajaron los conocimientos necesarios en cada temática para realizar la intervención de los espacios.
- **Domingos:** Abordaje práctico, donde se llevaría a cabo las acciones de intervención en los espacios seleccionados.

A continuación, se brinda un desglose de las actividades realizadas en cada taller:

- **Reciclaje:** Se realizaron actividades para generar conciencia acerca de la importancia del reciclaje y el manejo adecuado de la basura, ya que era uno de los problemas principales que los niños y niñas habían identificado tanto en el parque como en la cancha.
- **Minga de limpieza:** Junto a otros miembros de la comunidad se realizó la minga de limpieza en el parque, recogiendo los desperdicios y quitando las malezas preparando así la tierra para el sembrado de las plantas y flores a realizar en las

sesiones posteriores. Además, se realizó la elaboración de los tachos reciclados que serían colocados en lugares estratégicos de la comunidad.

- **Cocina:** El taller de cocina surgió como sugerencia de los niños y niñas con el fin de recaudar fondos para la ejecución del proyecto, en él se elaboraron dulces (trufas de oreo) y, una vez finalizado, los niños y niñas establecieron precios y vendieron los dulces a los habitantes de la comunidad.
- **Minga de limpieza cancha:** Los niños y niñas realizaron la minga de limpieza de la cancha: la barrieron, recogieron basura y arrancaron maleza de los alrededores.
- **Sembrado del parque:** Recibieron un taller sobre la importancia de las plantas y procedimientos para su siembra y cuidado. Luego del taller, sembraron diferentes árboles como palo santo, guayacán, aguacate y otras plantas ornamentales en el parque.
- **Pintura del parque:** Los niños y niñas comenzaron a pintar los distintos elementos del parque: columpios, sube y baja, resbaladeras, etc. En esta actividad se contó con la colaboración de algunos miembros de la comunidad en la realización de la actividad, además del apoyo de recursos materiales y alimenticios por parte de los vecinos.



Figura 7: Minga de limpieza del parque

Fuente: Elaboración propia



Figura 8: Minga de limpieza de la cancha

Fuente: Elaboración propia



Figura 9: Niños y niñas elaboran dulces para vender y recolectar fondos para el proyecto

Fuente: Elaboración propia



Figura 10: Niños y niñas recogen la comunidad vendiendo sus dulces para la recolección de fondos

Fuente: Elaboración propia



Figura 11: Niños y niñas reciben indicaciones previas al trabajo de sembrado en el parque

Fuente: Elaboración propia



Figura 12: Niños cavando y sembrado plantas en el parque

Fuente: Elaboración propia



Figura 13: Niño pintando el columpio del parque

Fuente: Elaboración propia



Figura 14: Niña de 4 años pintando junto a la facilitadora las rejas del parque

Fuente: Elaboración propia



Figura 14: Niños pintando la resbaladera del parque

Fuente: Elaboración propia



Figura 15: Niño arreglando los juegos del parque

Fuente: Elaboración propia

Etapa 3: Cierre y evaluación

Un aspecto de este proceso era que los niños realizarán una evaluación de su experiencia de manera que se pudiera obtener información relevante para las próximas ediciones de implementación de placemaking, esta evaluación se realizó a través de un grupo focal con los niños participantes previo al cierre del proyecto. Una vez finalizada la intervención y evaluación a realizar se procedió a organizar junto a los niños el evento de cierre desde la decoración, elección del espacio a realizarse, invitados y cronograma del evento para la inauguración del parque a la comunidad. El evento contó con la presencia e intervención de los niños, padres y familiares de los gestores de la intervención y de otros miembros de la comunidad, se realizó la entrega de diplomas de participación y compromiso a los niños participantes, así como la entrega de chalecos y balones para los niños y niñas de Bajada, finalizando la jornada con un partido de fútbol.



Figura 16: Entrega de diplomas de participación y compromiso a los niños participantes

Fuente: Elaboración propia



Figura 17: Intervención de madre de familia participante de los talleres para padres

Fuente: Elaboración propia



Figura 18: Partido de inauguración del parque

Fuente: Elaboración propia



Figura 19: Foto grupal con los niños y niñas participantes del proyecto

Fuente: Elaboración propia

3.3 Participantes

Para la implementación de esta experiencia práctica de placemaking se estableció la participación de niños y niñas en un rango de edad de 7 a 12 años; sin embargo, ya en el trabajo con la comunidad este rango cambió debido al grupo de niños y niñas que estuvieron dispuestos a participar, estableciéndose un rango de trabajo con niños y niñas de 4 a 13 años. Por otro lado, las sesiones de participación de los niños se fijaron con la comunidad para los días sábados y domingos en los horarios de 9h00 a 12h00 y de 10h00 a 12h00, respectivamente.

Desde el inicio del proyecto, se estableció que los principales actores serían los niños y niñas de la comunidad de Bajada de Chanduy, sin embargo, no se descartó la intervención y apoyo de los adultos y agentes de la comunidad, siempre y cuando su intervención respetará los procesos y decisiones de los niños y niñas participantes dentro del proyecto. Es así como las primeras fases del proyecto fueron trabajadas de manera exclusiva con los niños y niñas,

y posteriormente presentadas a la comunidad para lograr colaboración en las posteriores actividades del proyecto.

En la etapa de implementación, las actividades para la intervención de los espacios públicos seleccionados fueron lideradas por los niños y niñas, sin embargo, para la obtención de recursos, se contó con el apoyo del comité de la comuna, contactos de la comunidad y vecinos, quienes aportaron en la realización de las actividades de placemaking como limpieza, cuidado de las plantas y pintura del parque, además de contribuciones de alimentos y bebidas para los niños. De esta manera, a lo largo de esta experiencia, se logra alcanzar un nivel de participación auténtico donde son los niños y niñas quienes gestionan su iniciativa de manera autónoma y permiten la colaboración de los adultos en su comunidad.



Figura 20: Niños y niñas participantes del proyecto Ciudad de los niños, edición “Colores a la Obra”

Fuente: Elaboración propia

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

La participación ha sido -desde su concepción, proceso y ejecución- el eje central y característico que ha orientado el proyecto. Si bien es cierto, Ciudad de los niños edición Colores a la obra es un proyecto que nace desde instancias académicas y a beneficio de quienes forman parte de ella, el proyecto siempre estuvo adecuado con base en las necesidades e intereses de la comunidad infantil de Bajada de Chanduy, sin faltar por ello al cumplimiento de las disposiciones académicas dadas. Ciertamente, trabajar la “participación desde la participación” no ha sido un proceso sencillo y tuvo gran incidencia en la reestructuración continua que vivió el proyecto, sin embargo, no afectó ni alteró la finalidad del mismo, sino que, al contrario, ha permitido demostrar la posibilidad de llevar a cabo proyectos concebidos desde la participación.

La participación no es algo que se puede enseñar; el individuo aprende a participar, participando. Es así que, generar espacios e instancias donde los individuos puedan opinar y tomar decisiones, resulta de vital importancia si se quiere incrementar su participación. Es así como el proyecto planteó una metodología de trabajo práctica, donde los niños ejerzan su participación en instancias concretas, esto se logró con Placemaking. A través de esta metodología fue posible brindar a los niños una experiencia práctica de participación donde tuvieron la oportunidad de ser consultados y tomar decisiones en temas relacionados a su entorno y poder llevar a cabo un proyecto donde vean reflejado sus necesidades e intereses, pero sobre todo su opinión y participación.

Colores a la obra fue el nombre que recibió esta edición del Proyecto de Aplicación Profesional, por medio de placemaking, los niños y niñas decidieron intervenir un espacio

público de su comunidad que fue el parque, el cual antes de dar inicio a la implementación del proyecto presentaba las siguientes características identificadas:

- Juegos y elementos del parque en mal estado: oxidados, despintados y algunos, con partes incompletas como sillas de columpios y sube/baja
- Exceso de basura y maleza por todo el parque
- Plantas muertas
- Pintura del parque desgastada

Los resultados después de dos meses de intervención a través de diversas actividades fueron positivos, llevando a una transformación de este espacio que inicialmente era poco apto para el uso de los niños y su comunidad. Los niños lograron una limpieza profunda eliminando residuos existentes como botellas plásticas, vidrios y envolturas plásticas y colocaron tachos de basura para los desperdicios en el parque y otros sitios estratégicos de la comunidad; sembraron árboles/flores en el parque y realizaron un horario para el regado de las mismas; acondicionaron los juegos que se encontraban en mal estado y pintaron los juegos, rejas y otros elementos del parque.

Sin embargo, el aspecto más importante de este proyecto no está centrado únicamente en esta intervención antes mencionada, sino en las capacidades generadas en los niños y niñas de Bajada de Chanduy, aportando a su desarrollo humano. A continuación, se detallan las más relevantes:

- Empatía: En el proceso de planificación de placemaking, los niños y niñas llevaron a cabo un proceso investigación para enriquecer su conocimiento de sí mismos y de su entorno: ¿qué está pasando? ¿por qué sucede? ¿afecta a otros o solo a mí? Este acercamiento permitió a los niños percibir aquellas situaciones

como propias y motivarlos a su participación dejando a un lado un rol pasivo e indiferente.

- Resolución de problemas: Es la capacidad para dar soluciones a problemáticas de su entorno (D' Zurilla, 1993 citado por Bados y García, 2014). Dentro de esta experiencia, los niños y niñas generaron ideas para solucionar el problema y armaron un plan de acción para realizar su intervención.
- Trabajo en equipo: Según Ander-Egg y Aguilar (2001) el trabajo en equipo se da cuando se junta un número reducido de personas con diferentes conocimientos y habilidades para lograr un objetivo, es así como a lo largo del proyecto se optó por el trabajar en pequeños grupos para facilitar que los niños y niñas puedan intervenir aportando sus ideas y conocimientos con el fin de una meta común.
- Pensamiento crítico: Es un mecanismo permite recolectar, interpretar, evaluar y seleccionar información con el propósito de tomar decisiones (Perkins, 1995), esta capacidad logra su máximo punto cuando se desarrolla dentro de un contexto significativo para el individuo y por medio del uso de dinámicas motivantes que lo estimulen, por este motivo, el proyecto se basó en los intereses y necesidades de los niños de manera que se sintieran motivados y planteando actividades estimularan su razonamiento.
- Equidad: Según el diccionario de la Lengua Española (2019) es una cualidad que mueve a dar a cada uno lo que merece sin exceder o disminuir. Dentro de este proyecto se enmarcó dentro de un contexto de género, donde se ofreció - independientemente de su género- las mismas oportunidades y condiciones en las actividades realizadas para garantizar el ejercicio de la participación.

Por otro lado, a través del diálogo con los niños en la realización del grupo focal al finalizar la intervención se pudo recopilar sus experiencias y aprendizajes en torno a su participación en esta experiencia que pudo ser organizada en dos niveles, relacionado al proceso de placemaking y el segundo, a su concepción de la participación. A través de placemaking, los niños y niñas hacían referencia a que su mayor aprendizaje fue la realización de acciones concretas para la intervención de su parque, como, por ejemplo, vender dulces, sembrar, pintar tenían un alto grado de significancia debido al grado de implicación que exigía de su parte, es decir, esta participación activa en el proceso había favorecido a la creación de una mayor cohesión y apropiación del espacio que derivaron en acciones para mantener y cuidar ese espacio por parte de los niños pero también de otros miembros de su comunidad.

En relación a los resultados sobre su participación, la totalidad de participantes manifestaron que ser parte de este proyecto había sido algo nuevo ya que, antes de esto no habían tenido oportunidades similares de participación. Esta experiencia según lo manifestado, ha generado en ellos una mayor conciencia sobre su derecho a ser escuchados por los adultos y la capacidad para resolver problemas de su entorno y aportar con soluciones. De la misma manera, resaltaron la importancia rol del adulto en este proceso garantizar su participación, sin embargo, en esta experiencia, el rol de los adultos fue limitado con el fin de garantizar que la iniciativa nazca de los niños y no se vea afectada por los intereses de los adultos. Sin embargo, aunque placemaking fue una experiencia significativa para los niños y logró visibilizar su participación a los adultos, no logró generar una participación conjunta entre niños y adultos, resultando ser un proyecto “de los niños para los niños” y sin ninguna incidencia significativa para los adultos ya que no se sentían identificados con la problemática trabajada, razón por la cual su participación e intereses se limitaron a la

admiración y no a un compromiso real con la iniciativa de los niños que podría afectar a la sostenibilidad del proyecto ejecutado.

5. APRENDIZAJES GENERADOS

La experiencia de aplicación de este proyecto ha dado grandes resultados que ya fueron evidenciados en el apartado anterior, sin embargo, analizando de manera crítica la labor realizada se hace evidente algunos aspectos a mejorar para que a futuro el proyecto tenga un mayor alcance. A nivel general, un aspecto importante a mejorar está relacionado con la metodología implementada. Ciertamente Placemaking es una metodología innovadora que promueve la participación ciudadana; sin embargo, no responde en su totalidad a fines de la rama educativa, sino que va orientado a la rama de la arquitectura y el diseño urbanístico.

Por otro lado, la formación y referentes de esta metodología en el contexto ecuatoriano son escasos, lo cual dificulta el diseño de su implementación y su adecuación al proyecto. En relación a esto, resulta pertinente que, a futuro, en el caso de continuar trabajando con esta metodología, exista una mayor capacitación con respecto a la misma y se puedan establecer vínculos con alguna entidad con experiencia en su aplicación, que pueda asesorar el proyecto, o, por el contrario, se analicen otras opciones de metodologías participativas que se adapten a los objetivos del proyecto.

Otro aspecto que se debería considerar en una próxima edición, es dar más relevancia a la identificación de las habilidades necesarias para la participación y fortalecerlas a través de talleres y actividades lúdicas como fase previa al trabajo de placemaking, ya que si bien es cierto los talleres y actividades del proyecto estuvieron orientadas en base a las necesidades e intereses de los niños, respondían a la consecución del ejemplo práctico de Placemaking. Resulta relevante entonces para una próxima edición del proyecto hacer un trabajo más exhaustivo en torno a ellas: determinar cuáles son las habilidades que garantizan un ejercicio

pleno de la participación, diagnosticarlas en el grupo a trabajar y realizar una intervención orientada a su fortalecimiento y evaluarlas.

Finalmente, una última recomendación es que a futuro en la experiencia de placemaking se logre integrar más la participación de los adultos, de manera que se logre una experiencia conjunta que responda a las iniciativas planteadas por los niños. La participación debe darse en un contexto real, los niños siempre estarán rodeados de adultos y es necesario que ambos, niños y adultos, experimenten las posibilidades y beneficios que brindan un trabajo colaborativo. De esta manera, se recomienda incluir más a la comunidad no solo en la implementación, cómo se realizó en esta edición, sino desde la etapa de planificación, donde niños y adultos, expresen las problemáticas de su comunidad y juntos identifiquen y trabajen una de ellas, de modo que la experiencia sea tan significativa para los niños como los adultos y tenga un impacto en toda la comunidad y no solo a un actor determinado.

6. AUTOEVALUACIÓN

La propuesta de este Proyecto de Aplicación Profesional desde el inicio me pareció interesante, pero a la vez un reto porque no tenía muy claro de qué manera se relacionaba con mi carrera y cómo podía contribuir al proyecto, ya que a mí parecer estaba más relacionada a la rama de las Ciencias Políticas; sin embargo, después de investigar y leer literatura respecto al tema me di cuenta de lo contrario.

Un aspecto importante y necesario de resaltar es el acompañamiento que recibí de nuestros guías que fue de mucha ayuda durante el proceso de planificación y ejecución del proyecto. Por otro lado, el trabajo de cada miembro del equipo desde su carrera fue indispensable, cada uno desde su campo de acción fue capaz de dar aportes que permitieran diversificar la acción del proyecto y que se nutriera no solo de nuestro conocimiento académico sino también de nuestras habilidades y aptitudes para llevar a cabo un proyecto íntegro.

En el ámbito educativo, considero que mi aporte fue significativo al proyecto. Desde mi arista pude contribuir a diseñar y planificar las actividades/talleres que nos permitirían llevar a cabo la experiencia práctica de participación, por otro lado, considero que mis aportes no solo se limitaron a mi área de formación, sino que también fue una oportunidad para aprender e incursionar en otras áreas que el proyecto demandaba.

Finalmente, considero que la ejecución de este PAP ha sido un arduo trabajo para todos, viajar todos los fines de semana fuera de Guayaquil, estar bajo el sol limpiando, sembrando y pintando un parque, no fue sencillo, ni cómodo pero algo que me llenaba de ánimos era ver

el entusiasmo de los niños, su alegría cada vez que nos veían llegar, su desconcierto cuando les decíamos que por alguna razón no tendríamos alguna sesión pero sobre todo verlos trabajar y participar en la intervención del parque. Sería pretencioso afirmar que esta experiencia cambió sus vidas, pero al menos se puede tener la certeza de haberle brindado a estos niños una experiencia nueva que les permite conocerse a sí mismos y evidenciar de manera concreta lo que son capaces de lograr.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Allan, R. (1999). *Participación Infanto-Juvenil: Un reto social*. OPS/OMS.

Ander-Egg, E & Aguilar, M (2001). Trabajo en equipo. 1° Ed. México D.F Editorial

Progreso. Obtenido de

<https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=3X9ap9zweMAC&oi=fnd&pg=PA8&dq=trabajo+en+equipo+&ots=dMyGhR8zfx&sig=3H58LySsE7FqmPvVm8kpVxxSpJQ#v=onepage&q=trabajo%20en%20equipo&f=true>

Aparicio, M. (2017). *Los temas del protagonismo y la participación*. Obtenido de

<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v16n2/2027-7679-rlcs-16-02-00741.pdf>

Apud, A. (2013). *Participación Infantil*. Obtenido de

http://www.sename.cl/wsename/otros/participacion_2013/Ciudades_amigas_infancia/participacion_infantil.pdf

Asamblea General de la ONU. (1989). *CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL*

NIÑO. Obtenido de UNICEF: https://www.unicef.org/ecuador/convencion_2.pdf.

Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución del Ecuador*. Obtenido de

<http://pdba.georgetown.edu/Parties/Ecuador/Leyes/constitucion.pdf>

Bambini, L. c. (s.f.). *La citta dei bambini*. Obtenido de

<https://www.lacittadeibambini.org/es/>

Bados, A & García, E (2014). Resolución de problemas. Universitat de Barcelona.

Obtenido de

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/54764/1/Resoluci%C3%B3n%20problemas.pdf>

CCPID-G. (2016). *Consejo consultivo de niñas, niños y adolescentes de Guayaquil*.

Obtenido de

<http://ccpidguayaquil.gob.ec/uploads/ConsejosConsultivos/080218consejoconsultivonna.pdf>

- CEPAL (2005). Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos. Santiago de Chile: Naciones Unidas. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5607/S057518_es.pdf
- Child Friendly Cities. (2019). *Child Friendly Cities - UNICEF*. Obtenido de <https://childfriendlycities.org/>
- CON, F. (2019). *Cooperación y oportunidades para la niñez*. Obtenido de <http://www.conecuador.org/que-decimos/>
- Consejo Nacional para la Igualdad Intergeneracional. (2019). *Niñez, situación y derechos*. Obtenido de <https://www.igualdad.gob.ec/ninez-y-su-situacion/>
- Consejo Nacional para la igualdad intergeneracional. (s.f). *Cumplimiento de los derechos de niñas, niños y adolescentes*. Obtenido de https://issuu.com/cnna_ecuador/docs/cumplimiento_derechos_nna_ecuador20
- Corona, Y. (2000). *Importancia de la participación infantil*. <https://www.uam.mx/cdi/pdf/publicaciones/participacion/promoviendo.pdf>
- Delgado, B. (1998). *Historia de la Infancia*. Barcelona: Ariel.
- Design for chance. (2019). *Design for change world*. Obtenido de <https://www.dfcworld.com/SITE>
- Design for Change - Ecuador. (2019). *Educándonos*. Obtenido de <https://dfcworld.com/Home/home?cname=Ecuador>
- Gallego, A., & Quintero, J. (2016). *La participación infantil y juvenil en el aula. Una reflexión desde las narrativas docentes de una institución pública*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5733140>
- Gehl, J (2011). *Life between buildings: Using public space*. 6° ed. Washington: Island Press
- Hart, R. (1993). *La participación de los niños: de la participación simbólica a la participación auténtica*. Obtenido de <https://www.unicef-irc.org/publications/538->

la-participaci%C3%B3n-de-los-ni%C3%B1os-de-la-participaci%C3%B3n-simbolica-a-la-participaci%C3%B3n.html

Imparato, I & Ruster, J (2003). *Slum upgrading and Participation. Lessons from Latin America*. Washington D.C.: The World Bank.

Kuhn, T. (1992). *La estructura de las revoluciones científicas*.

La Citta dei bambini. (2017). *La citta dei Bambini*. Obtenido de

<https://www.lacittadeibambini.org/es/>

Low S (2005). *Transformaciones del espacio público en la Ciudad latinoamericana:*

cambios espaciales y prácticas sociales. Bifurcaciones, n° 5, pp. 1-14. Recuperado

de http://www.bifurcaciones.cl/005/bifurcaciones_005_Low.pdf

Mokwena, S. (1993). *Youth participation, development and social change*.

Municipalidad de Miraflores. (2019). *Ciudad de los niños*. Obtenido de

<https://www.miraflores.gob.pe/ciudaddelosninos>

Naciones Unidas. (1989). *Convención de los derechos del niño*. Obtenido de

https://www.unicef.org/ecuador/convencion_2.pdf

Observatorio Social del Ecuador. (2019). *Situación de la niñez y adolescencia en Ecuador*.

Obtenido de https://www.unicef.org/ecuador/SITAN_2019_Web.pdf

Observatorio Social del Ecuador. (2019). *Unicef - Ecuador*. Obtenido de Situación de la

niñez y adolescencia en Ecuador:

https://www.unicef.org/ecuador/SITAN_2019_Web.pdf

Opción Chile. (2018). *Opción Chile - Participación Infantil*. Obtenido de

<https://opcion.cl/participacion-infantil/>

PPS. (2016). *Placemaking: What if we built our cities around places?* Recuperado de

<https://uploads->

ssl.webflow.com/5810e16fbe876cec6bcbd86e/5a6a1c930a6e6500019faf5d_Oct-2016-placemaking-booklet.pdf

Save the children. (2003). *Participar también es cosa de niños: Guía didáctica para el profesorado*. Obtenido de

<https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/guiaparticipacionvalencia.pdf>

Schroeder, S., & Coello-Torres, C. (2019). Placemaking – Transformación de un lugar en el asentamiento humano Santa Julia, Piura, Perú. *Hábitat Sustentable*, 9(1), 06-19.

<https://doi.org/10.22320/07190700.2019.09.01.01>

Unicef. (2003). *Participar también es cosa de niños: Guía didáctica para el profesorado*. Valencia. Obtenido de

<https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/guiaparticipacionvalencia.pdf>

Unicef. (2013). *Superando el adultocentrismo*. Obtenido de <https://unicef.cl/web/wp-content/uploads/2012/12/UNICEF-04-SuperandoelAdultocentrismo.pdf>

UNICEF. (2018). *PARTICIPACIÓN INFANTIL EN LOS CENTROS ESCOLARES*.

Obtenido de UNICEF:

<https://www.unicef.es/sites/unicef.es/files/comunicacion/Participacion.pdf>

Thomas, D. (2016). *Placemaking: An Urban Design Methodology*. New York:Routledge.

Obtenido de

http://scholar.google.com.ec/scholar_url?url=https://content.taylorfrancis.com/books/download%3Fdac%3DC2015-0-66430-

[3%26isbn%3D9781317300076%26format%3DgooglePreviewPdf&hl=es&sa=X&scisig=AAGBfm0puXHoKjgJPG_IHmLvDHVsWkUU6A&nossl=1&oi=scholar](https://content.taylorfrancis.com/books/download%3Fdac%3DC2015-0-66430-3%26isbn%3D9781317300076%26format%3DgooglePreviewPdf&hl=es&sa=X&scisig=AAGBfm0puXHoKjgJPG_IHmLvDHVsWkUU6A&nossl=1&oi=scholar)

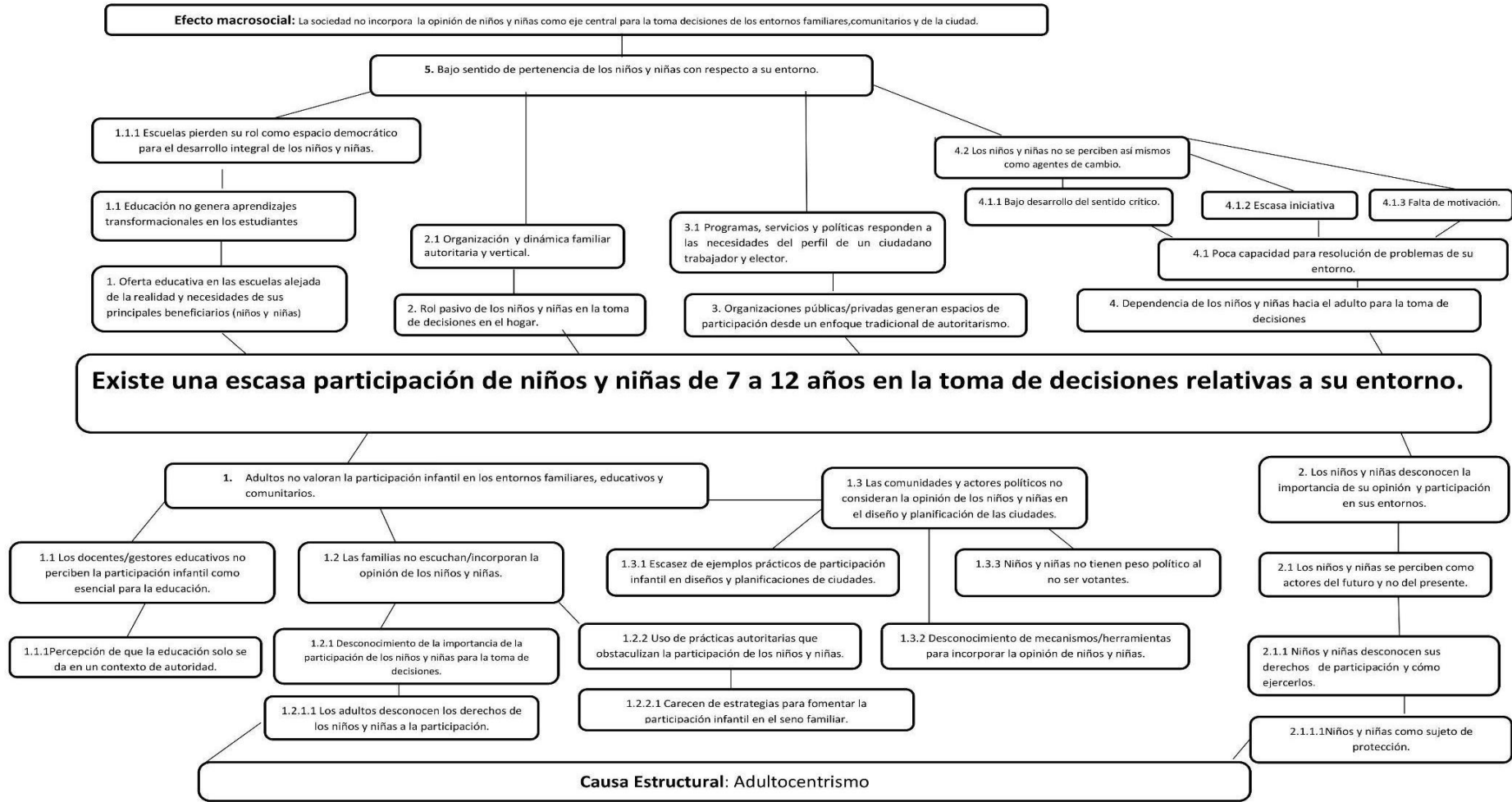
Tonucci, F (2015). *Ciudad de los niños*. Barcelona: España. Editorial Agró

Webb, D (2013). *Placemaking and social equity: Expanding the framework of creative placemaking*. *Artivate: A Journal of Entrepreneurship in the Arts*. Recuperado de <https://repository.asu.edu/attachments/146220/content/Artivate%20Vol%203%20No%201%20pages%2035-48%20Webb.pdf>

Zuleta, E. (1995). *Educación y democracia: un campo de batalla*. Obtenido de <https://omegalfa.es/downloadfile.php?file=libros/educacion-y-democracia.pdf>

8. ANEXOS

Anexo A: Árbol de problemas



Anexo B: Matriz de marco lógico

	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos causas no críticas
<p>Finalidad</p> <p>Contribuir a la incorporación de la opinión de los niños y niñas como eje central para la toma de decisiones de los entornos familiares, comunitarios y de la ciudad</p>	<p>Cambio en la percepción, tanto de los niños y niñas como del adulto, acerca de la participación infantil en los entornos familiares, comunitarios y de la ciudad</p>	<p>Evaluación Ex-ante y Ex-post</p>	<p>Derechos de niños y niñas siguen estando vigentes en marcos normativos nacionales e internacionales</p>
<p>Propósito</p> <p>Incrementar la participación de los niños y niñas de 7 a 12 años para la toma de decisiones relativas a sus entornos (sector por definir, en conversaciones con OSCs de la ciudad de Guayaquil)</p>	<p>Aumento porcentual, en al menos un 50%, de la participación de los niños y niñas para la toma de decisiones relativas a sus entornos: familiar, comunitario y de la ciudad.</p>	<p>Entrevista/Grupo focales/Encuestas a niños/padres/madres/tutores/ actores aliados</p> <p>Evaluación Ex-ante y Ex-post</p>	<p>Compromiso de niños, niñas y adultos de integrar los aprendizajes generados una vez finalizada la intervención.</p> <p>Los docentes/gestores educativos perciben la participación infantil como esencial para la educación</p> <p>Voluntad política de convertir a los niños y niñas en el eje central para el diseño y planificación de la ciudad</p> <p>Identificados actores interesados en continuar</p>

			trabajando el proyecto planteado
<p>Componentes</p> <p>C.1. Los niños y niñas se perciben como actores relevantes del presente para la toma de decisiones</p> <p>C.2. Las familias implementan estrategias para fomentar la participación infantil</p>	<p>C1. Al menos el 80% de los niños y niñas que participen en el proyecto habrán cambiado su perspectiva acerca de la importancia de su rol como actores del presente</p> <p>C2. Al menos el 80% de las familias implementan 1 recurso/herramienta que promueva la participación consultada e informada (según la escala de participación de Hart) de los niños y niñas en la toma de decisiones del hogar al final de la ejecución del proyecto.</p>	<p>C1. Evaluación ex-ante y ex-post</p> <p>ación ex-ante y ex-post vación istas nento de acuerdos de convivencia familiar</p>	<p>Niños, niñas y adultos interesados en incorporar la participación infantil en los diferentes entornos</p>

<p>C.3. Impulsados ejemplos prácticos de participación infantil en diseños y planificación de ciudades</p>	<p>C3. Implementado al menos un ejemplo práctico de participación en el diseño y planificación de espacios en su ciudad / comunidad, iniciada por los niños y niñas y compartida por los adultos (según la escala de participación de Hart) dentro de la comunidad al final de la ejecución del proyecto</p>	<p>registro del proceso (fotos, vídeos, etc) roles de asistencia evaluación momentos del desarrollo del ejemplo práctico</p>	
<p>Actividades:</p> <p>A.1.1. Seleccionar los actores/aliados para trabajar en el proyecto A.1.2. Análisis en profundidad de actores/aliados seleccionados A.1.3. Diseño de la intervención en base a análisis previo A.1.4. Talleres bajo la temática “niños/niñas y participación” A.1.5 Identificar los actores/aliados sociales, educativos y políticos para socializar y fortalecer el proyecto A.1.6. Evaluación de actividades</p> <p>A.2.1. Diseño de la intervención en base a análisis previo del entorno familiar: padres/madres/tutores de niños/as participantes en C1.</p>			<p>La asistencia a los talleres de los actores (niños, niñas familia y comunidad) se mantiene de inicio a fin</p> <p>Participación activa de los actores (niños, niñas familia y comunidad)</p> <p>Actores del proyecto interesados y comprometidos</p> <p>Disponibilidad de tiempo de los actores involucrados</p>

<p>A.2.2. Talleres con padres/madres/tutores bajo la temática “niños/niñas y participación: uso de recursos y herramientas”.</p> <p>A.2.3. Talleres con padres/madres/tutores y niños/niñas bajo la temática “niños/niñas y participación: uso de recursos y herramientas”</p> <p>A.2.4. Creación de acuerdos de convivencia familiar (asamblea familiar)</p> <p>A.2.5 Jornadas de socialización con los actores políticos, educativos y sociales</p> <p>A.2.6. Evaluación de resultados</p> <p>A.3.1. Diseño de la intervención en base a análisis previo del entorno comunitario/ciudad, junto con análisis de actores de C1 y C2.</p> <p>A.3.2. Talleres placemaking con padres/madres/tutores/niños/niñas y miembros de la comunidad/ciudad”.</p> <p>A.3.3. Experiencia práctica de diseño y planificación de intervención en su comunidad/ciudad.</p> <p>A.3.4. Encuentro comunitario para la ejecución de la experiencia práctica de diseño y planificación</p> <p>A.3.5 Jornada de cierre (socialización de resultados) con los participantes del proyecto, comunidad y actores sociales, políticos y educativos.</p> <p>A.3.6. Evaluación de resultados</p>			<p>Contar con espacios físicos para la realización de talleres</p>
---	--	--	--

Anexo C: Planificación de las sesiones de diagnóstico de placemaking

Planificación Micro					
SESIÓN #1					
Objetivo general: Pensar en acciones, situaciones y comportamientos del entorno que observan que les afectan, les preocupan, les gustan o disgustan: cosas que han observado o vivido relacionadas con el marco.					
Nombre de la herramienta	Nombre de la actividad	Descripción	Recursos	Tiempo	Responsables
Dinámica de inicio	Ha llegado una carta	El facilitador se pondrá en medio y dirá “Ha llegado una carta de (dice una ciudad o país) para aquellas personas que tienen (mencionará un objeto o característica física o algún objeto). Las personas que cumplan con la característica u objeto mencionada deberán cambiarse de puesto rápidamente incluido el facilitador, El niño o niña que se quede sin puesto deberá hacer de cartero.	Ninguno	10 minutos	Rocío Herrera Daniela Maquilón
Lluvia de ideas	¿Qué no me gusta de mi entorno?	Pegar un pliego de papel en la pared. Pídeles que escriban con letra grande y clara todo lo que les parezca relevante, anotando cada observación en un post-it, y que los peguen en el papel que has preparado. El proceso es muy sencillo: “pienso algo, lo escribo, lo digo en voz alta y lo pego”.	Pliegos de papel, post-its, marcadores, cinta de papel	15 minutos	
Nubes de información	Organizando mis ideas	Pedir al grupo que salga a la pizarra a reordenar los post-its, juntando las observaciones que, en su opinión, tengan relación entre sí. Al terminar encontrarán todas las	Pliegos de papel, post-its, marcadores,	10 minutos	

		observaciones agrupadas en “nubes de información” o clusters, surgidas a partir de los criterios propios del grupo. Procuren darle un nombre específico a cada nube de información.	cinta de papel		Vicky Vega Anguelina Quevedo
Votación	A elegir nuestro problema	Efectuar una votación directa para seleccionar un área de interés (una nube de información). Cada niño tendrá 3 votos, que los podrá distribuir como lo deseen. Gana la nube de información con más votos.	Adhesivos circulares	5 minutos	
Entrevistas	Gana en comprensión	Junto a los niños identificar los afectados (preguntar a los niños a qué personas creen que puede afectar la situación) y, una vez que lo tengan claro, realiza junto a los niños una guía de preguntas e ir a entrevistarlos para conocer cómo esas personas viven la situación que están investigando. Pídeles que anoten todo lo que les llame la atención sin pasar nada por alto, documentando lo mejor posible su investigación (haciendo dibujos, fotografías, vídeos...)	Hojas de papel, plumas, cámara, lápices de colores, papel.	25 minutos	
Cierre	Sintetiza lo aprendido	Compartir en equipo lo que han observado. Al terminar, pídeles que sintetizen todo lo que saben, dejando claro: <ul style="list-style-type: none"> - ¿En qué consiste la situación? - ¿A qué personas afecta? - ¿Cómo les afecta? 	Pliego de papel, cartulina de colores o post-its, marcadores	15 minutos	Camila Ricaurte

Planificación Micro					
SESIÓN #2					
Objetivo general: Proponer ideas para resolver el problema identificado en sus comunidad					
Nombre de la herramienta	Nombre de la actividad	Descripción	Recursos	Tiempo	Encargada
Dinámica de inicio	El pelapapas	Se pide a todos que se coloquen en círculo. Luego se comienza a enumerar a los participantes. Junto al facilitador debe haber un espacio vacío a la derecha y dirá: A mi derecha el número # y deberá sentarse a su derecha. La persona cuyo asiento derecho este vacío deberá nombrar a otro número y así lo hará el que a su derecha tenga un espacio vacío. El que se distraiga o se equivoque al moverse de sitio 3 veces hará una penitencia.	Ninguno	10 minutos	Rocío Herrera Vicky Vega
Lluvia de ideas	Muchas ideas	Coloca una hoja grande de papel continuo en la pizarra o en la pared y reúne al grupo delante de ella. Pide a los niños y niñas que vayan diciendo en voz alta ideas que se les ocurran. Anota todas las propuestas con letra grande a modo de lista en el papel continuo a medida que las vayan diciendo.	Pliego de papel, marcadores, post-its	15 minutos	
Votación	La mejor solución es...	Pedir a los niños que voten individualmente las propuestas que más les gustan, interesan, atraen... 3 votos por persona. Escoge las ideas más votadas por el grupo y coméntalas con todos, animandoles a imaginar cuáles son las que mejor pueden ayudar a resolver el problema, basado en criterios como: que sean soluciones originales, que tengan potencial para mejorar la vida de	Adhesivos circulares	5 minutos	

		muchas personas, que sean sostenibles, que se puedan llevar a cabo fácilmente, etc.			
Prototipo	Mi idea luce así	Pedir a los niños que haga un prototipo de su propuesta, es decir, un primer ejemplar de su idea. Pueden ser: dibujos, maquetas, collages e incluso una pequeña representación teatral. Cualquier cosa que les sirva para que la idea “salte de la cabeza a la realidad”.	Cartulina, cartón, plastilina, colores, marcadores, materiales diversos	20 minutos	
	Concretar la propuesta	Una vez que los niños y las niñas han terminado sus prototipos, pídeles que definan: <ul style="list-style-type: none"> - En qué consiste la idea: Una frase corta que resuma la propuesta. - Para qué va a servir: Qué es lo que se quiere conseguir una vez que se ponga en práctica. - Qué hace falta para poder llevarla a cabo: Necesidades, tanto de recursos materiales como de colaboración de otras personas ajenas al equipo. <p>Escribirlo en una cartulina grande para que puedan tenerlo presente todo el tiempo.</p>	Pliegos de papel, marcadores, cartulina de colores, cinta adhesiva	10 minutos	
Cierre	Traza un plan de acción	1. Los niños les presentan a los adultos de la comunidad el prototipo y propuesta del proyecto. 2. Juntos niños y adultos arman el plan de acción para llevar a cabo el proyecto: Escribir en post-it todos los pasos que consideran que hay que dar para hacer realidad la idea (un paso por post-it), y que los peguen en un panel o en la pared. Cuando hayan terminado, pídeles que los ordenen secuencialmente e identifiquen cuánto tiempo necesitarán para llevarlo a cabo.	Pliegos de papel, post it o cartulinas de colores, cinta adhesiva, marcadores.	30 minutos	

Anexo D: Cronograma general del proyecto

***Reuniones con guías y asesor: todos los lunes de cada mes**

De color amarillo se muestran aquellas actividades relacionadas a las actividades académicas del proceso de titulación, mientras que de rosa se hace referencia a las actividades relacionadas al proyecto.

Actividad/Reunión	Fecha
Conformación del grupo de trabajo	3 de Mayo
Elaboración de investigación preliminar: Marco legal donde hable los derechos de los niños en el ámbito nacional, local, regional, e internacional, iniciativas similares a nivel internacional y nacional.	4 de Mayo
Trabajo de campo exploratorio: Entrevistas a niños/padres para saber cuál es su percepción de la ciudad.	5 de Mayo
Realización de la primera versión del Árbol de Problemas con sus descriptores e indicadores.	6 de Mayo
Reunión con Prof. Laura Luisa, discusión sobre la importancia de los niños en la sociedad.	7 de Mayo
Realización de Árbol de Problema #2	8 de Mayo
Revisión del Árbol de problemas.	13 de Mayo
Entrevista a Héctor Hurtado: Plan International	14 de Mayo
Creación del PLE	21 de Mayo
Corrección de Árbol de Problemas + Matriz de marco lógico FINAL.	31 de Mayo
JUNIO	
Realización de Pecha Kucha	2y 3 de Junio
Presentación del Pecha Kucha	4 de Junio
Reunión con Misión Alianza	18 de Junio
Reunión con Fútbol Más	27 de Junio
JULIO	
Envío de cronograma y resumen del proyecto a Fútbol Más	Julio
Primer avance de documento individual de sistematización de la experiencia	Julio

Visita a la comunidad de San Francisco y presentación del proyecto a la comunidad por parte de los guías	Julio
AGOSTO	
Elección de colores de la línea gráfica y tipografía.	2 de Agosto
Visita a Bajada de Chanduy para levantamiento de información y reconocimiento del espacio	4 de Agosto
Presentación del PIT STOP	5 de Agosto
Decisión de no trabajar con Fútbol Más, contacto con otras instituciones y ONG	7 de Agosto
Segunda visita a Bajada de Chanduy (convocatoria)	11 de Agosto
Entrega de documento de PIT STOP	15 de Agosto
Primera sesión de trabajo en comunidad Bajada de Chanduy	17-18 de Agosto
Talleres con la comunidad de Bajada de Chanduy (sesiones de diagnóstico social y diagnóstico de Placemaking)	24 y 25 de Agosto
Talleres con la comunidad de Bajada de Chanduy (sesiones de diagnóstico social y diagnóstico de Placemaking)	31 de Agosto y 1 de Septiembre
SEPTIEMBRE	
Planificación y exposición del proyecto por parte de los niños a la comunidad	7 y de 8 de Septiembre
Planificación de la sustentación oral	9 al 11 de Septiembre
Presentación de la sustentación oral del proyecto.	12 de Septiembre
Talleres en Bajada de Chanduy: Taller de reciclaje, minga de limpieza de parque y taller de diagnóstico con padres, madres y tutores	14 y 15 de Septiembre
Talleres en Bajada de Chanduy: Taller de cocina con niños de la comunidad para recaudación de fondos para el proyecto, minga de limpieza en la cancha taller con padres, madres y tutores	21 y 22 de Septiembre
Revisión y elaboración de contenido para PLE	23- 26 de Septiembre
Entrega Final de PLE	27 de Septiembre
Talleres en Bajada de Chanduy: Limpieza profunda del parque	28 y 29 de Septiembre

Taller en Bajada de Chanduy: Pintada del parque y taller con padres, madres y tutores	6 de octubre
Entrega del apartado “Reconstrucción histórica de la experiencia”	11 de octubre
Talleres en Bajada de Chanduy: Taller de sembrado y de sensibilización de roles de género	19 y 20 de octubre
Creación del primer borrador de la bitácora “Relatos de grandes héroes de Bajada de Chanduy”	21 al 25 de octubre
Talleres en Bajada de Chanduy: Pintura del parque, taller expost- parte 1 y cierre de talleres con padres, madres y tutores	26 y 27 de octubre
Creación del segundo borrador de la bitácora “Relatos de grandes héroes de Bajada de Chanduy”	28 y 31 de octubre
NOVIEMBRE	
Talleres en Bajada de Chanduy: Pintura del parque	3 y 4 de noviembre
Talleres en Bajada de Chanduy: Pintura del parque	9 de noviembre
Entrega de documento final a guías para su revisión	11 de noviembre
Creación del tercer y último borrador de la bitácora “Relatos de grandes héroes de Bajada de Chanduy”	11 al 14 de noviembre
Evento de cierre del proyecto en Bajada de Chanduy y evaluación expost pt. 2	16 de noviembre
Fechas tentativas de reuniones con ONGs para entrega de bitácora	18 al 22 de noviembre
Entrega final de documento individual	20 de noviembre
Preparación y planificación de sustentación final	20 de noviembre a 6 de diciembre

Anexo E: Presupuesto general del proyecto

CATEGORÍA	GASTO	VALOR	FUENTE
Movilización	Transporte hasta Cerecita	140,00	Fondo común/ Aporte personal
Identidad gráfica	Colores de línea gráfica y tipografía	50,00	Fondo común
	Logo	30,00	Fondo común
Talleres	Materiales varios de papalería(lápices, cartulinas, etc)	35,00	Fondo común
	Comida para break	250,00	Fondo común
	Pintura (tarros de pintura y brochas)	230,00	Fondo común/Donación
	Plantas	90,00	Fondo común/Donación
	Ingredientes para elaboración de dulces	30,00	Fondo común
	Materiales para minga (guantes, mascarillas, espátulas)	10,00	Fondo común
Evento de cierre	Pancarta	50,00	Donación
	Chalecos de fútbol/ pelotas	120,00	Donación
Bitácora	Diseño	50,00	Donación
	Impresiones de ejemplares	200,00	Donación
	Varios (globos para decoración, diplomas, etc)	10,00	Fondo común
Otros	Gastos varios	15,00	Fondo común
Total de gastos			1110,00
Total de aportaciones a fondo común			800

Anexo F: Modelo de cláusula de autorización para uso de la imagen de los menores

CLÁUSULA DE AUTORIZACIÓN

Yo _____, representante/tutor del niño/a
_____ autorizo el uso de su
imagen para las publicaciones relacionadas al proyecto Ciudad de los niños: Edición
“Colores a la Obra en el marco de la realización de los Proyectos de Aplicación Profesional
de la Universidad Casa Grande.

C.I

16 de noviembre de 2019

