



M A N U A L D E
PEDAGOGÍA
URBANA

GUÍA DE REPLICABILIDAD DEL PROYECTO
"TÚ TAMBIÉN CONSTRUYES CUENCA"

INTRODUCCIÓN

¿Qué es la pedagogía urbana?

La pedagogía urbana es una práctica de enfoque participativo que genera proyectos educativos, en los cuales, las personas en especial niños, niñas y adolescentes, aprenden sobre el territorio y cómo este cambia e influencia la vida de quienes lo habitan.

En esta guía introducimos el concepto de pedagogía urbana y detallamos una metodología paso a paso para que cualquier ciudadano, ciudadana u organización interesados en la acción y transformación urbana puedan generar su propio proyecto educativo.

Este documento recoge el proceso, las lecciones aprendidas y los protocolos afianzados durante el proyecto **“Tú también construyes Cuenca”**, facilitando su replicabilidad, y sirviendo como ejemplo de cómo implementar la pedagogía urbana en más contextos y ámbitos de aplicación.

¿Qué es el Proyecto “Tú también construyes Cuenca”?

El proyecto “Tú también construyes Cuenca” (TTCC) tiene como eje principal la pedagogía urbana, una práctica a través de la cual se enseña a los niños y niñas conceptos sobre urbanismo y ciudad, empoderándose para tomar decisiones sobre el uso y transformación de los espacios que frecuentan. Una vez identificada la problemática, los niños y niñas proponen soluciones para mejorar el espacio público. En este caso, el proyecto busca promover la movilidad activa para los niños y niñas de camino a sus centros de educación. La movilidad activa potencia la salud física, mejora la calidad ambiental del entorno, fomenta el desarrollo de habilidades básicas y fortalece la interacción social.

Las voces de los y las jóvenes lideran el proceso de creación conjunta que además incluye a la municipalidad, a los vecinos y vecinas, y a profesionales de disciplinas urbanas y creativas que quieran participar del diseño de las instalaciones en el espacio público.



¿Quién puede usar esta guía?

¿Eres un estudiante con ganas de cambiar el barrio? ¿Eres una concejala de la Municipalidad con ideas sobre el espacio público? ¿Eres docente buscando metodologías innovadoras para que los y las estudiantes aprendan sobre sus contextos? ¿Eres un o una profesional de la planificación o diseño urbano? Seas quien seas, tú tienes un papel importante en la ciudad y en el proceso de transformación urbana.

¿Cómo usar esta guía?

La guía tiene 4 secciones: En el primer capítulo te presentamos tres sencillos pasos para enmarcar tu proyecto. El segundo capítulo está dedicado a la pedagogía urbana. En el tercer capítulo, te presentamos paso a paso cómo funcionó el proceso de “Tú también Construyes Cuenca”, **que puede servirte como ejemplo de cómo aplicamos las metodologías de esta guía en la práctica.** Finalmente, el cuarto capítulo, te da algunas ideas para proyectar la escalabilidad de tu proyecto a nivel de ciudad.

A lo largo del documento, encontrarás preguntas y ejercicios prácticos que te ayudarán a definir tu idea.

TABLA DE CONTENIDOS



SECCIÓN I - ENMARCA TU IDEA

- 1.1. Actores | ¿Quién eres?
- 1.2. ¿Qué quieres alcanzar?
 - 1.2.1 Problemática | ¿Qué?
 - 1.2.2 Objetivo | ¿Para qué?
 - 1.2.3 Beneficiarios | ¿Para quién?
- 1.3. Acciones | ¿Cómo vas a alcanzar tu objetivo?

SECCIÓN II - PEDAGOGÍA URBANA | INTRODUCCIÓN

- 2.1. Concepto
- 2.2. Justificación | ¿Por qué?
- 2.3. Ambito de acción | ¿Dónde?
- 2.4. Recursos personales | ¿Con qué?
- 2.5. Aliados | ¿Con quién?

Sección III - Pedagogía Urbana | Aplicación

- 3.1 Marco del Proyecto
- 3.2 "Tú también construyes Cuenca" - Proceso Paso a Paso
- 3.3 Metodología Huasipichanga
 - Paso 1 Screening | Diagnóstico
 - Paso 2 Picturing | Concepto
 - Paso 3 Zooming in | Diseño
 - Paso 4 Capturing | Construcción e implementación
 - Paso 5 Revealing | Huasipichai e inauguración
 - Paso 6 Zooming out | Evaluación

Sección IV - Escalabilidad

Colophon
Créditos

HUASIPICHANGA
CONSULTORA URBANA

AMBASSADE
DE FRANCE
EN ÉQUATEUR
*Liberté
Égalité
Fraternité*

Fundación FIDAL



cuenca
ALCALDIA

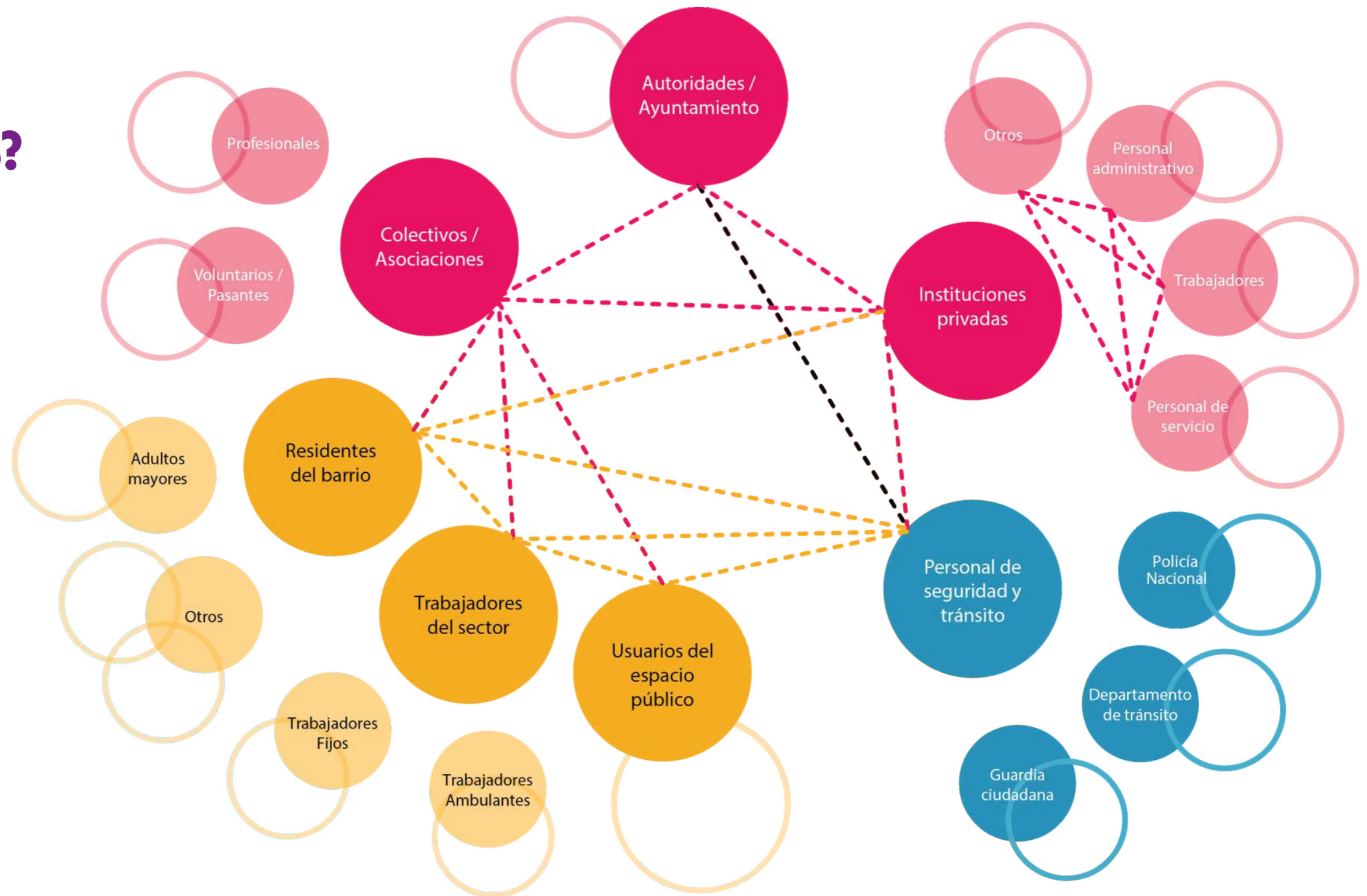


SECCIÓN I ENMARCA TU IDEA

Para que este documento te sea de máxima utilidad, te invitamos a seguir tres sencillos pasos antes de empezar a leer los capítulos siguientes.

1.1 PRIMER PASO ¿QUIÉN ERES?

Antes de poner en marcha cualquier proyecto de transformación urbana, es importante recordar que no estás solo/a en la ciudad. Por eso, es útil saber dónde estás tú dentro de este universo de actores. Así podrás definir tu rol y quiénes serán tus aliados para conseguir tus objetivos. Échale un vistazo al siguiente diagrama para tratar de definir tu posición.



1.2 SEGUNDO PASO

¿QUÉ QUIERES ALCANZAR?

Una vez sepas qué lugar ocupas en el mapa de actores, es importante definir tu objetivo. Si estás leyendo estas líneas seguramente porque tienes alguna idea sobre cosas que pueden cambiar en el entorno urbano o rural en el que vives, trabajas o te desplazas.

¿Qué problema quieres cambiar?

Esa idea es tu punto de partida. La siguiente pregunta es: **¿Cuál es el objetivo final? Siempre pregúntate ¿por qué quieres alcanzar ese objetivo? ¿cuál es tu propósito? y ¿cómo alcanzar ese objetivo que te beneficia a ti y a la ciudad?**

Imagina que tu idea es, por ejemplo, tu percepción de que faltan espacios verdes en tu barrio. El objetivo sería la creación de más espacios verdes para mejorar la calidad del aire, tener espacios de recreación, acceso a la naturaleza, etc. Esto beneficiaría a la comunidad en su salud, estilo de vida y posibilidades de socializar. Infórmate para asegurarte que tu percepción esta basada en evidencia, es decir, que hay datos que respaldan tu opinión o hay más personas de tu comunidad que identifican el mismo problema. **Este es por ahora, tu objetivo general.**

¿Para qué? ¿En qué te beneficia?

- ---

- ---

- ---

¿Para quién? ¿A quién beneficia tu idea y cómo?



CIUDADES INTELIGENTES CIUDADES INTELIGENTES CIUDADES INTELIGENTES

CIUDADES INTELIGENTES CIUDADES INTELIGENTES CIUDADES INTELIGENTES



1.3 TERCER PASO

¿CÓMO VAS A ALCANZAR TU OBJETIVO?

Ahora piensa, ¿qué puedes hacer para obtenerlo? Por ejemplo, crear huertos urbanos, plantar árboles alrededor de las escuelas, re-aprovechar espacios de aparcamiento de carros para poner plantas que den sombra, etc. **Estas actividades van a ser tus acciones de transformación urbana y definen tu ámbito de acción.**

¿Qué acciones quieres implementar para alcanzar tu objetivo?

-
-
-
-
-

Es importante que tengas en cuenta que tanto el objetivo como las acciones pueden cambiar cuando incluyas a otros actores en las distintas fases del proyecto; por eso, es importante que cuando las definas, éstas sean flexibles. Es útil visualizar un objetivo final que guíe las distintas fases del proyecto y oriente a nivel macro, los pasos; pero deberá ser posible acomodar los distintos cambios y modificaciones que incluyan todos los actores a lo largo del desarrollo del proyecto.



SECCIÓN II PEDAGOGÍA URBANA

2.1 Concepto

La pedagogía urbana se enmarca en el concepto de democracia y sus manifestaciones en el día a día. Tomando en cuenta que, todos y todas usamos y disfrutamos la ciudad y que el entorno en el que vivimos define muchos aspectos de nuestro diario vivir, es necesario buscar herramientas que permitan la inclusión de cada miembro del ecosistema urbano en la toma de decisiones. Así, **la pedagogía urbana surge como una forma de educación innovadora que complementa el sistema educativo** para proporcionar conocimientos que nos permitan convivir en sociedad, transformar nuestros espacios y actuar de manera conjunta en la construcción de la ciudad.

La edad no debería ser un impedimento para tomar parte en discusiones sobre la planificación urbana, sobre todo porque la corta edad no es impedimento para vivir en la ciudad. Incluir a niños, niñas y jóvenes en el proceso de planificación del territorio significa redefinir la ciudad, en sus esferas socio-espaciales, afianzando las urbes como espacio de interacción e incrementando el nivel democrático de los lugares que habitamos.

La pedagogía urbana es una práctica que genera proyectos educativos en los cuales las personas - en especial niños, niñas y adolescentes - aprenden sobre el territorio y cómo éste cambia e influencia la vida de quienes lo habitan.

JUSTIFICACIÓN

Siempre que vayas a utilizar una herramienta o metodología específica en tus proyectos, es necesario justificar por qué lo haces y por qué esta herramienta o metodología es la adecuada para alcanzar tus objetivos teniendo en cuenta la variedad de actores involucrados.

Hay muchos caminos que te pueden llevar a utilizar la pedagogía urbana. Aquí te dejamos algunas ideas que pueden guiar tu justificación. Sin embargo, esto dependerá de la idea inicial que te movió a explorar este camino y el objetivo que tengas en mente. La pedagogía urbana puede ayudarte, por ejemplo, a:

- ✔ Promover la importancia de algún elemento urbano entre niños, niñas y jóvenes.
- ✔ Conocer la visión de la niñez y la juventud sobre la ciudad, y aprender de sus vivencias.
- ✔ Dar a conocer a niños, niñas y jóvenes sus derechos como ciudadanos.
- ✔ Enseñar el contenido de políticas públicas sobre urbanismo.
- ✔ Descentralizar el diseño urbano y la planificación urbana, buscando la transición hacia procesos verdaderamente colaborativos.
- ✔ Concientizar sobre el impacto del espacio público en la salud física y mental de las personas, en especial, niños, niñas y adolescentes.
- ✔ Buscar un cambio de las dinámicas sociales de un lugar a través de un proceso de aprendizaje, e intercambio de conocimientos entre residentes y usuarios.
- ✔ Incluir a diversos grupos en la construcción de ciudad: niños, adolescentes, personas de edad avanzada o con discapacidad, refugiados, etc. La idea es aprender los unos de los otros.

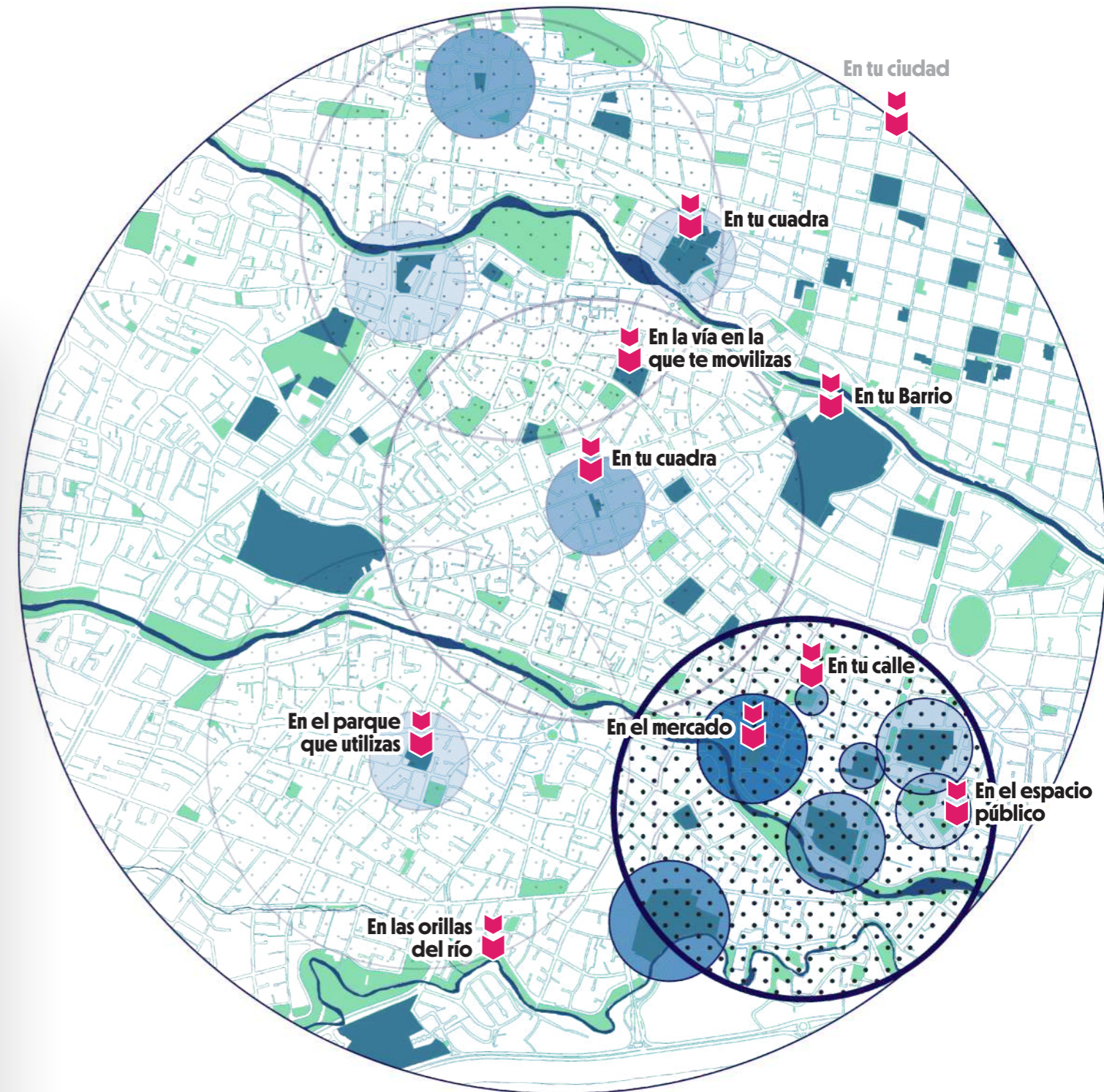
¿Por qué usarías la pedagogía urbana para alcanzar tu objetivo?



ÁMBITO DE ACCIÓN

Ahora que ya tienes una idea más clara del objetivo del proyecto y la justificación de por qué y cómo la pedagogía urbana te va a ayudar a abordar el problema que quieres solucionar, piensa en tu ámbito de actuación. Es decir, ¿dónde quieres implementar el proyecto?

Mapa del lugar | - ¿Dónde?



El ámbito de acción también se refiere al tema que quieres tratar y a los recursos personales que tienes para alcanzar tus metas. Por ejemplo: tus conocimientos o experticia, tu red de contactos o capital social, (es decir la gente que conoces y puede involucrarse), el rol que cumples en tu institución, tu tiempo o incluso tus ganas de liderar el proyecto. ¿Cuántos de estos recursos puedes enlistar?

2.4 Recursos Personales

2.5 Aliados | ¿con quién?

Si leíste el capítulo anterior, ya debes de tener claro dónde estás en el mapa de actores. Al utilizar la pedagogía urbana, significa que más actores integrarán el proyecto, tomando roles y funciones dentro de este proceso participativo y co-creativo.

Por ejemplo, en un proyecto sobre espacios verdes sin el uso de la pedagogía urbana sobre espacios verdes sin uso de pedagogía urbana, podría ser que niñas, niños y jóvenes, sus padres/madres y los colegios tuvieran un rol menor o nulo frente al del municipio, al de los planificadores y diseñadores urbanos en general.

Ahora bien, en ese mismo tipo de proyecto, pero utilizando la pedagogía urbana, el papel de los primeros cobra mucha importancia, y reduce del rol del planificador o paisajista, por ejemplo, a un rol de facilitador y a un rol técnico que entraría en juego después de un proceso de co-creación con todos los demás grupos del barrio en cuestión.



Para ayudarte a definir actores y roles en el marco de un proyecto que utilice la pedagogía urbana, te proponemos que uses las siguientes simples herramientas:

En el primer cuadro, "AAB (Actores, acciones y beneficios)" puedes enlistar todos los actores que crees que puedan ser parte del proyecto. Por ejemplo: tú, los niños y las niñas, la escuela, el municipio, los residentes del barrio, los comerciantes del barrio, etc.

Esta lista puede seguir creciendo en el camino. Al lado de cada actor, puedes incluir una lista de acciones que crees que pueden ser su rol (socializar, comunicar, financiar...). Así puedes ir definiendo qué tipo de relaciones existen con cada uno de los aliados. Algunas de estas acciones serán prioritarias e imprescindibles para alcanzar tus metas, mientras que otras pueden ser secundarias.

TIP EXTRA

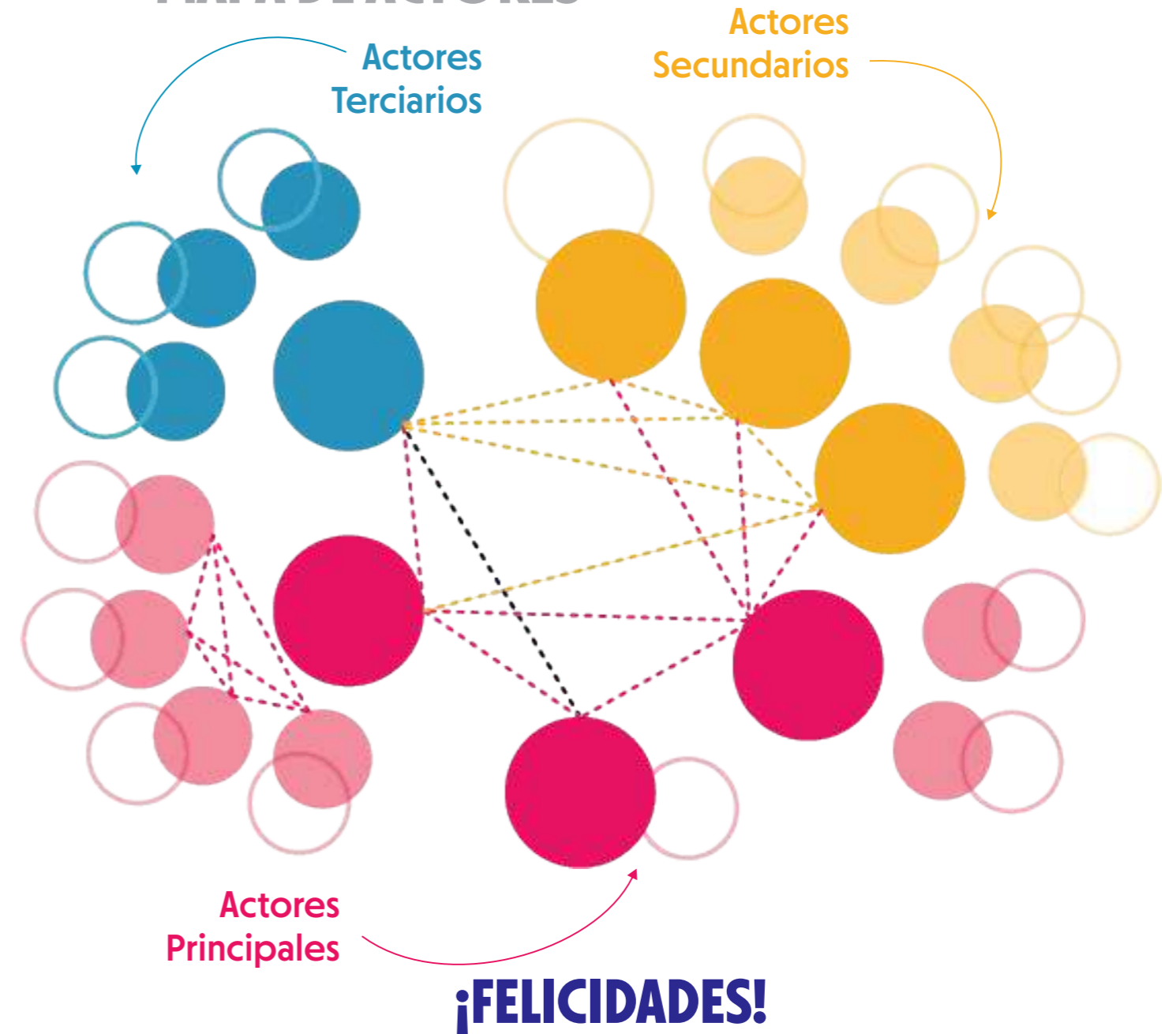
Enlista cómo este proyecto beneficiará a cada uno de los actores. Tener clara cuál es la ganancia para ellos, hará que sea más sencilla su colaboración, sabiendo que sus acciones también aportan a sus objetivos personales o institucionales.

AAB - Acciones, Actores, Beneficios

Actores	Acciones	Beneficios
Ejemplo ayuntamiento	Ejemplo financiamiento	Ejemplo cumplir con políticas participativas

En el segundo cuadro, "**Mapa de Actores**", trasladaremos a estos actores a un mapa que te permitirá visualizar cómo se conectan en red durante el proyecto. Verás que se parece mucho al cuadro de actores que te presentamos en el Capítulo 1, pero en este caso el objetivo es definir cuál será tu relación con cada uno de tus aliados. De tu lista puedes definir quienes son los actores principales, secundarios y terciarios; Coloca el actor en los círculos grandes y si tienen sub actores, colócalos en los círculos pequeños (por ejemplo: el actor puede ser el Municipio y el sub actor el Departamento de Parques y Áreas Verdes). Después, une con líneas los actores que deberán relacionarse o comunicarse durante el proyecto. Este mapa te servirá para compartir con quienes serán parte del proyecto para establecer expectativas y roles

MAPA DE ACTORES



Has finalizado el marco en el que se va a desarrollar tu proyecto, has definido el qué, cómo, por qué, para qué, dónde, con quién y con qué (problemática, objetivo, acciones, justificación, ámbito de acción, recursos personales, aliados y beneficios para cada aliado). Ahora tienes claro todo lo que necesitas para empezar este proceso de transformación urbana.

¡No te preocupes si no puedes llenar todos los cuadros! Éstos son dinámicos e irán cambiando y completándose durante el proceso, pero ir escribiendo tus ideas te ayudará para validarlas después.

SECCIÓN III PEDAGOGÍA URBANA

APLICACIÓN

En los primeros capítulos de esta guía has finalizado la etapa preparatoria y haz completado el marco del proyecto. Tener un marco claro te ayudará para poder aplicar la pedagogía urbana en tu proyecto de transformación y acción.

Te invitamos a revisar qué componentes del proyecto ya tienes definidos, revisando la siguiente tabla.

3.1 Marco del Proyecto

¿Quién?	Promotor & Actores	
¿Qué?	Problemática	
¿Para qué?	Objetivo	
¿Para quién?	Beneficiarios	
¿Cómo?	Acciones	
¿Por qué?	Justificación	
¿Dónde?	Ámbito de Acción	
¿Con qué?	Recursos	
¿Con quién?	Aliados	

3.2 "TÚ TAMBIÉN CONSTRUYES CUENCA" PROCESO PASO A PASO

Siempre es importante contar con una metodología que te permita guiar tu proceso. Es decir, que puedas enmarcar tus acciones paso a paso. En base a nuestra práctica hemos desarrollado nuestra propia **Metodología Huasipichanga**, que nos permite identificar cuándo hemos finalizado una etapa del proyecto y podemos continuar a la siguiente.

En este capítulo, te contamos cómo usamos esta metodología para poner en práctica la pedagogía urbana en el proyecto "Tú también construyes Cuenca" enfocado en fomentar la movilidad activa en la ciudad.

Tú puedes seguir estos pasos para replicar el proyecto "Tú también construyes Cuenca" o para tener un ejemplo práctico que te ayudará a construir mejor tu propia propuesta de pedagogía urbana.

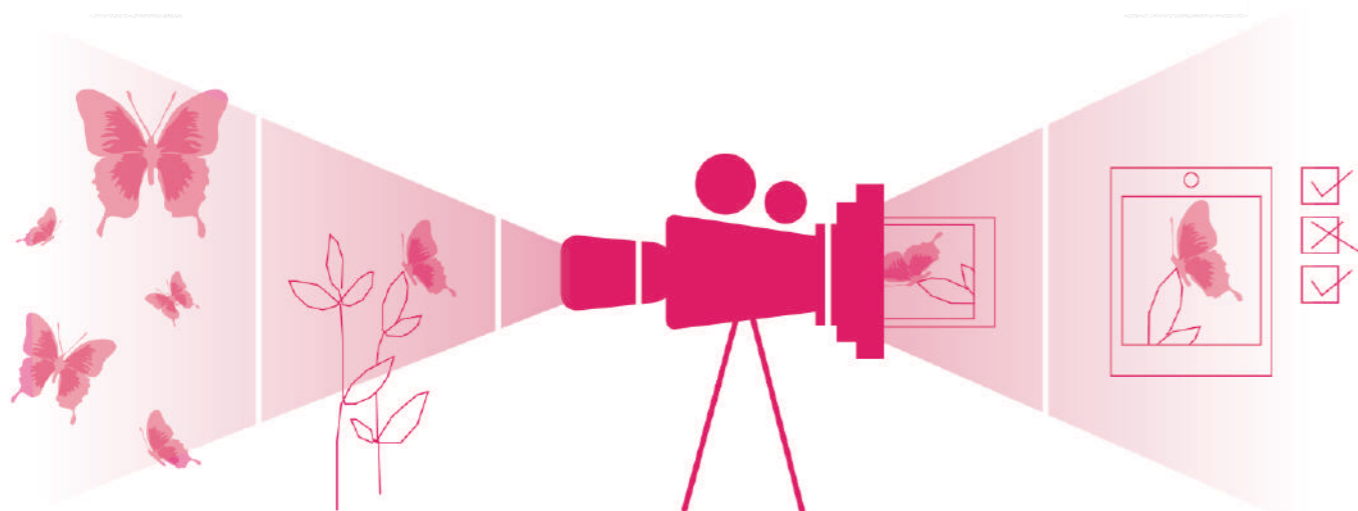


METODOLOGÍA HUASIPICHANGA

Desde la experiencia práctica en proyectos de transformación urbana hemos llegado a definir un modelo guía para nuestros procesos. El modelo nos permite visualizar el proyecto en fases que nos dan una perspectiva clara de qué pasos o actividades son indispensables en ese momento del proceso.

Las fases no siempre son lineales, ni se ejecutan de la misma manera en cada proyecto, pero te ayudarán a plantear una línea base para cumplir con los requisitos mínimos que debes cumplir para un proceso documentado y exitoso.

1. SCREENING | 2. PICTURING | 3. ZOOMING IN | 4. CAPTURING | 5. REVEALING | 6. ZOOMING OUT



El proceso se basa en una metodología de seis fases: screening (diagnóstico), picturing (conceptualización), zooming-in (diseño), capturing (construcción e implementación), revealing (huasipichai) y zooming-out (evaluación). Ten en cuenta que estas son las fases que nacen de nuestro proyecto, pero cada proyecto es un mundo – es posible que en el tuyo, el screening y el picturing se mezclen; o elementos que aquí ocurrieron durante el zooming-in para tu proyecto, pasen a otra fase. No importa, pues lo verdaderamente importante es llegar al objetivo final.

1. SCREENING DIAGNÓSTICO

El screening es el primer diagnóstico del problema.

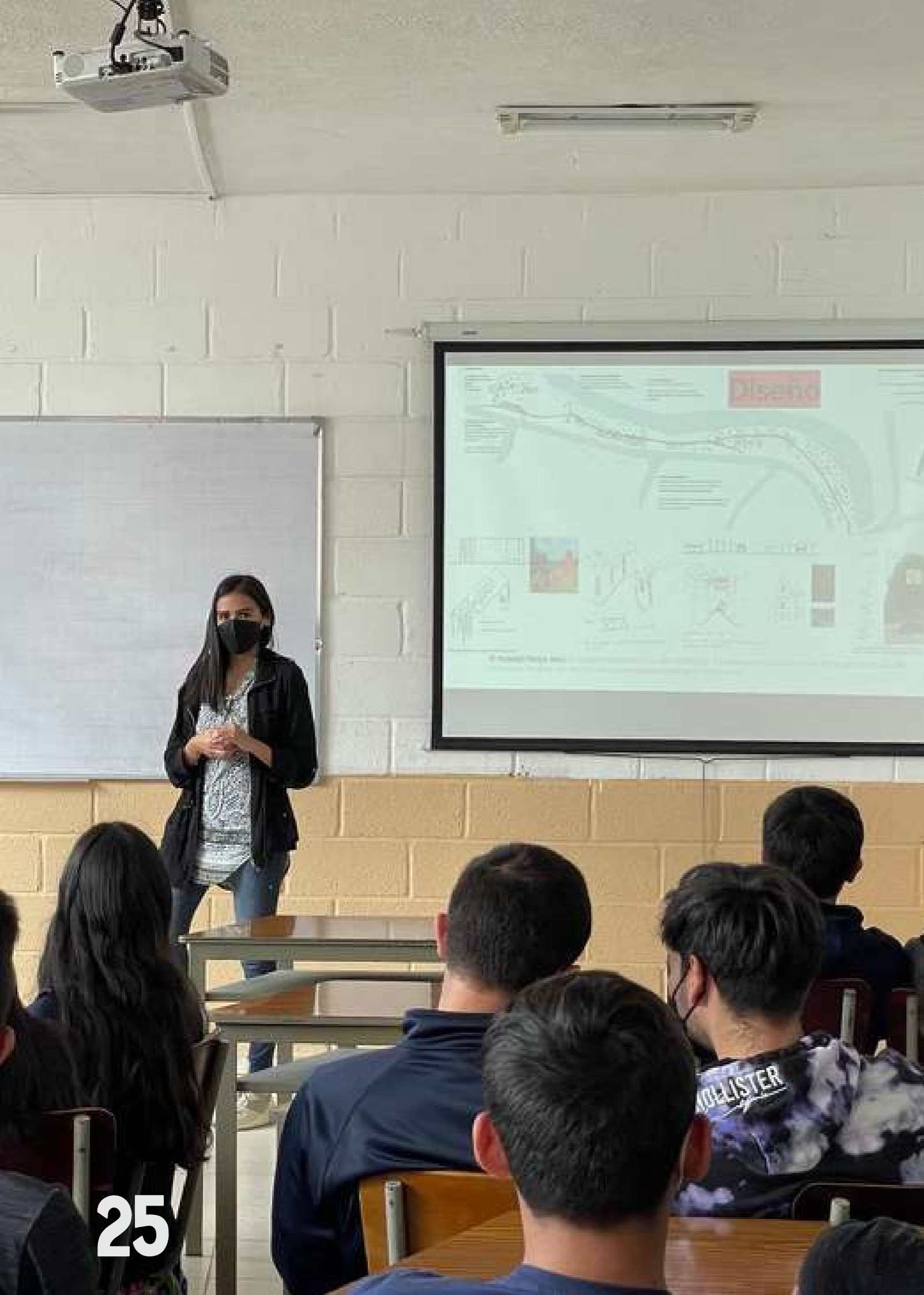
Cuando ya cuentas con tus aliados, puedes validar con todos o algunos de ellos el marco del proyecto. La validación del marco del proyecto consiste en recoger y coordinar las ideas de todos los actores implicados para refinar el objetivo final, que será, ahora sí, común a todas las partes. A lo largo de este proceso, será crucial la comunicación entre todas las partes. Es importante que sea fluida, sincera y eficiente, para que el objetivo definido se ajuste al máximo a todos y la hoja de ruta sea compartida al máximo.

En este proceso de validación puedes hacer lo siguiente:

- ☑️ Compartir objetivos y estructura del proyecto con todos los actores.
- ☑️ Llevar a cabo ejercicios para que todos los actores identifiquen los elementos que conforman el problema base.
- ☑️ Realizar actividades de socialización y reunión para conocerse y tejer confianza - esta parte es muy importante, porque para trabajar fluidamente, es crucial conocerse y confiar los unos en los otros.

Nuestro diagnóstico en Tú también construyes Cuenca

En primer lugar, compartimos con la Directora de la Unidad Educativa y con el Municipio nuestra idea de iniciar un proyecto de pedagogía urbana, que nos permita entender la percepción de los y las estudiantes sobre el entorno escolar. La Unidad Educativa facilitó el acercamiento a los/las alumnos/as y docentes, creando disponibilidad de una hora a la semana para talleres con los alumnos. Se determinaron objetivos comunes y tareas para los actores. Así mismo, se discutieron varios riesgos y formas de mitigarlos. Por ejemplo: ¿qué pasa si los cuidadores o representantes de los estudiantes no quieren que salgan al espacio público? ¿Qué acciones podemos realizar para comunicar nuestro proyecto con ellos y generar confianza?



2. PICTURING

CONCEPTUALIZACIÓN

Una vez definida y validada la problemática en el primer paso, podemos empezar el trabajo con el grupo de pedagogía urbana. En este proceso, realizamos talleres teóricos y prácticos que nos permiten generar el concepto para alcanzar el objetivo final.

Nuestra conceptualización en Tú también construyes Cuenca

Los primeros talleres se enfocan en presentar el proyecto a los estudiantes, compartir nuestro marco y con ellos generar un diagnóstico del espacio público alrededor de la Unidad Educativa.

Realizamos ejercicios que permitieron identificar su percepción de seguridad, de diversión y de reconocimiento de los espacios colindantes. Tras recorrer los espacios y realizar varios ejercicios, los estudiantes identificaron el tráfico como uno de los mayores problemas. Así, pudimos validar que la movilidad activa sería nuestro ámbito de acción y por tanto uno de los ejes más importantes del proyecto.

También es importante en esta etapa definir los conceptos que guiarán nuestro proyecto, por ejemplo:

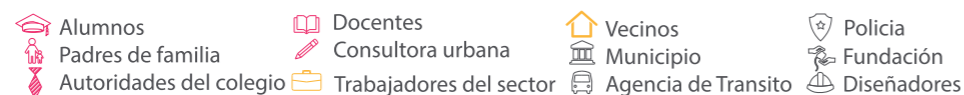
- ☑ Definición del concepto de movilidad activa y sostenible: ¿Cómo se define este concepto? ¿Cómo lo entienden todas las partes? ¿Cómo involucramos a aquellas partes que tus aliados y tú, consideran relevantes pero que no parecen tan inmediatamente conectadas con el tema (por ejemplo, vendedores en la zona)?
- ☑ Determinación del área de trabajo: ¿Dónde van a trabajar? ¿en una calle, un barrio una ciudad entera? ¿cuáles son los puntos más conflictivos o que necesitan más trabajo en esa zona? ¿por qué?
- ☑ Pudimos además, generar una lluvia de ideas sobre cómo queremos que ese espacio sea de manera ideal en el futuro.

Los talleres pueden ser teóricos o prácticos, aunque siempre es mejor combinar ambos tipos. En cuanto al tiempo, dependerá de varios factores como: la edad de los chicos/as, el momento de ejecución de los talleres (parte del currículum académico o fuera del horario de clase), y/o el número total de talleres disponibles. A continuación, tienes una tabla resumen con posibles temas y formatos de los talleres. Recuerda: ¡no es exhaustiva! Los talleres son una parte integral de la puesta en práctica de la pedagogía urbana y deben ser lo más adecuados posible a tu objetivo concreto.

Talleres de Pedagogía Urbana

Tema	Objetivo	Posibles tareas	Relaciones entre actores
Conceptos básicos	<ul style="list-style-type: none"> Comprender la importancia del espacio público Entender el mapa de actores Definir movilidad activa 	<ul style="list-style-type: none"> Recorrer el espacio público y registrar percepciones de seguridad o interacciones sociales Entrevistar a los vecinos del barrio sobre la movilidad activa 	
Monitoreo y recolección de datos	<ul style="list-style-type: none"> Enseñar modos de recolectar información 	<ul style="list-style-type: none"> Entrevistas Estudios de espacio: usar Google Maps para registrar de manera digital el recorrido para llegar al colegio Contabilizar número de coches 	
Comportamientos sociales	<ul style="list-style-type: none"> Comprender las razones de los distintos comportamientos de los actores sobre la movilidad activa Estudiar el problema de la movilidad desde una perspectiva no espacial 	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar un póster para explicar por qué el problema es importante y cómo se llega a las partes implicadas Preparar un video para la campaña de comunicación que en formato <i>elevator pitch</i> convenga de la importancia del proyecto 	
Campañas de comunicación y cambio de comportamiento	<ul style="list-style-type: none"> Comprender por qué y cómo cambian las personas de opinión y comportamiento Aprender a utilizar herramientas comunicativas para cambiar el comportamiento 	<ul style="list-style-type: none"> Organizar un debate sobre los pósters y videos realizados como parte de un primer taller sobre comportamiento Plantear una campaña de cambio de comportamiento de manera holística, incluyendo varios formatos (carteles, audiovisual, eventos...) 	
Co-creación del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> Comprender las relaciones entre actores y tareas que cada actor puede realizar Comprender los pasos a seguir para ejecutar el proyecto Aprender varias maneras de co-creación 	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar un plan de uso de una ruta que incluya acciones a llevar a cabo (i) y actores necesarios para ejecutar éstas (ii) Explicar cómo funciona una convocatoria abierta 	
La movilidad activa desde una perspectiva profesional	<ul style="list-style-type: none"> Profundizar en temas de movilidad activa desde una perspectiva profesional de las personas que trabajan diariamente en ella 	<ul style="list-style-type: none"> Ponencias con invitados de distintos sectores Elaborar un mapa de ideas: recopilar los puntos más importantes que se han tratado Redactar un resumen con las ideas claves de cada profesional 	

Actores



3. ZOOMING-IN DISEÑO

Llegó el momento de validar todo el trabajo de la fase anterior: recopilar las lecciones aprendidas, confirmar las soluciones propuestas y poner en marcha su ejecución.

Durante los talleres pudimos aprender sobre los conceptos clave de manera teórica y práctica, recoger información y evidencia tras visitar el barrio, hablar con residentes y visitantes, conocer posibles soluciones investigando buenas prácticas en otros barrios o ciudades, finalmente hacer una lluvia de ideas sobre posibles soluciones que fueron socializadas con la comunidad.

En esta fase, puedes crear el diseño de la solución final. Existen varias formas de seguir un proceso de diseño colaborativo. Lo más importante es que la comunicación sea fluida y que exista una facilitación que pueda recoger información, escuchar a todas las partes y establecer reglas claras sobre la toma de decisiones. Todo esto se traslada a un diseño final a implementar.

Nuestro diseño en Tú también construyes Cuenca

En el caso de nuestro proyecto, se determinó que la mejor solución para evitar la congestión de tráfico en los alrededores del colegio, era diseñar dos puntos de embarque y desembarque a 400m de distancia del colegio para que los padres y madres de los niños/as pudiesen dejarles ahí, en vez de conducir todos/as hasta la puerta del centro educativo y causar atascos. Para conectar los puntos de embarque y desembarque con el colegio, se decidió implantar dos rutas peatonales seguras para que los niños y niñas caminen con tranquilidad y seguridad.

Consideramos tres formas de generar el diseño final: a través de una convocatoria abierta a profesionales, a través de un taller de diseño con estudiantes universitarios o a través de la contratación directa de profesionales en el diseño.

En cualquiera de los casos, los profesionales que generan el diseño siguiendo guías y criterios técnicos, lo hacen en base a la evidencia generada en fases previas (¿Qué percepción tienen los usuarios? ¿cuáles son las conductas de movilidad de residentes y estudiantes?, entre otros). Además, se hacen revisiones con estos grupos para confirmar que el diseño representa su trabajo previo y si complementa sus objetivos. El diseño es co-creado e iterativo.

En nuestro caso consideramos varios indicadores para definir la complejidad del proceso de diseño y en base a ello tomamos una decisión.

Herramientas de Co-Creación	Indicadores Checklist	Tiempo	Apertura	Complejidad
Convocatoria abierta	<ul style="list-style-type: none"> Definir objetivo. Permisos Administrativos. Financiamiento. Proceso de selección Jurado Difusión 	MIN MID MAX	MIN MID MAX	MIN MID MAX
		✓	✓	✓
Talleres con estudiantes universitarios		MIN MID MAX	MIN MID MAX	MIN MID MAX
		✓	✓	✓
Contratación directa		MIN MID MAX	MIN MID MAX	MIN MID MAX
		✓	✓	✓

En nuestro caso, decidimos lanzar una convocatoria abierta para creativos y creativas con el objetivo de que diseñaran las rutas con sus respectivos puntos de embarque y desembarque. Sin embargo, la convocatoria abierta no dió el fruto esperado, y no se presentaron suficientes propuestas que cumplieren los requisitos del proyecto, lo cual nos llevó a utilizar la contratación directa como alternativa para esta fase. De todas maneras, para nosotros era importante que en el diseño se involucraran profesionales locales con una perspectiva clara del contexto. Así, se involucraron dos arquitectas y un artista para las fases de diseño y construcción.

La co-creación siempre dependerá de varios actores, y aunque no siempre podrás controlar todos los elementos y partes que entran en juego, sí es posible reservar tiempo y planificar de forma flexible para ser resilientes en el proceso de diseño colaborativo.

La etapa de diseño contó con varias revisiones de todas las partes, desde el Municipio hasta la Unidad Educativa y se socializó activamente con el barrio.

4. CAPTURING

CONSTRUCCIÓN E IMPLEMENTACIÓN

¡Está todo listo! El diseño está finalizado y cuenta con el apoyo de todas las partes. Ahora es el momento de ejecutarlo. Es conveniente que recuerdes que a lo largo de todo el proceso (es decir, durante todas las fases que hemos tratado), la co-creación es un valor, y no una fase. Dicho de otro modo: todo proyecto de urbanismo participativo partirá de la co-creación como idea macro, y en cada fase, dicha co-creación se manifestará de un modo distinto.

Así pues, en la fase de Capturing, la co-creación se manifiesta, por una parte, en la construcción de la intervención en comunidad, y por otra, en su implementación, que es la recepción de la intervención física desde un punto de vista social. Esto incluye, por ejemplo, sesiones de educación vial para explicar el funcionamiento de las paradas, creación de brigadas de supervisión de las rutas y presentación del proyecto en medios de comunicación.

Nuestra construcción e implementación en Tú también construyes Cuenca

Para la construcción, se implementaron primero las rutas, que fueron inicialmente pintadas por los y las estudiantes del colegio. Eso incrementó su entusiasmo y compromiso con el proyecto. Ya conocen el por qué y el cómo de estas intervenciones. El artista contratado se encargó de profesionalizar los diseños iniciados por los estudiantes asegurando la calidad de la estética en el espacio público, a la vez, que honra el sentir y la expresión de los estudiantes involucrados. Inmediatamente, pudimos observar cómo más niños y niñas se acercaban al lugar, disfrutando de la naturaleza, de los colores y de los estímulos visuales que proveen las rutas. No sólo como espacios de tránsito sino también de descanso y conexión con sus familias. Las paradas se implementaron pocos días antes de entrar a clases.

Para la implementación y uso de las rutas, creamos un **Manual de Uso** tanto para estudiantes como para sus cuidadores, en el mismo, definimos el rol de cada persona que utilizará las rutas para ir a la Unidad Educativa; dividimos a profesores y alumnos en brigadas para guiar al resto de niños y niñas y realizamos capacitaciones para asegurarnos que todo se ejecute en orden. Así mismo, el Municipio se comprometió a delegar agentes de tránsito en la zona para la transición.

5. REVEALING

LA INAUGURACIÓN O HUASIPICHAI

La celebración de la finalización del proyecto es una de las fases más importantes porque todos los actores en comunidad celebran el logro:

En este momento, es cuando verás uno de los frutos más valiosos de los procesos de co-creación, pues todos los actores se apropian del proceso y de los resultados. Esto hace que se comprometan a conservarlo, replicarlo, cuidarlo y que, por tanto, su impacto sea sostenible en el tiempo. En esta fase se pueden organizar comidas, fiestas, rituales, música, una rueda de prensa, etc... ¡Déjate llevar!

Nuestra construcción e implementación en Tú también construyes Cuenca

En el evento de inauguración contamos con la presencia de toda la red de actores, anunciamos tanto el proceso como los resultados a toda la ciudadanía invitando a la prensa. Pero más que nada, vivimos el momento como una celebración para los y las estudiantes, profesores y cuidadores por haberse involucrado de manera directa en este proceso de transformación urbana y co-creación. Es un momento para reconocer cómo el proceso, a través del cambio del espacio público, nos une más como comunidad activa y resiliente.

6. ZOOMING-OUT EVALUACIÓN

Ningún proyecto se termina con la construcción del mismo. Una vez ejecutados los pasos y celebrada la implementación, no basta con que el objeto final esté en uso – debemos analizar cómo es ese uso. Esta fase es muy importante porque permitirá recolectar información valiosa para la puesta en marcha de proyectos similares, para decidir el grado de éxito del proyecto ejecutado o para detectar posibles problemas futuros. El proceso de evaluación también será útil para decidir posibilidades de replicabilidad o escalabilidad, es decir, para decidir cómo, cuándo y quién debe repetir el proyecto o llevarlo al siguiente nivel.

Dicho esto, debes tener una cosa muy clara: en algunos casos, el proyecto no trae los resultados esperados y está bien, eso no quiere decir que el proyecto salió "mal" necesariamente. De hecho, ¿qué significa mal? ¿qué no ha salido según el plan? ¿ha habido retrasos? ¿los actores no se involucraron como esperabas? No importa. Lo más importante es que puedas documentar y analizar el proceso para saber dónde se puede mejorar, qué otras cosas se pueden hacer o dejar de hacer.

¿A raíz de esta iniciativa se han expuesto otros problemas existentes en la ciudad? Pues bien, las ciudades son organismos vivos, que evolucionan constantemente, y siempre será valioso descubrir algo que no debería estar pasando. Que los proyectos no se desarrollen como esperábamos es un valor fundamental del trabajo urbanístico y está bien que sea así.

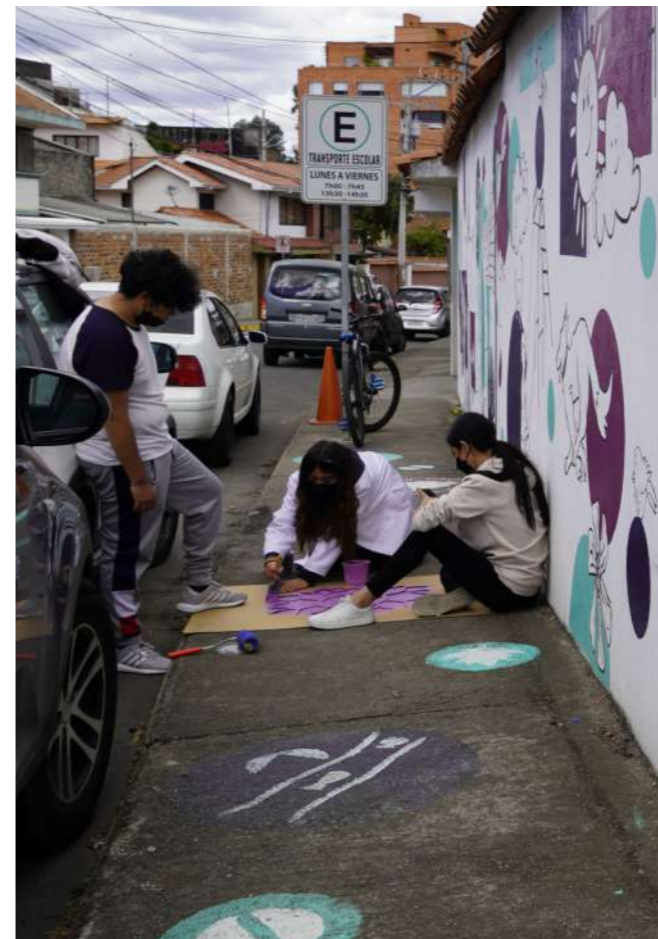
Hablemos ahora de ese proceso de evaluación: ¿Quién va a evaluar el proyecto? Todos los actores pueden participar: estudiantes, profesores, padres y madres, miembros de la municipalidad, guardia urbana, diseñadores, arquitectos, miembros de una universidad o institución académica interesada en el proyecto... Lo importante es tener en cuenta el objetivo de la recolección de datos (i) y que ésta debe ser imparcial (ii).

Nuestra evaluación en Tú también construyes Cuenca

Para la evaluación determinamos una lista de indicadores según nuestros objetivos. Los indicadores nos ayudan a determinar el impacto del proyecto en dos ejes: la pedagogía urbana y la movilidad activa. En el primer eje, los indicadores nos demuestran cuánto han aprendido los involucrados sobre el urbanismo, especialmente los y las estudiantes. Evaluamos su experiencia y su relación actual con el entorno urbano escolar. En el segundo eje, analizamos comportamientos de movilidad. ¿Hay más estudiantes caminando a la Unidad Educativa? ¿qué tanto y de qué manera se están usando las paradas y rutas? ¿ha disminuido el tráfico en el entorno escolar?

EJES / Objetivos	Indicadores	Metodología y Verificables	Preguntas
PEDAGOGÍA URBANA			
Introducir a los estudiantes a conceptos de desarrollo urbano.	Número de talleres / bitácoras.	Número y contenido de talleres / bitácoras.	61 informes finales.
	Percepción de aprendizaje sobre nuevos conceptos.	Encuesta con preguntas abiertas y cerradas.	¿Cuál fue el mayor aprendizaje sobre ciudad que te llevas del proyecto?
Empoderar a los estudiantes para ser activos en la transformación urbana.	Percepción de empoderamiento al implementar.	Entrevistas preguntas abiertas.	¿Qué es lo que más te gusta de participar en este proyecto? ¿Qué efecto crees que tendrá esta intervención en la ciudad? ¿Te gustaría volver a participar en una intervención en el espacio público?
	Percepción de aprendizaje sobre propuestas y metodologías de implementación de proyectos urbanos.	Testimonios de estudiantes y del equipo. Lecciones aprendidas.	¿Qué intervención propondrías en la ciudad? ¿Qué pasos tomarías para realizar este cambio?
MOVILIDAD ACTIVA			
Mejorar la movilidad y fomentar el uso de movilidad activa en los estudiantes y sus representantes.	Relevancia de la movilidad activa y beneficios socio ambientales.	Reporte.	Sección: justificación del problema.
	Cómo usan los estudiantes el espacio público.	Observación y entrevistas.	¿Qué opinas del espacio público? ¿Qué te gusta hacer en este espacio?
Implementar espacios lúdicos y seguros alrededor del colegio.	Percepción de seguridad de los estudiantes.	Encuesta.	Escala del 1-5 - Antes y después.
	Percepción de diversión de los estudiantes.	Entrevistas con preguntas abiertas.	Escala del 1-5 - Antes y después.
Diversificar el tráfico de la zona en distintos puntos de embarque y desembarque.	Percepción de seguridad de los vecinos y gente que recorre el lugar.	Entrevistas con preguntas abiertas.	¿Cuál es su percepción de seguridad cuando camina en el barrio? ¿Cuál es su percepción del tráfico en el barrio? ¿Cuál es su percepción sobre la existencia de unidades educativas en su barrio?
	Número de autos en la calle - tráfico.	Observación .	Fotos - conteo vehicular - bicis - peatones 10min cada 2horas al mismo tiempo, los dos días.

Algunos datos se recogieron por los y las estudiantes, y otros por el equipo de Huasipichanga.



Has completado todo el proceso de aplicabilidad de la pedagogía urbana. En el proyecto "Tú también construyes Cuenca", logramos un impacto tanto social como espacial para la Unidad Educativa Nuestra Familia, el barrio y la ciudad.

Propusimos y llevamos a cabo un proceso de transformación urbana en una escuela, pero imagina si hacemos esto en más escuelas... ¿Qué impacto tiene en la ciudad? ¿Cómo una misma idea puede replicarse para incrementar su impacto en la salud, en la movilidad y en el bienestar de la ciudadanía? En el siguiente capítulo te contamos sobre estrategias

1. SCREENING

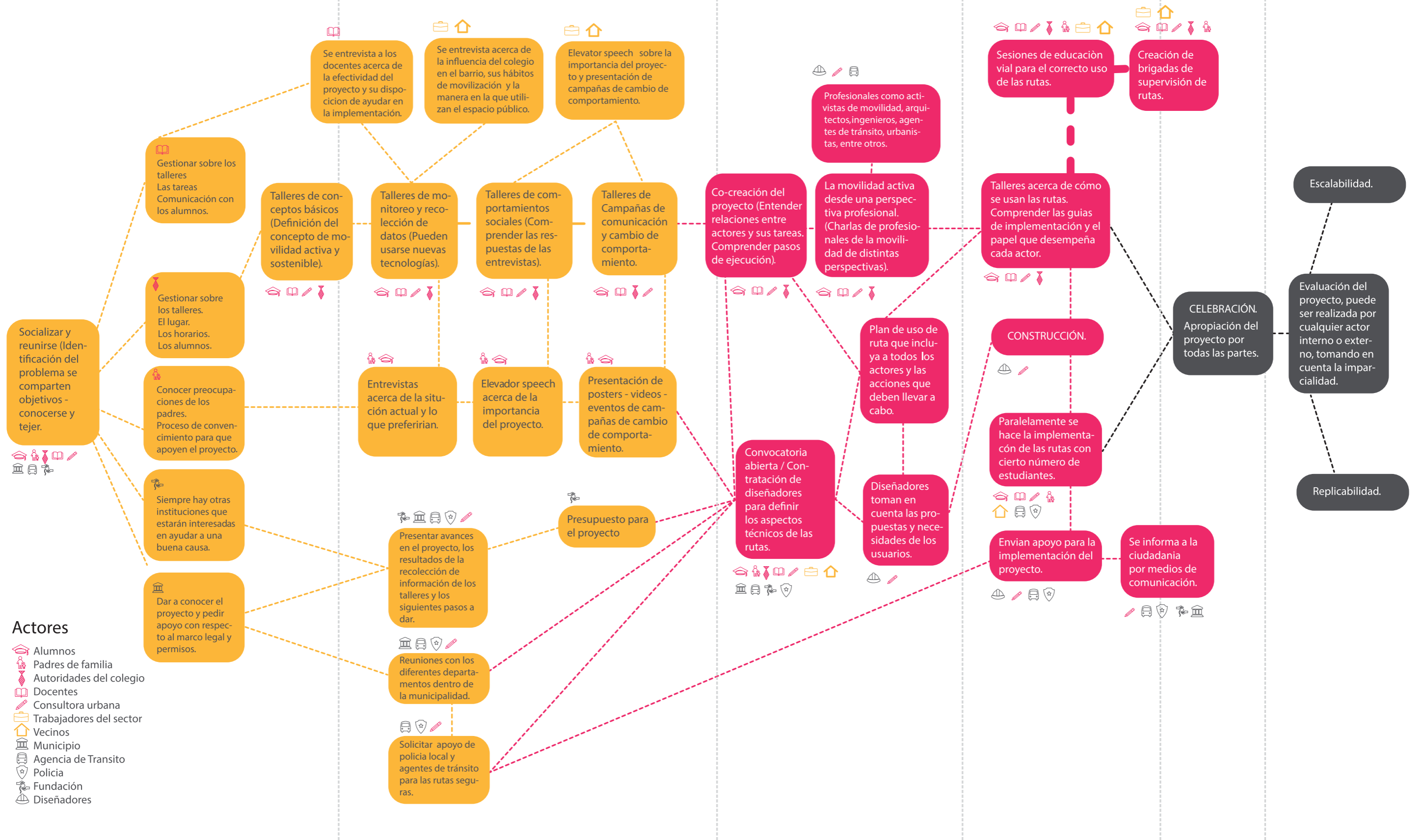
2. PICTURING

3. ZOOMING IN

4. CAPTURING

5. REVEALING

6. ZOOMING OUT



SECCIÓN IV ESCALABILIDAD

En el último apartado del capítulo anterior, te contábamos cuán importante es la evaluación del proyecto, y cómo los resultados que se encuentren pueden informar el diseño de un proyecto similar, un proyecto idéntico, o incluso, cómo el proyecto que se llevó a cabo puede evolucionar al siguiente.

Pero, ¿a qué nos referimos con “evolucionar”? El objetivo final de cualquier proyecto de pedagogía urbana y/o movilidad activa, será que exista política pública en esa dirección, que asegure la sostenibilidad del trabajo y permita a más comunidades replicar sus acciones y objetivos. La política pública debe estar en constante contacto con lo que ocurre en la calle, y ser sensible a las necesidades de la ciudad.

Como un primer paso, puedes pensar en la replicabilidad de tu proyecto. Es decir, ¿hay otros espacios en los que puedes seguir el mismo proceso? ¿los actores que participaron de tu proyecto pueden iniciar sus propios proyectos siguiendo la metodología y lecciones aprendidas del primero? o incluso, ¿puedes capacitar a facilitadores para que lleven a cabo un proyecto similar? por ejemplo, ¿capacitar a profesores de todas las escuelas del barrio para que sigan este proceso?

Recuerda que la escalabilidad del proyecto también puede significar replicar el proyecto que llevaste a cabo en otros contextos de ámbito mayor. Por ejemplo, si el ámbito de tu proyecto era una manzana, ámbitos mayores podrían ser un barrio, un distrito, una ciudad o incluso un grupo de ciudades.

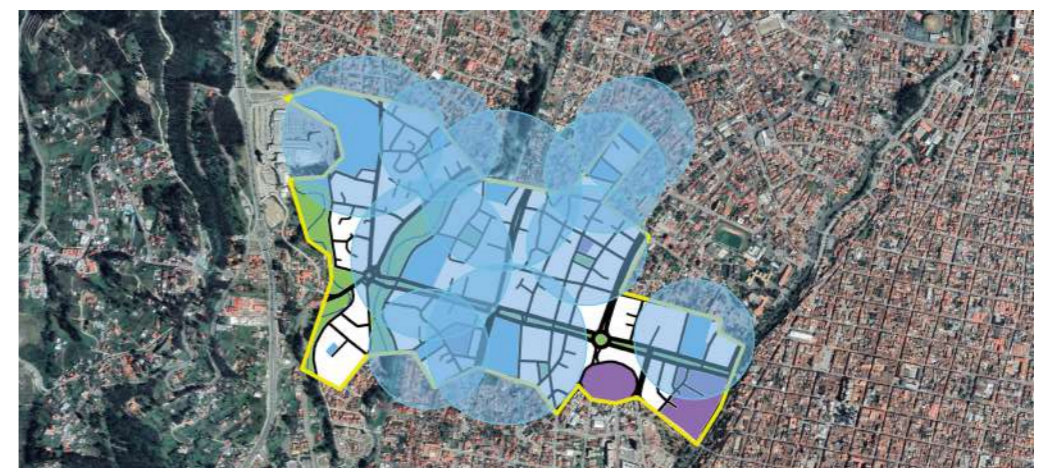
EL EJIDO-CUENCA



INTERVENCIÓN EN LA U.E. NUESTRA FAMILIA

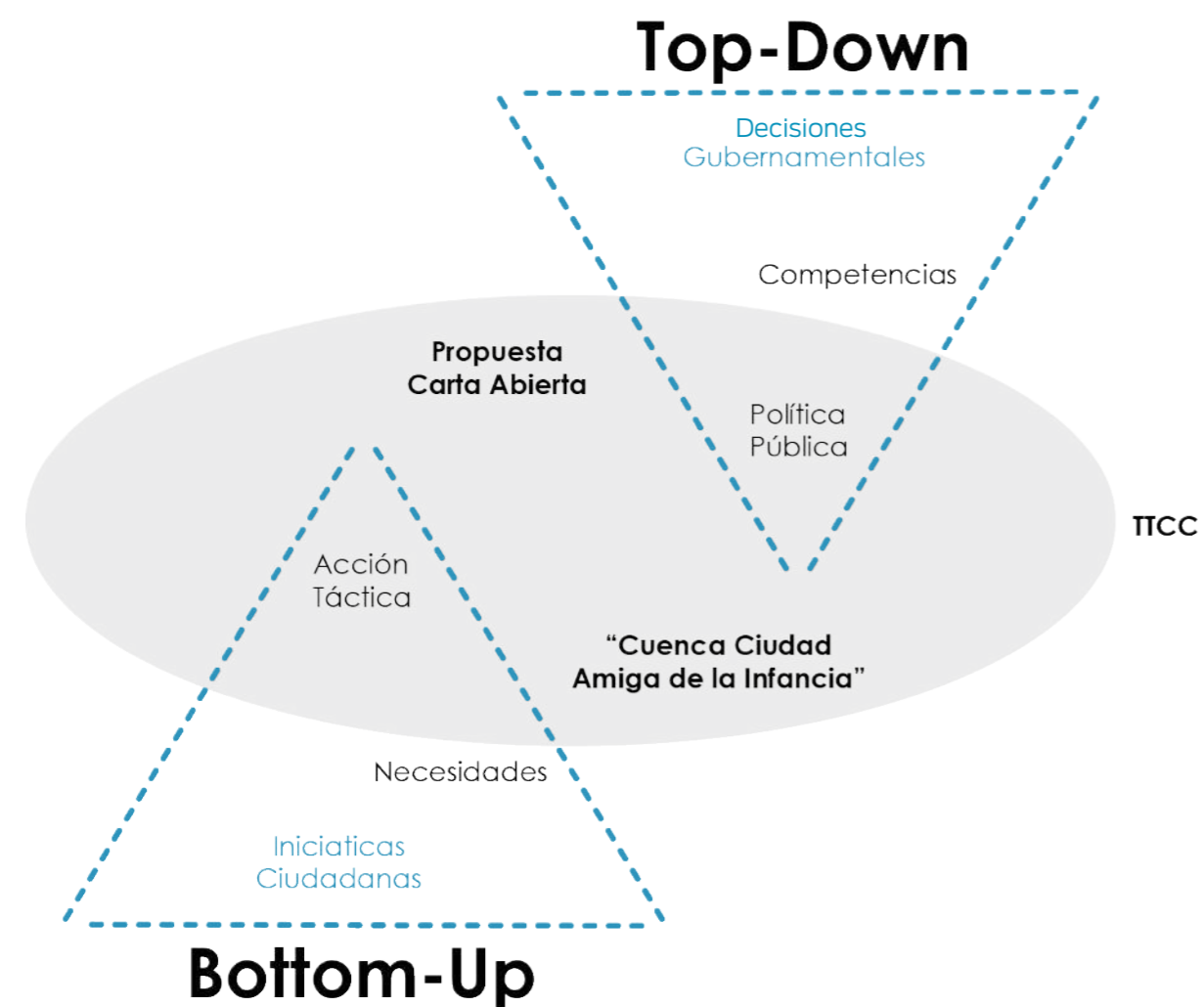


INTERVENCIÓN EN TODAS LAS ESCUELAS



Como segundo paso, puedes pensar en la escalabilidad y estrategia de ciudad, que el gobierno local institucionalice el proyecto como un programa, o cree política pública que facilite la implementación de soluciones basadas en la evidencia generada en este proyecto.

Normalmente, la política pública sobre urbanismo se genera con el mecanismo top-down: los gobiernos u organismos oficiales toman decisiones con base a sus competencias, y estas decisiones desembocan en políticas públicas.



Sin embargo, cada vez más organizaciones reclaman que las políticas públicas urbanísticas se elaboren con mecanismos bottom-up; es decir, partiendo de iniciativas ciudadanas que nacen (generalmente, no siempre) de las necesidades de la ciudadanía, se elaboran acciones tácticas para influir en el espacio habitado.

Nuestra escalabilidad en Tú también construyes Cuenca

A través del proceso identificado que en la ciudad no existen estrategias o principios de diseño que permitan una planificación urbana sensible con la infancia, y que las instituciones públicas no dedican aún suficiente atención y fondos a la materia urbanística desde una perspectiva inclusiva con los niños, niñas y jóvenes. En temas de movilidad, hay crítica y acción ante la predominancia del carro como único medio de transporte, pero ¿cómo conseguir llamar la atención de las instituciones públicas desde la ciudadanía?

Decidimos trasladar nuestros objetivos y valores centrales del proyecto a una Carta Abierta dirigida a la municipalidad, específicamente al Concejo Cantonal, encargado de legislar y crear los marcos legales para la planificación de la ciudad.

Nuestra Carta Abierta, aunque es un documento corto, incluye:

1. Un manifiesto: por qué crees que el urbanismo con perspectiva de infancia, la movilidad activa o cualquier otro tema son importantes y beneficiosos para tu ciudad.
2. Una lista de propuestas: cuáles son tus peticiones.
3. Una firma: quién firma la carta, y qué colectivos la suscriben.

Una Carta Abierta es una forma de influir en la política pública a través de las necesidades ciudadanas, sin esperar a que sea el gobierno el que se percate de la necesidad de las mismas. Conseguimos más de mil firmas en nuestra Carta Abierta la cual fue presentada al Concejo Cantonal y será discutida por varias mesas de trabajo en el Municipio, considerando cómo se puede agregar la percepción de la niñez e infancia en la planificación urbana y de movilidad.

Adicionalmente, como estrategia de replicabilidad hemos creado la guía que estás leyendo, con la intención de inspirar a más actores de la transformación urbana a animarse a trabajar de manera co-creativa y usando la pedagogía urbana para alcanzar sus objetivos.

Esperamos que esta guía te sea de ayuda para tus proyectos y que sirva para ir documentando y enmarcando tus experiencias de forma flexible pero sistemática, generando un impacto en tu ciudad.

Colophon

Huasipichanga es una consultoría urbana transdisciplinaria que busca resolver problemas urbanos junto a la comunidad, los gobiernos y las empresas, invitándolos a co-crear soluciones repensando y reinventando sus espacios. Nuestro objetivo es aumentar el bienestar de las comunidades creando ciudades más inclusivas, lúdicas y habitables. Establecidos desde 2014 en Ecuador, desde 2018 en los Países Bajos. Hoy participamos en proyectos a nivel mundial bajo metodologías de co-creación y pedagogía urbana.

© Huasipichanga 2022 El presente documento ha sido creado y le pertenece a Huasipichanga. No se permite el uso del mismo por terceros o su distribución sin previa autorización de la Organización.

Sobre Tú También Construyes Cuenca, el proyecto piloto que informó esta Guía

Tú También Construyes Cuenca es un proyecto de pedagogía urbana y movilidad activa que busca enseñar a estudiantes de escuelas y colegios la importancia de la planificación urbana, y su impacto en la movilidad empoderando a los más jóvenes para transformar el espacio público en entornos que tengan un significado social y potencien la salud física y ambiental de la comunidad. El proyecto se articula en tres ejes: espacial, buscando influenciar el espacio público mediante la movilidad activa; social, buscando influenciar el comportamiento social mediante la pedagogía urbana; y político, buscando influenciar la política pública de la ciudad mediante una Carta Abierta a la municipalidad.



Creación

Nuria Ribas Costa
Viviana Cordero Vinueza

Revisión

María Elizabeth Maldonado Marchán.
Paúl Moscoso Riofrío.
Bernarda Coello.
Victoria Chávez.
Melissa Cavanna.
Giulia Gualtieri.

Gráficos

Ana Elisa Dominguez.

Diagramación

MyCodedMind.

Fotos

María Cristina Maldonado Marchán.
Paúl Moscoso Riofrío.
Ana Elisa Dominguez.
Pablo Galindo.
Amelia Tapia.
Carolina Larriva.

Agradecimientos

Agradecemos a la Unidad Educativa Nuestra Familia, su rectora, vicerrectora, tutores y estudiantes. A la Embajada de Francia por co-financiar el proyecto a través del Fondo PISSCA 2021. A la Fundación Fidal. Al Municipio de Cuenca, en especial a la Dirección de Movilidad, la EMOV, la EMAC y Departamento de Planificación. Y a los y las residentes del barrio y demás actores y ciudadanos que participaron activamente en el proyecto de Tú también construyes Cuenca.



MANUAL DE PEDAGOGÍA URBANA

GUÍA DE REPLICABILIDAD DEL PROYECTO
"TÚ TAMBIÉN CONSTRUYES CUENCA"

HUASIPICHANGA
CONSULTORA URBANA


**AMBASSADE
DE FRANCE
EN ÉQUATEUR**
*Liberté
Égalité
Fraternité*


Fundación FIDAL



cuencia
ALCALDÍA

