



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE




- casa
+ plaza
construyendo el barrio

DISEÑO | UC

Pontificia Universidad Católica de Chile
Escuela de Diseño

*Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile
para optar al título profesional de Diseñador.
Octubre 2020, Santiago de Chile.*

Autora / **María Cox Bustamante**
Profesora Guía / **Mercedes Rico**



Gracias a la Mercedes, por ser una tremenda guía y un apoyo en todo momento con una disposición de oro.

Gracias a mis hermanas; Tere, Moni, Jesús, Fernanda, Agustina y a mi Mamá, por el apoyo y la inmensa paciencia que tuvieron conmigo, no solo con el proyecto, sino que en todos estos años de carrera y siempre.

Gracias a Andrés, amigas y amigos cercanos que siempre estuvieron disponibles para aconsejarme, apoyarme y aportar con ideas.

Gracias a mis compañeras y amigas de Diseño que estuvieron siempre ahí trabajando duro, durmiendo poco, pero riendo mucho.

Gracias a Formando Chile que me dio la oportunidad de conocer las dos poblaciones más bonitas del mundo.

Gracias a todos los vecinos que me recibieron en su casa haciéndome sentir como parte de su familia, en especial a la Verito, la Tati, la Carmen y la Mami Tere (QEPD).

Por sobre todo, gracias a cada alumno que pude conocer durante mis 5 años en FCh, porque ellos no solo inspiraron este proyecto de título sino que mi futuro laboral. Gracias Arantxa, Karo, Ale, Vicente, Vale, Maxi, Martín, Fran, Chuleta, Antonia, Raúl, Gastón, Cami, Gerald, Darling, Grace y todos los que su nombre está en mi corazón.

Los quiero mucho.



(Fuente imagen: Registro personal)

1	2	3	4	5	6	7
Introducción	Levantamiento de información	Oportunidad de diseño	Desarrollo de la propuesta	Implementación y proyecciones	Conclusiones	Referencias y anexos
<ul style="list-style-type: none"> Motivación personal Metodología proyectual 	<ul style="list-style-type: none"> Ser humano, hoy más que nunca, ser sociable Comunidad Un ejemplo de Autogestión Niños; derecho cívico y pedagógico. Huechuraba y cifras 	<ul style="list-style-type: none"> Contexto de estudio Interacciones Planteamiento del problema Antecedentes 	<ul style="list-style-type: none"> Formulación del proyecto Definición de usuario Referentes del proyecto Patrones de valor Metodologías de referencia Proceso de diseño Propuesta final 	<ul style="list-style-type: none"> Redes de contacto Otros contextos Análisis FODA Modelo de Canvas Proyecciones 	<ul style="list-style-type: none"> Conclusiones 	<ul style="list-style-type: none"> Referencias Anexos

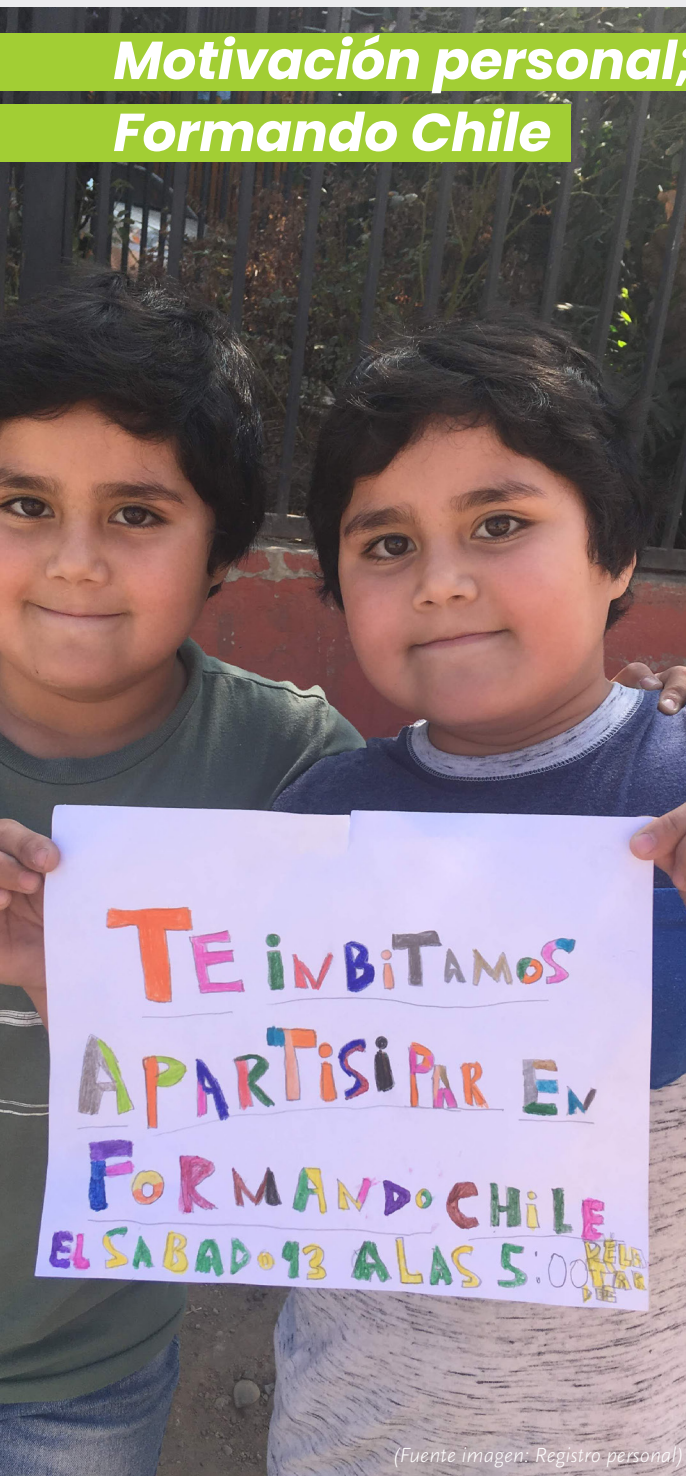
Contenidos

1



Introducción

Motivación personal; Formando Chile



(Fuente imagen: Registro personal)

El año 2012 comencé mi relación con la Pincoya, población ubicada en la comuna de Huechuraba. Gracias a unos trabajos de reparación conocí sus pasajes, su gente y volví a ir en cada oportunidad que se me presentó. El año 2015 entré como voluntaria a la corporación Formando Chile (también conocida como FCh), que busca “potenciar el proceso educativo de los estudiantes, a través del desarrollo integral y el vínculo, para que tengan la oportunidad de elegir su proyecto de vida” (www.formandochile.cl). Esto lo hacen a través de diferentes áreas de trabajo donde yo participé en dos que vale la pena explicar ya que gracias a ese trabajo en terreno obtuve la inspiración, motivación e información cualitativa valiosa para el desarrollo del proyecto.

Mentorías

Programa de acompañamiento a niños y niñas de 2° básico a 11° medio a través de:

- Clases de Matemática usando el método Singapur.
- Clases de Lenguaje con desarrollo de habilidades socioemocionales.
- Talleres de autoconocimiento y regulación emocional.
- **Participé entre el 2015 y el 2019**

Casa Comunitaria

Residencia semestral de voluntarios y voluntarias donde se realizan:

- Talleres académicos y recreativos para los niños de la comunidad.
- Organización y participación colaborativa de eventos comunitarios.
- Foros y conversatorios sobre temas contingentes y relevantes para la comunidad.
- **Viví el segundo semestre del 2017 (La Pincoya) y el primero del 2019 (El Barrero).**

(Fuente: www.formandochile.cl)

Motivación personal; Vivir en la población

Cuando llevaba 2 años participando del programa de mentorías, **tomé la decisión de irme el segundo semestre del año 2017 a vivir a la Casa Comunitaria ubicada en la Villa Wolf dentro de la población La Pincoya, esa fue la primera vez en 5 años que mujeres se iban como voluntarias.**

Esta experiencia marcó mi vida personal y sin duda **recibí mucho más de lo que entregué; me ayudó a abrir los ojos ante una realidad injusta y dolorosa que existe en el país**, me hizo descubrir la importancia que tiene la educación integral y el impacto que esta tiene cuando se trabaja a temprana edad y con cariño. Aprendí que los niños son como esponjas que absorben lo que ven y que son ávidos de conocimientos y experiencias entretenidas. **Vivir en la población, me enseñó a entender un poco mejor la cotidianidad del barrio en sectores vulnerables, pero por sobre todo a darle valor a la vida de comunidad** y me dio la certeza de que si tengo cualquier problema, cuento con mis vecinos de Huechuraba.



(Fuente imágenes: Registro personal)

Motivación personal; Generar Comunidad

A principios del 2019 la corporación tomó la decisión de **trasladar la Casa Comunitaria** desde la Villa Wolf hacia la población El Barrero (también ubicada en la comuna de Huechuraba), para tener más espacio, con una mejor infraestructura y así propiciar un entorno meramente educativo para los niños.



Casa Comunitaria, El Barrero 2019 (Fuente: Registro Personal).

Es aquí donde **nuevamente decido irme a vivir por un semestre para ayudar con el cambio de barrio, el posicionamiento de Formando Chile dentro del nuevo sector y conocer a nuevos niños y vecinos.**

El mayor desafío esta vez, fue construir la relación desde cero con los vecinos que no sabían quiénes éramos y a qué veníamos. Nunca voy a olvidar que los primeros en darnos la confianza y recibirnos emocionados fueron los más pequeños, no hubo día en que no fueran a tocar la puerta para hacer sus tareas, jugar o pasar la tarde con nosotros y con sus amigos del barrio. Esa simpleza y ausencia de prejuicios fue fundamental para dar el paso con los vecinos adultos, quienes con el tiempo, se fueron dando cuenta de que nuestras intenciones eran honestas, serias y que **si bien el compromiso estaba con los niños, la participación de los más grandes era fundamental.**



Casa Comunitaria, El Barrero 2019 (Fuente: Registro Personal).

Las puertas de la casa siempre estuvieron abiertas a la comunidad, organizamos celebraciones de festividades, pichangas, asados y onces con los vecinos que con el tiempo nos devolvieron la mano invitándonos a sus casas y dejándonos ser parte de sus vidas y de su barrio.



Inauguración Casa Comunitaria, El Barrero 2019.
(Fuente: Registro Personal)

**Video que cuenta
sobre la Casa
Comunitaria**



Fuente: Formando Chile

Motivación personal;

Diseñar para que los niños diseñen

La casa se transformó en un mundo especial para compartir y cada día de la semana había un taller distinto para aprender; matemáticas, cuentacuentos, deportes y manualidades. Personalmente, me encargué de este último ya que tenía algo de experiencia porque había realizado lo mismo en la casa de La Pincoya.

Hicimos diversos proyectos con materiales simples; atrapasueños, regalos para celebraciones, una zona de reciclaje para la casa, juguetes caseros e incluso construimos “la ciudad de los niños” con cajas de leche.



Imágenes del taller de manualidades, El Barrero 2019.
(Fuente: Registro Personal)

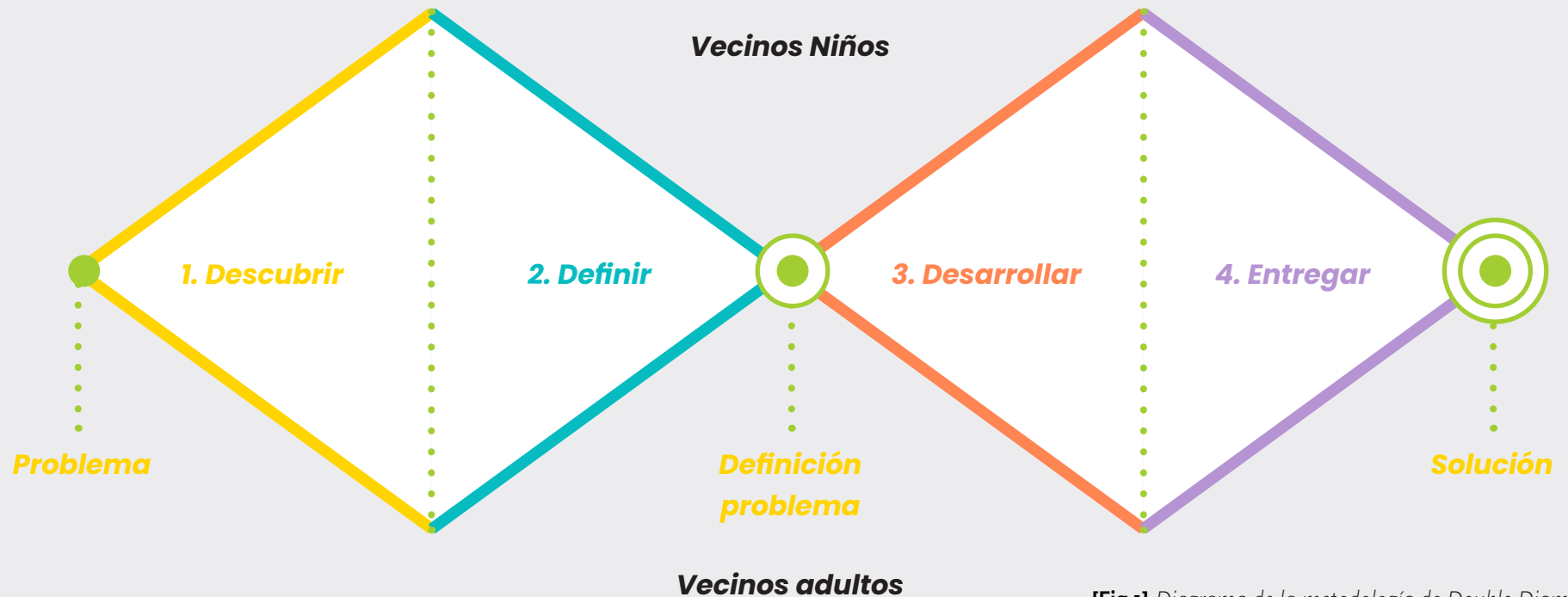
Con los resultados de cada taller, la motivación y los comentarios de los apoderados, me fui dando cuenta del potencial creativo que tienen los niños y decidí que ese era el contexto en el que quería desarrollar mi proyecto de título y por qué no, mi futuro profesional.

“Las cosas no permanecen permanentemente, si ellas duran es porque son cuidadas, transmitidas, reparadas. Habitar el mundo no es solo innovar y producir, consumir y extraer, sino también cuidar y mantener.”

(Tironi, 2020)

Es por esto que en este proyecto de título pretendo diseñar para que otros diseñen, sin importar el nivel de estudios, el cargo o el lugar de procedencia, porque es nuestro deber como ciudadanos, cuestionar el entorno en que vivimos para deconstruir y construir nuestro barrio todos los días.

Para el desarrollo y proceso de trabajo se utilizó principalmente la metodología del **Double Diamond**. Como bien plantea Design Council, esta metodología no se lleva a cabo de manera lineal como está representada en la figura 1, pero sí sirve para tener una noción del transcurso de los procesos. Además para el caso de este proyecto, se fue complementando con técnicas y herramientas de otras metodologías que serán mencionadas más adelante.



[Fig.1] Diagrama de la metodología de Double Diamond
Fuente: Design Council, UK. 2019

Metodología proyectual: principios y etapas

Design Council, plantea 4 principios de diseño que ayudan a hacer el proceso de trabajo mas eficiente:

- **Poner a la personas primero:** entender las necesidades, aspiraciones y fortalezas.
- **Comunicarse de forma visual e inclusiva:** Ayuda a tener una idea compartida de las ideas durante el proceso
- **Colaborar y cocrear:** Trabaja en equipo e inspírate por lo que otros hacen
- **Iterar, iterar, iterar:** Ayuda a prevenir errores de manera temprana y construir confianza en las ideas.

Aplicando las etapas del Double Diamond al proyecto de título, se obtiene una descripción a grandes rasgos de lo realizado en cada una:

1. Descubrir

En esta etapa, surge la inquietud por trabajar en los barrios con el tema de la comunidad. Se realiza un levantamiento de información exhaustivo, observaciones en terreno, entrevistas con especialistas y vecinos que viven en poblaciones de Huechuraba.

2. Definir

Para la segunda parte, se determina el contexto y se profundiza en la cotidianidad y las interacciones de los diferentes actores de éste. Aquí es donde contemplando la información recopilada, se converge y se decide trabajar con la participación de niños en la vida comunitaria, se recaban antecedentes y se hace una aproximación a la formulación del proyecto.

3. Desarrollar

En la etapa de desarrollo, se contemplan variados referentes para idear el sistema, se valida el usuario en colaboración con especialistas, se cocrean las herramientas del sistema y se converge testeando e iterando para llegar a la propuesta formal.

4. Entregar

Para la etapa final, se define el diseño integral del sistema, incorporando las herramientas, la gráfica y la implementación. Además se realizan proyecciones a futuro, posibles rediseños y se llega a conclusiones para cerrar el proyecto de título, pero seguir pensando en la implementación.

2

Levantamiento de información



Ser humano, hoy más que nunca, ser sociable.



(Fuente imagen: Registro personal)

El ser humano necesita de un otro, tal como plantea el filósofo Aristóteles (siglo IV) “El hombre es por naturaleza sociable (...) aparte de la necesidad de auxilio mutuo, desea invenciblemente la vida social. Esto no impide que cada uno de ellos la busque movido por su utilidad”. Esto quiere decir que no importa si es movido por beneficio propio o colectivo, pero **el ser humano necesita de otras personas para sobrevivir.**

De esta necesidad de relacionarse, se desprende otra necesidad que es la de organizarse para así buscar el bien común. Dado que el hombre actúa según lo que le parece bueno, todo tipo de asociación tiende a ese bien, y por ende sus acciones deben ser coherentes a su búsqueda. (Aristóteles, Siglo IV).

En la actualidad, según el premiado economista hindú Raghuram Rajan (2019), **“los tres pilares de la sociedad son el Estado, los mercados y la comunidad. Dedicamos mucho tiempo a debatir sobre los dos primeros, pero pasamos por alto el tercer pilar, la comunidad, que necesita más atención hoy en día”**. Esta premisa, es una de las inspiraciones de este Proyecto de Título.

Y es que en el mundo y específicamente en Chile, se escucha hablar más del gobierno y la economía, que de las personas y del poder que ellas tienen. El estallido social de octubre del 2019, fue el despertar de ese tercer pilar, de la comunidad. Rajan advertía en marzo de aquel año y sin los ojos puestos en el país:

“Si las personas han perdido fe en el Estado...Si sus comunidades continúan disminuyendo, si sienten que la élite se ha apropiado de todas las oportunidades, el resentimiento popular puede convertirse en rabia. (...) Revivir a sus comunidades es absolutamente vital si se espera que las democracias de mercado aborden los desafíos del futuro”

(párr. 25).

Ser humano, hoy más que nunca, ser sociable.

Meses después de ese despertar social, toca enfrentar una pandemia, la cual nos ha golpeado fuerte y ha sacado a relucir aspectos de nuestra sociedad y nuestro sentido de comunidad, donde las ollas comunes y el trabajo en conjunto ha sido fundamental para sobrevivir, al menos para los sectores más vulnerables.

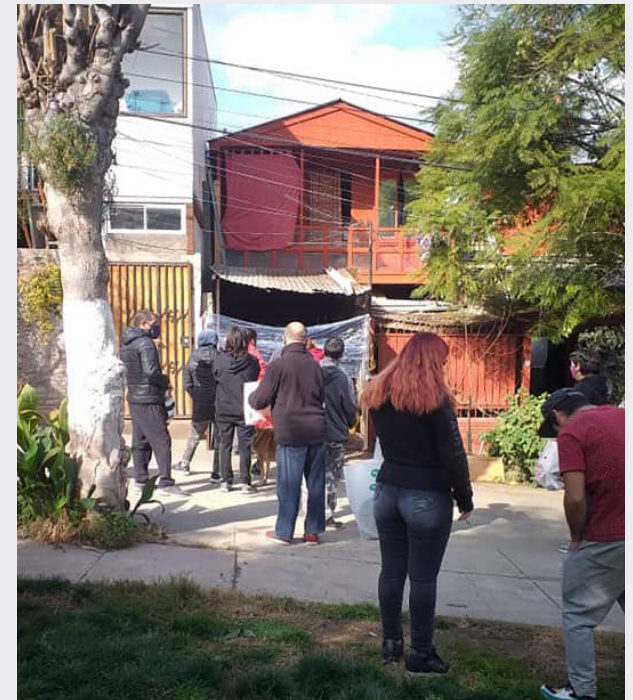


Olla común en El Barrero 2020. (Fuente: Carmen Arancibia).

El Papa Francisco dijo en su carta a los movimientos populares:

“...Si la lucha contra el COVID es una guerra, ustedes son un verdadero ejército invisible que pelea en las más peligrosas trincheras. Un ejército sin más arma que la solidaridad, la esperanza y el sentido de la comunidad que reverdece en estos días en los que nadie se salva solo. Poetas sociales que crean soluciones dignas para los problemas más urgentes de los excluidos...Pienso en las personas, sobre todo mujeres, que multiplican el pan en los comedores comunitarios cocinando con dos cebollas y un paquete de arroz un delicioso guiso para cientos de niños...”

(12 de abril de 2020)



Olla común en El Barrero 2020. (Fuente: Carmen Arancibia).

Si bien el estallido social sumado al coronavirus nos han mostrado las brechas sociales y la desigualdades presentes en Chile, también nos ha mostrado que dependemos de un otro y que la unión y el sentido de comunidad, nos hace más fuertes.

Comunidad: Capital social y organizaciones



(Fuente imagen: Registro personal)

Un concepto central que se debe definir para enmarcar el proyecto es el de comunidad, entendiendo ésta según la RAE como:

1 Gral. Conjunto de personas de un barrio, villa, pueblo, ciudad, región o país.

2 Gral. Conjunto de personas que poseen características o intereses comunes.

En el libro “La ciudadanía también es mía” escrito por Paloma Valenzuela (2014), que busca introducir a los niños y niñas en la formación cívica, la autora expresa una definición apropiada y que aporta a la perspectiva de comunidad reflejada en el proyecto:

“Todas las personas de este mundo vivimos en comunidad. Aunque hay personas alejadas y solitarias, e incluso algunos que se hacen llamar ermitaños, todos compartimos ciertas cosas que nos hacen pertenecer a una comunidad, como el lugar que habitamos, el lenguaje, las costumbres, las creencias o los intereses... Cada persona pertenece a muchas comunidades a la vez.” (p. 9)

Comunidad: Capital social y organizaciones

De la comunidad se desprenden las organizaciones comunitarias, que son una expresión de solidaridad, de organización y promueven valores de la comunidad.

Distinguiremos dos tipos:

- **Las de carácter territorial;**
Juntas de Vecinos.
- **Las de carácter funcional;**
Centros de Madres, Centros de Padres y Apoderados, Centros Culturales y Artísticos, Organizaciones Juveniles, Organizaciones Deportivas, entre otras. (Ley N° 16.880, Artículo 1°)

En el libro “Juntas de Vecino en Chile” publicado el 2018 por la Biblioteca del Congreso Nacional, que conmemora los 50 años de la Ley N°16.880, Carlos Montes Cisternas escribe en el prólogo:

“En una época en que la ciudadanía exige mayor participación e influir en las decisiones...La organización social, en general, se transforma en un actor imprescindible de la profundización de la democracia y de un desarrollo integral, inclusivo y sostenible.”

(Montes, 2018, p.12)

Una estrecha relación tiene el desarrollo de la comunidad con las organizaciones comunitarias, y es que promueven lo que se conoce como capital social que Putnam (1993) define como los **“aspectos de las organizaciones sociales, tales como las redes, las normas y la confianza, que facilitan la acción y la cooperación para beneficio mutuo”**.

Si bien el término aparece en la segunda mitad del siglo XX, es bastante mencionado en la actualidad. Un documento de la CEPAL plantea que, si hay un buen capital social, si existe unidad, confianza y cooperación dentro de una comunidad, se puede obtener entre varios beneficios, la capacidad de organizarse de manera eficiente, tener actores sociales influyentes y una sociedad civil saludable (Durston, 2000). Es entonces, que la comunidad se transforma en **“un espacio que tiene enormes potencialidades: es el lugar donde se vive, se convive, se comparte. Ahí están los niños, los jóvenes, los adultos mayores, los hombres, las mujeres, los comerciantes, una parte importante de nuestras vidas”** (Montes, 2018, p.12).

Comunidad: Capital social y organizaciones

El término de **autogestión** se entenderá como un concepto que va más allá del ámbito económico. **La esencia de la autogestión está en el ser humano mismo y en sus derechos; a la autodeterminación y a la participación, tanto en los ámbitos personales, como los familiares y los de la comunidad (Colón, 2003).** Con esto se refiere a que la organización vecinal es clave para empoderar a la comunidad y hacerle entender que tiene la capacidad de resolver los desafíos y necesidades que se le presentan a través de acciones concretas y autónomas.

Como ya se planteó anteriormente, las comunidades han perdido valor y así mismo las organizaciones comunitarias y las juntas de vecinos. El sociólogo Gonzalo Delamaza (2018) explica en la introducción del libro “Juntas de Vecino en Chile” que, si bien estas asociaciones existen a lo largo de todo el país, no tienen verdadero peso y su importancia se limita a lo que deciden agentes externos a ellas y lo que sucede en lo concreto, es que, por el contexto histórico y las realidades particulares de cada comunidad,

terminan sobreviviendo de manera silenciosa e ineficiente, sin capacidad de desarrollarse. Para él, la situación actual de las organizaciones comunitarias se traduce en: **“Un enorme y desarticulado archipiélago organizacional de pequeñas unidades, carente de coordinación y estructura propias, desconsiderado en la toma de decisiones públicas”**

(Delamaza, 2018, p.17)

De aquí se desprende la oportunidad de empoderar a las comunidades e ir más allá del corto plazo, para hacerles entender su valor y que ellas mismas lleven a cabo soluciones a sus problemas.



(Fuente imagen: Registro personal)

Un ejemplo de autogestión



(Fuente imagen: Registro personal)

Llevando estas apreciaciones al terreno, en la comuna de Huechuraba existen numerosas organizaciones comunitarias. Rodrigo Avendaño, dirigente social y participante activo de distintas organizaciones de La Pincoya, comenta en una entrevista el 25 de septiembre del 2019:

“Si no hay comunidad no hay nada, si no te mueves con tus redes, con tus amigos, con preocuparte por el del lado, yo creo que nadie avanzaría, porque la municipalidad ofrece muchas herramientas y tiene muchos departamentos que a la larga sirven, pero es más rápido comunicarte con los vecinos y las organizaciones”.

Un ejemplo de esto se ve reflejado en una investigación realizada en un skatepark en la Villa Wolf (Huechuraba) el año 2018. Este lugar llevaba años en mal estado, en desuso y la gente lo usaba para tirar su basura, hasta que fue recuperado por adolescentes

vecinos del lugar, que luego de no recibir respuesta alguna de parte de la municipalidad ni de los encargados del mantenimiento de los espacios públicos de la comuna (departamento de Aseo y Ornato), deciden organizarse para juntar recursos y repararlo por su cuenta (Investigación propia, 2018).

Luego de que los jóvenes tomaran la iniciativa, juntaran los materiales, repararan y dieran vida al lugar, la gente se volvió a encontrar, la municipalidad tomó conciencia e instaló estacionamientos de bicicletas, señaléticas y se cercó el lugar.

Una de las principales conclusiones de aquella investigación fue que “cuando una comunidad desarrolla una vida de barrio activa, ésta va adquiriendo autonomía y deja de depender de actores externos (...) Viven como comunidad, teniendo presente al vecino como parte de sus vidas y no solo como alguien que vive cerca” (Investigación propia, 2018).

Un ejemplo de autogestión

Antes de la reparación



Después de la reparación



A partir de esa acción de los jóvenes y las experiencias con los niños de La Pincoya y El Barrero, nace la inquietud por ellos y su valioso involucramiento en la vida comunitaria.

Tal como plantea el psicopedagogo y dibujante Francesco Tonucci, autor de diversos libros sobre el rol de los niños en las ciudades,

la respuesta a muchos de los problemas que tenemos como sociedad está en los más pequeños, en escucharlos y hacerlos parte de la ciudad, hay que devolverle el espacio urbano a ellos para que puedan desarrollarse y explorar el mundo. (Tonucci, 2015).



Skatepark Los Nogales, Villa Wolf 2018. (Fuente: Registro personal)



(Fuente imagen: Registro personal)

El científico político chileno, Claudio Figuerroa Grenett, quien investiga sobre participación de niños en la comunidad y relaciones intergeneracionales, plantea que a pesar de que existe cierta tensión entre grupos etarios diferentes, **los niños deben ser agentes de transformación y no solo recibir los procesos impulsados por adultos (2018).**

“Para participar hay que expresar las opiniones, lo que se puede hacer de distintos modos y tanto de forma individual como colectiva. Es importante saber que todos podemos participar, incluso los niños”.

(Valenzuela, 2014, p. 19)

Otra fuente que refuerza la idea de que los niños deben ser parte de los cambios sociales es la “Convención sobre los Derechos del Niño” aprobada en 1989 por las Naciones Unidas y ratificada por Chile en 1990, la cual dice explícitamente que:

- **Artículo 3º:** En todas las medidas concernientes a los niños que tomen las instituciones públicas o privadas de bienestar social se atenderá el interés superior del niño (párr. 1).
- **Artículo 12º:** Los Estados Partes garantizarán al niño el derecho de expresar su opinión libremente en todos los asuntos que afectan al niño, teniéndose debidamente en cuenta las opiniones del niño (párr. 1).
- **Artículo 27º:** Los Estados Partes reconocen el derecho de todo niño a un nivel de vida adecuado para su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social (párr. 1).
- **Artículo 31:** Los Estados Partes respetarán y promoverán del derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar (párr. 2).

Niños; derecho cívico y pedagógico

Otro aspecto importante que se debe contemplar al hablar de los niños, es la educación cívica de cara al proceso educativo que están viviendo, de acuerdo al currículum del MINEDUC, en el ramo de Historia, Geografía y Ciencias sociales hay distintas Unidades en las que se enseña sobre educación cívica, la vida en comunidad y la participación ciudadana, sobre todo entre 3° y 6° básico:

- **3° básico, Unidad 4:** Derechos, deberes y responsabilidades en la vida comunitaria. Deberes y responsabilidades: su importancia en la vida en comunidad. Los derechos del niño aplicados a situaciones de su diario vivir.
- **4° básico, Unidad 4:** Vida en sociedad, democracia y participación. Participación en las decisiones que afectan a la comunidad. Identificar derechos y proposición de maneras para ejercerlos y hacerlos respetar.
- **5° básico, Unidad 4:** Los derechos de las personas, el Estado y las actitudes cívicas. Los Derechos Humanos y las actitudes cívicas. Se busca fomentar la participación de los estudiantes tanto en directivas de curso como en el diseño de proyectos.
- **6° básico, Unidad 1:** La Constitución y la organización política de Chile. La organización política de Chile y los principios básicos establecidos por la Constitución.

(Fuente: <https://www.curriculumnacional.cl/docentes>)

Es así como se refuerza pedagógicamente que es importante involucrar a los niños de manera tangible, para que lo que aprendan en el colegio, se vea reflejado en la práctica y en la cotidianidad de sus barrios.



(Fuente imagen: Registro personal)

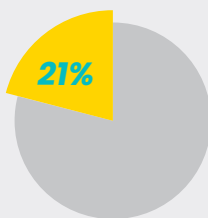
Huechuraba y la vida de barrio



(Fuente imagen: Registro personal)

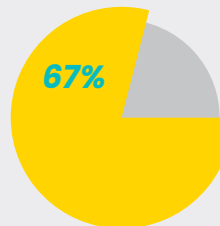
Para aterrizar más en cuanto al barrio, se ahondará en **la comuna de Huechuraba, que será el lugar de estudio y desarrollo del proyecto de Título**. La comuna fue escogida por la vida de barrio presente y la potencialidad en el aumento del capital social observado tras vivir y trabajar allá de manera continua entre los años 2015 y 2019.

Sumado a lo anterior, **se pueden encontrar distintas cifras de encuestas en la comuna que nos hablan de poca participación, desinformación e inseguridad por parte de los vecinos**.



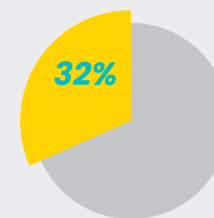
Siente que su opinión es tomada

Fuente:(ECVU, 2018)



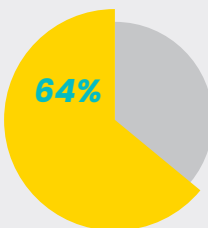
Tiene poco o nada de conocimiento de las labores del municipio

Fuente:(CPP UC, 2016)



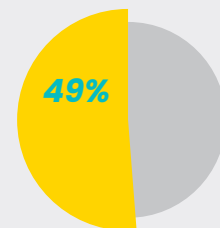
Cree que el mayor problema de la municipalidad es la burocracia y el papeleo

Fuente:(CPP UC, 2016)



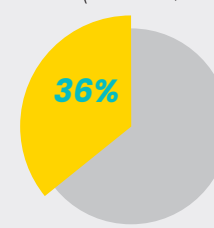
Se siente insatisfecho o muy insatisfecho con el nivel de seguridad

Fuente:(ECVU, 2018)



Se siente inseguro al pasear por parques y plazas

Fuente:(ECVU, 2018)



Indica que la acción más importante a realizar para mejorar la seguridad es fomentar la coordinación entre vecinos

Fuente:(CPP UC, 2016)

Huechuraba y la vida de barrio

De lo anterior se deduce que existe una sensación de inseguridad fuera del hogar y que los ciudadanos están conscientes de que activar la comunidad es importante para mejorar la convivencia y la calidad de vida, tanto de los adultos como de los niños.

Se hace urgente un cambio político-social, donde se reconozca y se le dé valor a la función que cumplen las organizaciones en la comunidad y que éstas tengan las herramientas necesarias para desarrollarse y cumplir con su labor de manera eficiente (Delamaza, 2018). Pero también se hace urgente que este cambio incluya a los niños. **“Con demasiada frecuencia, los entornos urbanos no están diseñados pensando en los niños, ni se invita a los niños y los adolescentes a participar en su configuración” (Unicef, 2012).** Si bien en Chile no hay políticas públicas que obliguen a incluir a los niños en la toma de decisiones, son destacables aquellas organizaciones no gubernamentales que rescatan la experiencia intergeneracional, ya que interpela y cuestiona el paradigma sociocultural adultocentrista (Figueroa, 2018).

Recogiendo lo anterior, este proyecto se propone aumentar la participación y colaboración comunitaria, fomentando la autogestión en la solución de conflictos que aquejan tanto a adultos como a niños, para así obtener barrios activos, amigables con todos sus miembros y potenciar el capital social en las comunidades.



“Antes iba a la plaza, ahora nadie tiene ganas de salir, no ve que está peligroso”

(Guerrero D. 11 años, entrevista personal 7 de septiembre, 2019).

“Antiguamente si existía una vida de barrio activa; hacían paseos fuera de Santiago y celebraban festividades, pero con el tiempo la gente se fue encerrando en sus casas sin relacionarse con la persona que vive al lado.”

(Arancibia C. Entrevista personal, 28 de noviembre, 2019).



(Fuente imágenes: Registro personal)

3



Oportunidad de diseño



(Fuente imagen: Registro personal)

“Condominio social Las Canteras 2”

Será el lugar específico que se tendrá como ambiente de estudio para el proyecto, está ubicado en la **población de El Barrero en la comuna de Huechuraba**. La comunidad de las canteras nace el año 2000 con la llegada de las primeras familias a 279 departamentos a través del programa de gobierno “Chile Barrio”. Luego se dividen en dos condominios sociales: Las Canteras N°1 y Las Canteras N°2 (Programa de recuperación de Barrios, 2010).

Como se mencionó anteriormente en la memoria, **las razones para trabajar aquí es el potencial que tiene para desarrollar una vida de barrio activa y cumplir los objetivos del proyecto**. Por otra parte, el haber vivido ahí permitió visualizar en primera persona el entorno, donde se pudo conocer de cerca el lugar, las dinámicas y se construyó una relación de cercanía con los vecinos del sector. Todo esto en conjunto con Formando Chile, facilitó el trabajo de campo.



142 departamentos repartidos en 4 copropiedades.

Grupos familiares de 4 a 5 personas.
600 personas aproximadas.

(Fuente imagen: Registro personal)

Observaciones generales

- **Los rangos de edad observados varían;** hay gran cantidad de adultos mayores, quienes fueron los primeros en llegar al sector y, por otra parte, familias con niños que han llegado por postulación o arriendo a los propietarios originales. No se observan cantidades de adultos jóvenes, ya que la mayoría sale del colegio y emigra a otros lugares para estudiar o trabajar.
- **El nivel de vulnerabilidad es alta,** en la escuela Las canteras ubicada a cuadras del condominio, se observa un índice de vulnerabilidad de 93% (JUNAEB, 20128), además se observa presencia de alcohol, drogas, narcotráfico y es común, cada cierto tiempo, escuchar o ver conflictos y situaciones de violencia.
- **En comparación a otras poblaciones, el condominio es visto como un lugar más bien “familiar”,** ya que a pesar de todo existe respeto y cuidado por los niños que viven ahí.

El día a día:

En un contexto ordinario y sin pandemia, los días se desarrollan rutinariamente. Los más grandes salen temprano a trabajar y los más pequeños van al colegio. Durante la tarde los niños juegan en la calle mientras los adultos comienzan a llegar del trabajo y es común que en las esquinas se junten pequeños grupos de señoras y vecinos a conversar o fumarse un cigarro.

En general todos los adultos se conocen y saludan de manera cordial, pero **son pocos los que generan vínculos estrechos entre sí,** no así los niños que se mueven en grupos y juegan juntos todas las tardes.

Las noches en su mayoría son tranquilas, algunos niños se quedan jugando en las calles hasta tarde y se pueden ver grupos de adolescentes en las esquinas (en ocasiones consumiendo drogas).

Organizaciones comunitarias:

En cuanto a la vida de comunidad, se puede encontrar gran cantidad y variedad de organizaciones; clubes deportivos, centros de madres, organizaciones culturales y juntas de vecinos de los sectores cercanos que dialogan entre sí para ocasiones especiales.



Condominio Las Canteras 2, El Barrero 2019. (Fuente: Registro personal)

Por su parte, el 2004 la comunidad formó la “Junta de Vecinos Las Canteras N° 2”.

Como toda junta de vecinos, cuenta con una directiva: Presidenta (Patricia Bustos), Secretaria (María Muñoz) y tesorera (Marta Calquin) y cuentan con una sede para las instancias de la comunidad.

Situación actual:

La rutina del barrio y de todos, está sujeta a los acontecimientos que suceden en el resto de la sociedad. El estallido social y la pandemia no fueron ajenos a la vida de barrio en Las Canteras; ollas comunes, colectas y reparticiones de alimentos, han sido parte del día a día actual de los vecinos del sector. Ésta ha sido la forma en que se han atendido las necesidades más inmediatas de los vecinos, demostrando que ante la adversidad, la comunidad se mantiene unida y con una firme disposición para ayudar al otro. Surgen liderazgos espontáneos y voluntarios con vocación, sin necesidad de contar con el apoyo de un ente organizador o subsidiario.



Olla común en El Barrero 2020. (Fuente: Carmen Arancibia)

A pesar de que la pandemia dificultó la implementación del proyecto en su totalidad, se pudo realizar el trabajo esperado, ya sea con visitas presenciales a vecinos y niños del condominio o a través de llamadas y testeos remotos utilizando plataformas digitales.



Casa comunitaria FCh, El Barrero 2020. (Fuente: Registro personal)



Videollamada con Camila, 2020. (Fuente: registro personal)

Se espera que cuando las medidas sanitarias lo permitan, sea posible implementar el proyecto completo en el contexto de estudio, para evaluar si en un futuro se podría replicar en otros lugares y contextos.

Interacciones; la junta de vecinos



(Fuente imagen: Registro personal)

Se hizo un estudio en terreno a través de observaciones y conversaciones, para saber cómo trabaja la junta de vecinos en el condominio Las Canteras 2. A continuación se presentan observaciones generales para en la siguiente página profundizar en los acontecimientos e interacciones críticas de una reunión:

Primeras observaciones:

- **Formalmente, no hay mucha actividad por parte de la junta**, el 2019 se citó a reunión no más de cinco veces.
- **En situaciones adversas sí existe sentido de comunidad**; se realizan reuniones extraordinarias cuando se muere alguien o pasa algo en donde hay que ayudar todos se juntan y cooperan.
- **Hay roces entre algunos vecinos y la directiva de la junta de vecinos**. Además, hay conflictos de interés político en trabajos con el alcalde.
- Se critica la **falta de transparencia** en las decisiones y acciones de la junta.
- **Existe motivación cuando se trata de reuniones y actividades para niños**, especialmente las organizadas por la Casa Comunitaria de Formando Chile.

“La junta fue muy activa, pero hace un tiempo bajó la participación y el interés, las reuniones no les motivan, excepto cuando hay paseos y regalos, ahí aparecen todos.”
(Arancibia C. Entrevista personal, 25 de septiembre, 2020).

Interacciones; la junta de vecinos

[Fig.2] Línea de tiempo de acontecimientos de una reunión de la junta de vecinos. Fuente: Elaboración propia

Acontecimientos

Días previos a la reunión, se pegan flyers y se corre la voz de la citación.

No a todos los vecinos les llega la información a tiempo.

Se juntan en la sede social generalmente entre las 20:00 y 21:00 hrs.

Los asistentes siempre son los mismos; Directiva + 10 personas aproximadamente.

La presidenta da inicio a la junta, da los avisos de proyectos o eventos según corresponda.

La impuntualidad de los vecinos impide que la reunión fluya correctamente.

Luego toman la palabra los vecinos y discuten los temas que quieran abordar.

Según los vecinos, es lo que les aburre y por eso dejan de participar ya que todos se quejan pero nadie se quiere hacer cargo.

Al terminar la reunión algunos se van a sus casas y otros se quedan discutiendo.

Muchas veces quedan rumores y prejuicios que producen más conflicto.

Interacciones críticas

Planteamiento del problema



(Fuente imagen: Registro personal)

Interacciones críticas relevantes para el proyecto:

Según los vecinos, es lo que les aburre y por eso dejan de participar ya que todos se quejan pero nadie se quiere hacer cargo.

Conflictos de interés entre directivos de la junta y el municipio

Aumento de participación en situaciones adversas

Alto interés y participación en las actividades relacionadas a niños.

Dadas las principales interacciones críticas detectadas, **surge el cuestionamiento de cómo desarrollar una vida de barrio activa** en donde los adultos participen de la comunidad a través del involucramiento de los niños y que resuelva de manera autónoma e independiente las inquietudes de todos sus miembros ya que es en ese diálogo entre distintas generaciones que se enriquece el capital social de quienes conviven a diario en el barrio.



Busca la cohesión social en la ciudad a través del desarrollo de proyectos urbanos, la regeneración de vínculos, el involucramiento de todos los actores del territorio y la inversión social para la sostenibilidad. El modelo de trabajo articula los diferentes actores territoriales; sociedad civil, organizaciones sociales, gobierno local, sector público, privado y especialistas, para trabajar diferentes áreas entre las cuales se destacan los proyectos urbanos, la participación ciudadana e innovación social e incidencia en políticas públicas.



(Fuente: <https://urbanismosocial.cl>).

Puntos que se rescatan:

- El desarrollo de proyectos urbanos.
- El involucramiento de todos los actores del barrio.
- La promoción de la participación ciudadana.



El Programa de Recuperación de Barrios del Ministerio de Vivienda y Urbanismo (MINVU) nació el año 2006 como una forma de mejorar la calidad de vida de las personas a través de un proceso participativo que involucra al municipio y la propia comunidad beneficiada, permitiendo así la recuperación de los espacios públicos, el equipamiento y el fortalecimiento del tejido social



(Fuente: <https://quieromibarrío.cl>).

Puntos que se rescatan:

- Redes de actores entre municipio y comunidad.
- Recuperación de espacios públicos que fortalecen el tejido social.



Es una ONG que fomenta la creación de ciudades seguras y felices que prioricen el bienestar de las personas. Creen que si todo lo que se hace con el espacio público es bueno para un niño de 8 años y otro de 80 años, entonces será excelente para todas las personas. 8-80 busca mejorar la calidad de vida de las personas en las ciudades, uniéndolos en trabajo colectivo para que la comunidad sea más vibrante, saludable y equitativa. Se enfocan en realizar actividades lúdicas, imaginativas y accesibles.



(Fuente: <https://www.88ocities.org>).

Puntos que se rescatan:

- La mirada intergeneracional.
- El foco en el trabajo colectivo.
- Actividades lúdicas, imaginativas y accesibles.



Busca mejorar la calidad de vida en barrios vulnerables a través de un proceso participativo de diseño, construcción y activación de áreas verdes para el encuentro. Cada proyecto de área verde es financiado por una empresa, que se vincula con la comunidad a la que beneficiará a través del voluntariado corporativo. Una vez inaugurado el espacio, la municipalidad correspondiente se hace cargo de la mantención del lugar.



(Fuente: <https://www.miparque.cl>).

Puntos que se rescatan:

- Vínculo de una institución con la comunidad a través de voluntariado.
- Utilización de metodologías de diseño participativo.

4



Desarrollo de la propuesta

QUÉ

Metodología y herramientas colaborativas dirigidas a niños que con la participación de adultos, promueve la autogestión de los desafíos de la comunidad.

POR QUÉ

Muchas veces **los niños no son considerados en las decisiones del barrio y no se contempla su potencial.** Además, las organizaciones comunitarias existentes carecen de estrategias concretas que les permitan aterrizar y resolver sus necesidades de manera eficaz.

PARA QUÉ

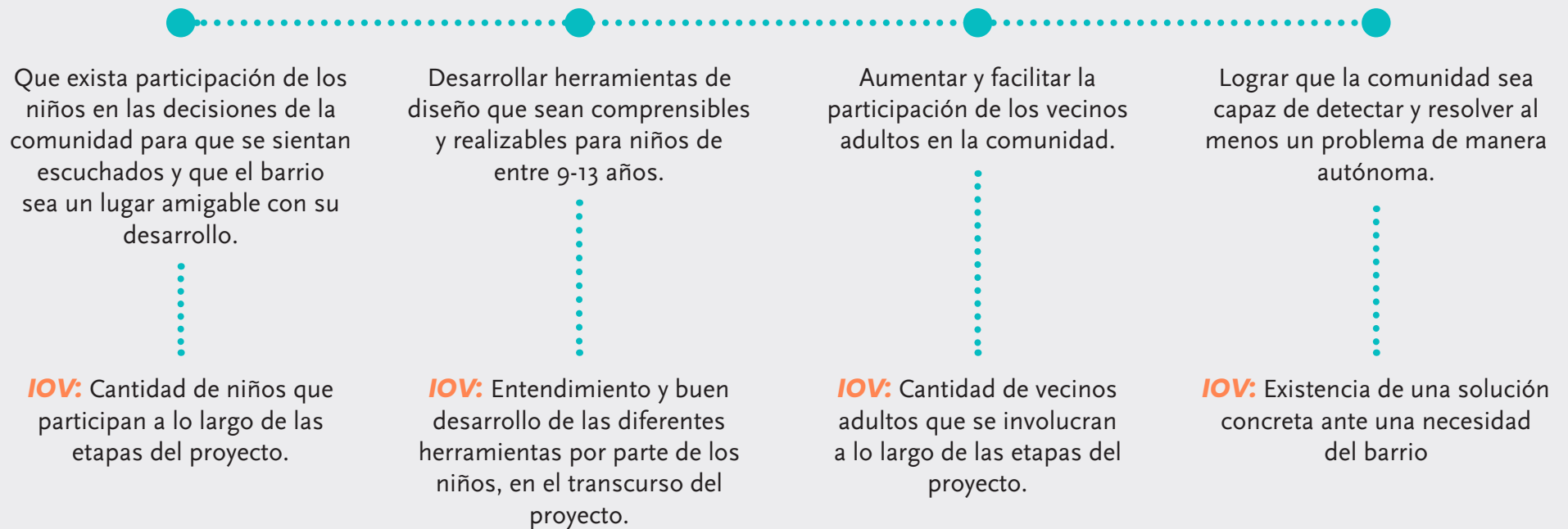
Para que los niños se empoderen y generen un sentido de pertenencia con sus barrios desde pequeños, que reconozcan su deber cívico, su capacidad de cambiar realidades y que, a través de ellos, se logre el involucramiento de los adultos promoviendo la participación de la comunidad.

Objetivos del proyecto

Objetivo general

El objetivo del sistema, es empoderar a los niños y transformar su realidad a través del diseño colaborativo proporcionando herramientas para que diseñen sus barrios y se fomente la participación en la comunidad.

Objetivos específicos



Definición de usuario



(Fuente imagen: Registro personal)

NIÑOS DE 9 – 13 AÑOS: Usuario principal

Si bien en los barrios se encuentran niños de todas las edades, **el proyecto fue inspirado en niños de entre 9 y 13 años. Esta decisión se basa en el proceso pedagógico de educación cívica** que se detalla en la página 21 y que empieza en 3° básico cuando los niños tienen 9 años. Sin embargo, el rango seleccionado también tiene un sustento psicológico, ya que según las etapas de Jean Piaget, padre de la epistemología genética, a los 10 años los niños entran en una moralidad autónoma, en donde **sus ideas, sus percepciones de justicia, de las reglas y la responsabilidad moral, cambian entendiendo que deben relacionarse con pares.** Así también lo refuerza el psicólogo Kohlberg, quien en sus etapas de desarrollo moral, explica que **entre los 10-13 años los niños tienen una moralidad convencional**, donde les importa ser buenas personas, quieren respetar las normas, evitar rupturas en el sistema social y desarrollan la empatía.

Por otra parte, comienzan con el pensamiento concreto que les permite entender el sentido de las normas y que éstas van más allá de la propia conveniencia, además aceptan libremente los compromisos.

La edad fue determinada en conjunto con psicólogas y pedagogas, en una sesión de validación que se detallará más adelante.

En esa instancia se afirmó que **es importante tener en cuenta que el usuario va más allá de cierta edad específica** y lo que importa es la etapa de desarrollo en que se encuentre el niño, ya que al ser una época de constantes cambios y transición a la adolescencia, se podrán encontrar niños más maduros que otros, algunos entenderán rápidamente instrucciones, otros podrán encontrar ciertas partes más infantiles, etc. **Es por esto que el proyecto no es excluyente, sino que invita a participar a todos los niños que tengan las capacidades y estén interesados en mejorar su barrio, independiente de su edad.**

Definición de usuario

Camila, 11 años

Condominio social las Canteras 2,
El Barrero, Huechuraba.

[Fig.3] Mapa de usuario 3C
Fuente: Diseño de Servicios UC



Cabeza

¿Qué piensa?

Camila quiere ser futbolista, pero sabe que para lograrlo tiene que esforzarse, le tiene que ir bien en el colegio y no quiere ser un problema para su mamá. Piensa en todas las tareas que tiene que hacer, pero su hermano Gerald de 4 años la necesita.

Corazón

¿Qué siente?

Siente falta de cariño paterno, pero gratitud hacia sus vecinos que la apoyan y acompañan en su día a día, por lo mismo siente motivación y ganas de devolver la mano a los que ayudan a su familia.

Cuerpo

¿Qué hace?

Va al colegio Las Canteras, tiene un hermano de 4 años, el Gerald a quien le enseña todo lo que sabe, juntos van al colegio y en la tarde salen a jugar y piden ayuda a los voluntarios de la Casa Comunitaria de Formando Chile para hacer sus tareas. A su corta edad le ha tocado tomar varias responsabilidades que corresponden a un adulto como cuidar a su hermano, hacer compras, entre otras. La Cami es seca para el futbol, y cuando está con sus amigos del barrio es conciliadora ayudadora.

(Fuente imagen: Registro personal)

Definición de usuario



Jornada programa de mentorías, 2019 (Fuente: Registro personal)



Jornada programa de mentorías, 2019 (Fuente: Registro personal)

ADULTO MEDIADOR: Usuario secundario

Si bien quienes protagonizan y llevan a cabo las herramientas son los niños, tras realizar los primeros testeos y conversar con Natalia Allende (Directora de Design For Change Chile) y María José Eskenazi (Directora de Mentorías de Formando Chile), se determina que es indispensable contar con un adulto que actúe como proveedor y mediador del sistema propuesto.

Por otra parte se define que es importante que éste tenga un conocimiento previo del lugar en el cual se va a llevar a cabo y cierto nivel de cercanía con los niños con los que se va a trabajar.

Lo anterior se concluye por varias razones que surgen a partir de sesiones de validación:

- Se tiene una noción del entorno físico y social del barrio, cuáles son los actores principales y los lugares y personas que son observables para los niños.
- Hay mayor control de los niños y distribución de las tareas según sus habilidades, esto permite que todos participen y trabajen de manera ordenada y eficiente.
- Se puede hacer un mejor seguimiento del proyecto y se siente como algo propio.

Definición de usuario

Para facilitar la definición del usuario mediador, se proponen dos perfiles distintos con su respectivo origen y motivaciones, **siendo ellos a quienes debe llegar la iniciativa y a quienes está dirigido el manual del proyecto.**



Cristobal, 23 años.
Estudiante y voluntario de FCh

- Cuenta con el respaldo de una institución que avala sus habilidades para trabajar con niños.
- Tiene experiencia en trabajos colaborativos y/o voluntariados.
- Le motiva trabajar con niños para proporcionarles una mejor calidad de vida y convivencia en el barrio.
- Conoce el terreno en el cual quiere llevar a cabo el proyecto.



Valentina, 29 años.
Vecina de El Barrero, Huechuraba

- Es un miembro activo en la vida comunitaria.
- Tiene cercanía y facilidad para tratar con los niños de su barrio.
- Tiene el tiempo y las ganas de que mejore su entorno involucrando a los niños en ello.
- Se lleva bien con sus vecinos y con los entes relacionados al barrio

(Fuente imágenes: Registro personal)

Definición de usuario

La Guía del mentor de Design For Change, propone características y tareas pertinentes que el mediador debiese cumplir y que sirven de inspiración para este usuario.

- **Los Niños son los protagonistas:** El mediador debe crear las condiciones óptimas que permitan desarrollar el proyecto de manera fluida, debe actuar como facilitador, interpretando y ayudando a que todos los niños participen y disfruten.
- **Confía en el proceso:** A veces se sentirá que no hay avances, se diverge en opiniones e ideas y crece la incertidumbre, lo que hará dudar si se está tomando el camino correcto, pero se debe dedicar el tiempo y el trabajo que corresponde a cada etapa, se debe confiar en el proceso y la incertidumbre irá desapareciendo.
- **Promueve la empatía:** Es importante que los niños se pongan en el lugar del otro: solo así lograrán una mayor comprensión y podrán imaginar soluciones basadas en la empatía.
- **Favorece la colaboración:** Trabajar en equipo es enriquecedor pero una tarea difícil a la vez. Debes llegar a acuerdos e intentar que todos queden felices y para eso hay que enseñarles a estar dispuestos a ceder.
- **Promueve que se escuchen:** Es importante que los niños escuchen y se sientan escuchados, considerando todas las opiniones incluso las que no estén de acuerdo. El mediador debe fomentar que cada niño sienta que su mirada es un aporte y que lo importante no es que se haga lo que uno quiere si no lo mejor para el grupo.

“Sé optimista y disfruta del proceso, transmitiendo así una actitud positiva, abierta y flexible a tus niños y jóvenes, y pensando que cualquier cosa es posible.”

(Guía del mentor Design For Change Chile)

(Fuente: Guía del Mentor Design For Change Chile.)

Referentes del proyecto



En FCh se hace acompañamiento a niños desde 3° básico hasta 2° año de Educación superior buscando su desarrollo integral. Específicamente en el programa de mentorías, existe un trío de compromiso entre el estudiante, el mentor y el apoderado, en donde todos participan de manera voluntaria y se comprometen con el otro. Por otra parte tienen una casa comunitaria para pensar el proyecto desde los barrios y acompañar a los vecinos de El Barrero.



(Fuente: www.formandochile.cl)

Puntos que se rescatan:

- La importancia del compromiso a pesar de ser un voluntariado.
- Valor del vínculo con los niños.
- La promoción de la vida comunitaria en El Barrero.



Es un laboratorio de tácticas y herramientas para el urbanismo ciudadano. Uno de sus proyectos es **Malón Urbano**; El objetivo es invitar a los vecinos a compartir una comida con una típica tradición como lo es un malón y conocer, informar y debatir sobre agendas y aspectos integrales de largo plazo que influyen en la calidad de vida de las personas.



(Fuente: <http://www.malonurbano.org/>)

Puntos que se rescatan:

- Juntarse con los vecinos del barrio.
- Conversar y debatir sobre las cosas que afectan la vida diaria de la comunidad.

Referentes del proyecto



Utiliza el fútbol como un escenario de aprendizajes y desarrollo de la resiliencia. Entre los 16 y los 20 años los jóvenes participan del programa Líderes Barriales, formándose como tutores de resiliencia en sus barrios, teniendo un rol en la ejecución de las clases y apoyando a otros jóvenes para que se sumen al proyecto. En Fútbol Más es fundamental la participación de las familias y la comunidad para sostener el compromiso de trabajar por una infancia protegida.



(Fuente: www.futbolmas.org)

Puntos que se rescatan:

- El empoderamiento de los jóvenes con sus barrios.
- El protagonismo de los jóvenes sumado al involucramiento de las familias y la comunidad.



Huella ofrece un programa de formación escolar para media con el fin de que los estudiantes descubran su vocación para servir a la comunidad país. En IV° medio los estudiantes ponen en práctica lo aprendido a través de un proyecto social desarrollado por ellos mismos según sus habilidades e intereses. (Personalmente, este año estuve a cargo de tres cursos de IV° medio del Colegio Cumbres y tuvieron que realizar los proyectos dentro del mismo establecimiento llegando a muy buenos resultados).



(Fuente: <http://fundacionhuella.cl>)

Puntos que se rescatan:

- Utilizar las propias capacidades para el beneficio de la comunidad.
- Generar un sentido de comunidad a través de proyectos concretos.

Patrones de valor

A partir de la propuesta, surgen los atributos que la diferencian de otras metodologías y organizaciones que trabajan con problemáticas similares.

Participativo e intergeneracional

La metodología apunta a involucrar a toda la comunidad en las decisiones del barrio, si bien las herramientas están dirigidas a los niños, en las distintas etapas se busca incluir a los más grandes para que todos los actores sean partícipes de las soluciones que se propongan.

Fomenta la educación cívica

Sin pretender reemplazar los aprendizajes escolares, la metodología busca complementar la educación cívica de los niños poniendo en práctica lo que debiesen estar aprendiendo en el colegio. En las herramientas se les pide identificar actores claves del barrio; tanto instituciones como vecinos, para que así comprendan como funciona la vida en comunidad.

Adaptable

Entendiendo que cada barrio y las personas que viven en ellos son diferentes, la adaptabilidad es una característica fundamental. La metodología no es rígida y permite ir utilizando las herramientas que sean pertinentes a la realidad en la que se implementa.

Autogestionable

El objetivo de las herramientas es democratizar los procesos de diseño y que su uso sea intuitivo y fácil de comprender. Se busca que con el manual y un mediador, la comunidad pueda llegar por su cuenta a proyectos que mejoren en algún aspecto su vida en el barrio.

Metodologías de referencia



(Fuente imagen: Registro personal)

Como dice el diseñador y filósofo Tony Fry (2004), **debemos diseñar futuros con futuro**. En esa misma línea, el docente Martín Tironi (2020), nos invita a utilizar el diseño como herramienta para la ampliación de los mundos posibles y contrarrestar los efectos negativos de la lógica extractivista e instrumental de relación con el entorno que llevamos en la actualidad.

El espíritu de este proyecto de título, va más allá de crear objetos de consumo que atienden a una necesidad inmediata de un usuario particular. **Se busca democratizar metodologías de diseño y poner en valor la experiencia cotidiana**, en especial la de los niños que viven en comunidad y, que ella sea la herramienta más poderosa para transformar su entorno.

¿Por qué a través del diseño?

Sumado a la desarticulación y la poca coordinación dentro de las comunidades, **es evidente la falta de mecanismos concretos para participar de las juntas de vecinos**, mecanismos claros e inclusivos en los que participar no se vuelva una tarea difícil o solo para entendidos en el tema (Delamaza, 2018).

Esta es la oportunidad para aportar desde el diseño con herramientas que faciliten la participación de todos los miembros de la comunidad y se dé protagonismo a los niños, ya que son igual de ciudadanos que los adultos. Para esto se indagó en diferentes metodologías que se inspiran en procesos de **diseño colaborativo y el aprender haciendo**; ellas son el motor del proyecto.

“Lo que escucho, lo olvido. Lo que veo, lo recuerdo. Lo que hago, lo sé”
(Proverbio campesino del Perú)

Metodologías de referencia

Design for Change

Es una ONG presente en más de 70 países que, **basada en el Design Thinking “introduce la creatividad y el diseño en los centros educativos para que niños, niñas y jóvenes sean protagonistas de sus propias historias...Así, se convierten en agentes activos de cambio, puesto que sienten las necesidades para después imaginar e implementar ideas de emprendimiento social para mejorar sus comunidades”**



(Fuente imagen: www.dfccchile.cl)

La metodología de Design For Change es el principal referente y servirá como base del proyecto de título. Sin embargo, se realizaron apreciaciones iniciales con una mirada crítica hacia la forma en que se lleva a cabo la metodología:

- 1 Falta de herramientas concretas que aseguren un buen proceso de diseño.
- 2 Poca creatividad en las actividades pensando en que son para niños.
- 3 Poca variedad en la forma de llevar a cabo los objetivos de cada etapa

Se destaca el perfil del mentor, la descripción de habilidades a desarrollar en los estudiantes y la claridad en el lenguaje de la guía del mentor, que permite entender el proceso de diseño a grandes rasgos.

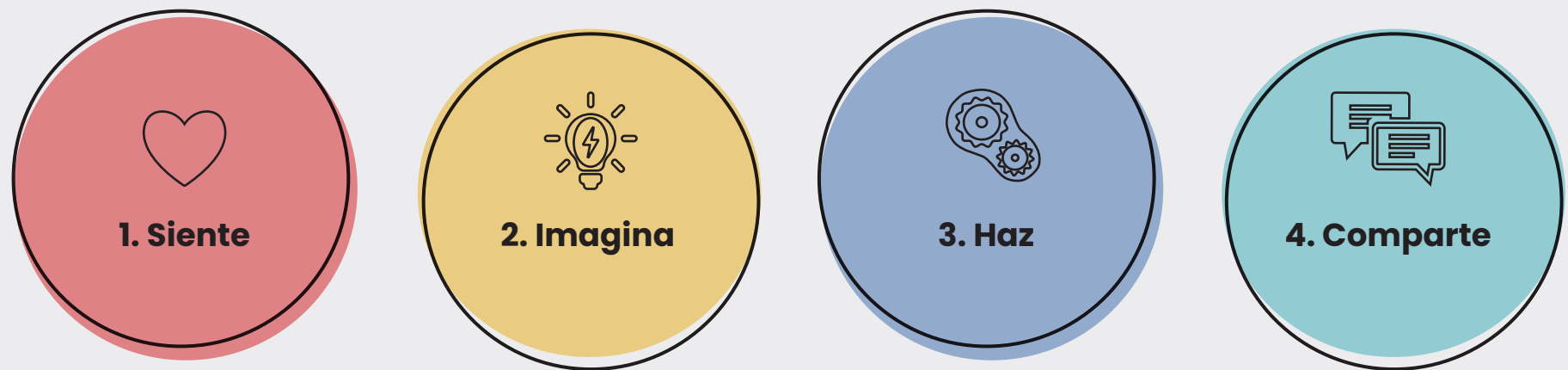
(Fuente: www.dfccchile.cl)

Metodologías de referencia

Design for Change

La metodología que según Natalia Allende, Directora Ejecutiva de Design For Change Chile, cualquiera que tenga la motivación puede aplicar, consiste en resolver un desafío en etapas:

[Fig.4] Visualización de etapas de Design for Change
Fuente: Elaboración propia



En cada etapa, los estudiantes guiados por un mentor y una guía, van realizando distintas tareas y actividades que les permiten ir avanzando para así dar solución a un desafío planteado. En Chile la ONG ha llevado a cabo proyectos en todas las regiones, impactando a más de 5.400 personas. Trabajan en establecimientos educacionales públicos, subvencionados y privados con estudiantes desde prekindergarten a IV° medio acompañados por un profesor que actúa como mentor del desafío (www.dfcchile.cl).

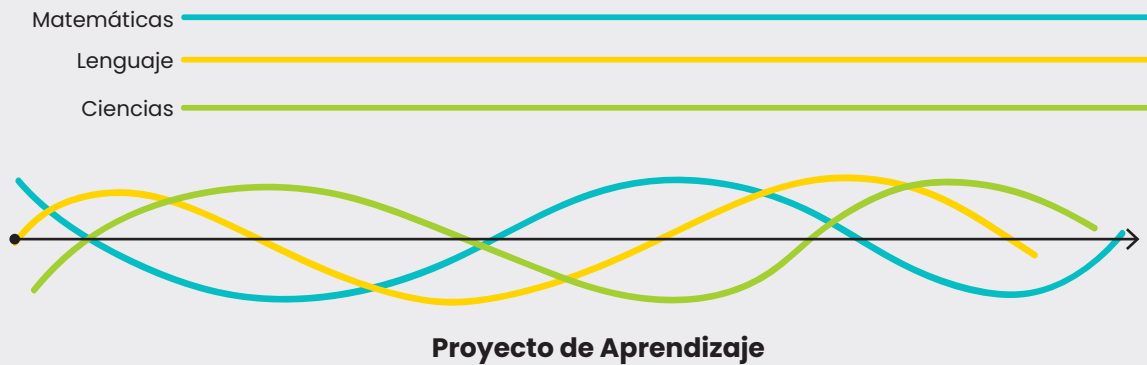
(Fuente: www.dfcchile.cl)

Metodologías de referencia

ABP

Según Escuela en Acción, el “Aprendizaje basado en proyectos”, o más conocido como **ABP**, es una metodología sistemática de aprendizaje y enseñanza que, a través de la investigación y el desarrollo de proyectos, **fomenta el aprendizaje activo. Esta metodología busca que los estudiantes construyan el conocimiento y desarrollen las habilidades del Siglo XXI; trabajo colaborativo, pensamiento crítico, la creatividad y la comunicación.**

La influencia del ABP en el proyecto de título, radica en que hay distintas formas de aplicarlo y varias de ellas son aplicando metodologías de diseño como Design Thinking y Aprendizaje y Servicio. El proyecto buscará entregar una nueva forma de obtener aprendizajes significativos fuera de la sala de clases a través del diseño colaborativo y el entendimiento profundo de la vida en comunidad.

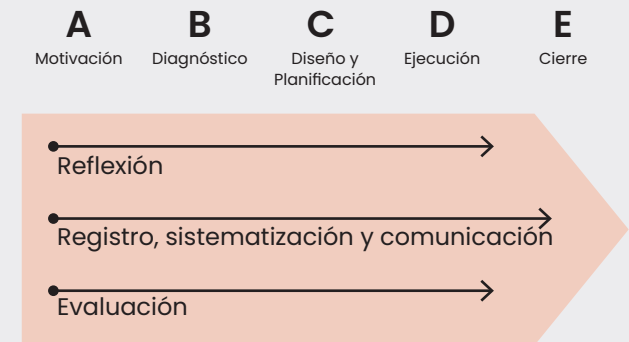


[Fig.5] Esquema comparativo entre modelo tradicional de enseñanza disciplinar y propuesta multidisciplinaria del ABP

Fuente: Escuela en Acción 2019

“En un mundo hiper conectado como el presente, la autogestión y la colaboración son habilidades fundamentales para que estudiantes y docentes puedan navegar en un mundo en constante cambio.”

(Escuela en Acción, 2019, pág.5)



[Fig.6] Diagrama de la metodología Aprendizaje y Servicio, ministerio de educación Argentina (2012).

Fuente: Escuela en Acción 2019

Metodologías de referencia

Creando valor a través del Diseño de Servicios

La publicación “Creando valor a través del Diseño de Servicios”, propuesta por docentes de la facultad el 2017, plantea una nueva forma de diseñar y rediseñar los servicios, contemplando 5 pilares claves:



[Fig.7] Visualización de los pilares de la metodología de Diseño de servicios

Fuente: Diseño de Servicios UC

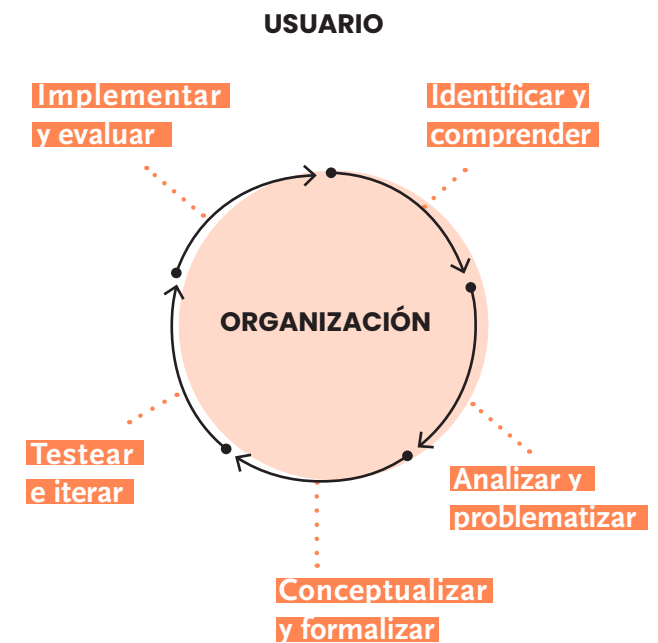
Esta metodología consta de 5 etapas que se llevan a cabo siguiendo diferentes técnicas e instrumentos que, con la ayuda de plantillas, el proceso se hace intuitivo y participativo.

El Diseño de servicios, los pilares, los objetivos de las diferentes etapas y el Kit de técnicas e instrumentos servirá como referente, destacando los siguientes aspectos:

- Intuitividad de uso, tanto de las plantillas como la metodología en general.
- Capacidad de adaptación de las técnicas según el contexto en que se apliquen.

[Fig.8] Visualización de las etapas de la metodología de Diseño de servicios

Fuente: Diseño de Servicios UC



La idea del presente proyecto de título es **sacar lo mejor de estas metodologías de diseño y pedagogía** para repensarlas, llevarlas al barrio y democratizarlas, **con el objeto de aplicarlas con los niños y vecinos de las comunidades a fin de que resuelvan sus propios desafíos, diseñen su entorno cotidiano y generen un sentido de pertenencia, apropiándose de su espacio.**

(Fuente: Diseño de Servicios UC)

Para el proceso de diseño, es importante recordar la metodología de **Double Diamond** y cómo se ha ido aplicando en la memoria hasta el momento.



[Fig.9] Diagrama del Double Diamond
Fuente: Design Council, UK, 2019

Metodología proyectual

resumen de acciones

1. Descubrir

- Realización de mapas conceptuales de temas de interés para el proyecto.
- Recopilación de información bibliográfica sobre la vida de barrio, el capital social y las organizaciones comunitarias.
- Recopilación de cifras que hablan sobre los conceptos de interés.
- Observaciones en terreno del barrio.
- Entrevistas con dirigentes vecinales.
- Entrevista con Trabajador Social y dirigente vecinal.

2. Definir

- Definición del contexto de implementación; Condominio Social Las Canteras 2.
- Detección y análisis de interacciones críticas.
- Decisión de diseñar un sistema independiente de la junta de vecinos existente.
- Recopilación de antecedentes y referentes.
- Acercamiento a una primera formulación y objetivos del proyecto. (Entrega Seminario)

3. Desarrollar

- Reorganización de referentes.
- Sesión de validación de usuarios con psicólogas y pedagogas.
- Recopilación de herramientas y técnicas de diseño, pedagogía y psicología.
- Sesión de cocreación de herramientas con psicólogas, pedagogas y diseñadoras.
- Redefinición de la formulación del proyecto y objetivos.
- Definición de las etapas con las herramientas filtradas y ordenadas.
- Testeos e iteraciones de las herramientas del sistema.

4. Entregar

- Diseño integral del sistema con las herramientas incorporadas.
- Diseño de la implementación del sistema.
- Proyecciones a futuro y posibles redesignos.
- Conclusiones del proyecto

En este capítulo pondremos énfasis en la **etapa “desarrollar” del Double Diamond** y se profundizará en los principales aspectos del proyecto que se pueden ver en la figura 10:

3. Desarrollar Proceso de diseño

[Fig.10] Visualización del proceso de diseño
Fuente: Elaboración propia



Los diferentes aspectos se fueron trabajando de forma paralela, por lo que lo anterior no es una línea de tiempo si no más bien una forma de ordenar el proceso.

Especialistas que aportaron

Al trabajar con niños y contextos vulnerables, el proceso de diseño estuvo constantemente acompañado por especialistas de diversas áreas que fueron cocreando y validando las decisiones.

En las descripciones de los procesos se les identificará por su nombre y profesión según sea atingente.



Natalia Allende V

Profesora de Educación Básica
Directora Ejecutiva
Design For Change Chile



María José Eskenazi

Profesora de Educación Básica
Directora General de Mentorías,
Formando Chile



Jacinta Moreno A

Profesora de Educación Básica
Colegio el Almendral



Bernardita Montes A

Profesora de Educación Básica
Coordinadora Académica
Conectado Aprendo



Jacinta Izquierdo A

Diseñadora gráfica,
Cofundadora y Directora de arte
Vivamos en Barrio.



Valentina Romo P

Psicóloga Clínica Infante - Juvenil
Consulta Independiente

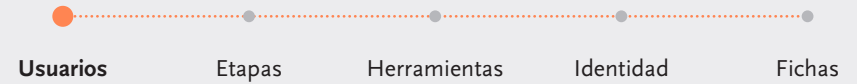


Luz María Vicuña

Psicóloga Clínica Infante - Juvenil
Subcoordinadora Colegio
Sagrado Corazón de la Reina

Usuario principal

Sesión de validación



Objetivo:

Definir las características y comportamientos del usuario para acotar el rango etario de los niños.

Método:

Sesión por zoom en donde se presentó la idea general del proyecto y se realizaron preguntas relacionadas a la edad y comportamientos de niños

Participantes:

Profesoras: María José y Bernardita

Psicólogas: Luz María y Valentina

Diseñadora: Jacinta



Taller de cocreación. (Fuente: Elaboración propia)

“Generalmente uno no escucha tanto a los niños. Escuchar lo que proponen les sirve para su autoestima y al sentirse parte de algo va a mejorar el tema del barrio.”

Luz María

“Entre 9 y 13 todavía tienen esa inocencia para poder enganchar y creer que ellos sí pueden ser protagonistas de la comunidad, hacer cambios, involucrarse y creerse el cuento. Todavía enganchan con esas narrativas.”

María José

“Menores de 9 años generalmente no entienden porque son muy concretos y egocéntricos todavía. A los 9 ya comienzan a ser soñadores, con ganas de aportar y tienen más capacidades cognitivas y reflexivas.”

Luz María

“El niño es el que participa y realiza las actividades, pero ¿Quién guía la iniciativa? Los niños no llegan solos”

Jacinta

Resultados:

- Consenso de que la edad adecuada para acotar el usuario es entre 9 y 13 años.
- Recomendación de hablar más de habilidades y características para no restringir a niños que no tengan la edad, pero sí el interés y las ganas de participar.
- Surge la necesidad de incluir a un usuario secundario adulto (mediador).

Objetivo:

Indagar en la experiencia de otras organizaciones para definir las características que debe cumplir el mediador

Método:

Sesiones por zoom en donde se presentó la idea general del proyecto y se conversó sobre el método de captación y trabajo de las respectivas organizaciones de cada participante. Se realizaron dos sesiones por separado.

Participante:

María José Eskenazi

Directora General de Mentorías,
Formando Chile

Comentarios principales:

- Lo más importante a la hora de seleccionar a los mentores es el compromiso.
- Cuando se hace el proceso de captación de voluntarios, FCh tiene un perfil del mentor con las habilidades y exigencias.
- Cuando el mentor tiene un vínculo con los niños, los reforzamientos se hacen mucho más fáciles.

Participante:

Natalia Allende

Directora Ejecutiva
Design For Change Chile

Comentarios principales:

- Design For Change intentó aplicarse en barrios pero no funcionó tan bien porque no conocían las comunidades.
- Cualquier Educador puede postular al desafío con un grupo de 5 o más niños
- Los mentores de Design for Change se captan a través de una inscripción y entrevista en donde se explica el proceso y se entrega el manual.

Resultados relevantes:

- Importancia del vínculo previo entre el mediador con los niños que participan y el barrio en donde se lleva a cabo el sistema.
- Resaltar el compromiso que tiene que existir por parte del mediador con el proyecto.
- Abrir la posibilidad de que personas interesadas en mejorar sus barrios, puedan participar en el proyecto, de esta forma se amplían los perfiles y ya no sería exclusivo para personas provenientes de instituciones
- Posibles futuras alianzas con ambas organizaciones para implementar el proyecto.

El usuario mediador y sus características se continúan validando con los tests de las herramientas que se mostrarán más adelante.

Para dar un orden y organización de las herramientas como parte de un sistema, se pensaron las etapas generales que las contienen, esto para definir objetivos y metas que se deben ir cumpliendo en cada una para ir asegurando un buen proceso.

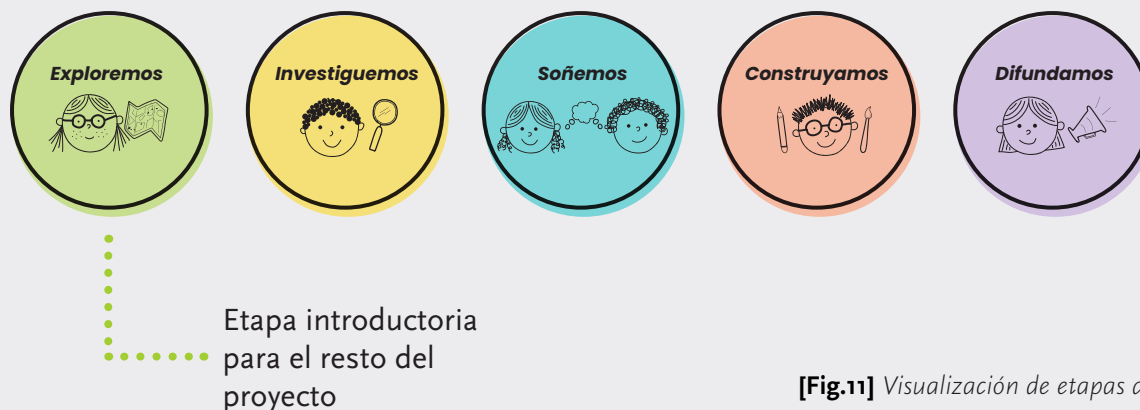
Para la creación de las etapas, se usan como referente principal las utilizadas por Design For Change, pero se piensan desde el barrio y el contexto de implementación.

Por otra parte, en una reunión con la docente Katherine Mollenhauer donde se analizó la formulación del proyecto y las etapas de Design For Change, se llegó a la conclusión de que para el contexto del barrio y la detección de una necesidad dentro de la comunidad, es necesario **crear una etapa introductoria en donde se plantee el proyecto y se acote el entorno de trabajo, para luego profundizar en éste durante las siguientes etapas.**

Etapas del referente design for Change



Etapas de -Casa + Plaza



[Fig.11] Visualización de etapas de Design For Change y -Casa +Plaza
Fuente: Elaboración propia



En una sesión con Natalia Allende (Directora de Design For Change Chile), se le presenta la primera versión de las etapas del proyecto para conversar sobre los conceptos que hay detrás y la viabilidad de la primera etapa de “Explora”.

El feedback recibido fue bastante valioso, ya que Natalia compartió su experiencia y aprendizajes de sus procesos, lo que ayudó para ir definiendo los objetivos de cada etapa y sirvió para comenzar a pensar en qué herramientas deberían ir en cada una.

En cuanto a la etapa Explora, le hizo sentido ya que Design For Change generalmente llega con un desafío previamente planteado por el mentor, por lo que aquí toma valor el proceso de encontrar ese desafío en conjunto con los niños para que se resuelvan sus necesidades.

Objetivos de cada etapa:

Explora:

Detectar la oportunidad de mejora dentro del barrio. Es aquí donde los niños deberán abrir sus sentidos y explorar el barrio para ver dónde se podría necesitar un cambio.

Investiga:

Levantar información y profundizar en el entorno escogido. En esta etapa el equipo se sumerge en las interacciones del entorno y quienes influyen en el para poder entenderlo y redefinir el problema a solucionar.

Sueña:

Imaginar posibles soluciones según los requerimientos de la comunidad. Se invita a los niños a definir un usuario y requerimientos para luego echar a volar la imaginación y soñar con posibles soluciones.

Construye:

Hacer realidad el sueño. Los niños en conjunto con los miembros de la comunidad que quieren participar, se organizan y se ponen manos a la obra para llevar a cabo la idea propuesta en la etapa anterior.

Difunde:

Invitar a todos y todas a ser parte de la solución. En la última etapa, se debe buscar la mejor estrategia para difundir el proyecto dentro de la comunidad, para que todos participen y juntos sigan mejorando el barrio.

Proceso para llegar a la figura 12:

- Búsqueda de técnicas e instrumentos ya existentes provenientes de distintos orígenes.
- Cruce con las etapas de la metodología de Design For Change.
- Agrupación de herramientas según la acción general que se realiza.
- Definición del objetivo de cada herramienta
- Creación de un objetivo comunitario para ver en qué medida se ayuda a mejorar la participación.
- Filtro de las herramientas que podrían servir para el proyecto

	HERRAMIENTAS EXISTENTES:	ORIGEN	ACCIÓN GENERAL	OBJETIVOS DE LA HERRAMIENTA	OBJETIVOS COMUNITARIOS
SIENTE	El observador	D4C	OBSERVAR	- Conocer el ambiente en el que se desenvuelve la comunidad - Detectar interacciones críticas	- Apropiación del entorno - Sentido de comunidad
	1.6 Pauta previa observación (a)	DS			
	1.6 Pauta durante observación (b)	DS			
	1.6 Pauta post observación (c)	DS			
	1.6 Sub técnica observación - Safari de servicios	DS			
	1.6 Sub técnica de observación - sombreado	DS			
	El entrevistador	D4C	ENTREVISTAR	- Entender cómo se comportan los actores de la comunidad - Indagar en las necesidades particulares de los distintos actores de la comunidad	- Fomentar relaciones con vecinos - Fomentar preocupación por vecinos
	1.7 Pautas Entrevistas (a, b, c)	DS			
	1.7 Entrevistas en contexto	DS			
	1.7 Entrevistas con expertos	DS			
1.7 Entrevista Intercepto	DS				
Mapea tu mundo	D4C	MAPEAR	- Descubrir posibles fuentes de información y actores que influyen directamente en la necesidad - Realizar mapa de viaje actual	- Visualizar el barrio - Comprender el entorno y sus actores	
1.1 Mapa de estado preliminar	DS				
2.3 Mapa del viaje existente	DS				
2.4 Mapa de actores	DS				
Mapa de viaje	DY				
2.1 Mapa de síntesis de hallazgos	DS	SINTETIZAR	- Tener una imagen completa de la situación pre-solución	- Dar opinión, escuchar y llegar a consensos	
IMAGINA	2.2 Mapa de usuario 3C	DS	CARACTERIZAR	- Focalizar el trabajo	- Comprender la comunidad
	Personificación	DY			
	3.1 Mapa de atributos	DS	CARACTERIZAR	- Definir características que debe tener la solución	- Definir necesidades del barrio
	3.2 Ficha antecedentes y referentes	DS		- Buscar soluciones similares	
	3.3 Lluvia de ideas	DS	IMAGINAR	- Estrujar la creatividad, atendiendo a los requerimientos	- Fomentar la participación
Lluvia de ideas (post it)	D4C				
3.4 Matriz de clasificación de ideas	DS			- Focalizar el trabajo	
HAZ	3.5 Mapa prospectivo del viaje	DS	MAPEAR	- Conceptualizar la idea elegida	- Visualizar un mejor barrio
	3.5 Mapa prospectivo de actores	DS			
	3.6 Pauta de planificación del prototipado	DS	PLANIFICAR	- Planificar ejecución de la posible solución	- Organización en comunidad
	Semáforo: para, piensa actúa	Pedagogía			
	4.1 Plantillas de testeo(A, B, C)	DS	TESTEAR	- Organizar y realizar testeos de la posible solución	- Autogestionar soluciones
	4.2 Matriz CDM (Cualidades, debilidades, mejoras)	DS			
	Juego de Roles	Psicología			
5.1 Blueprint	DS	MAPEAR	- Realizar nuevo mapa de viaje	- Visualizar e implementar mejoras en el barrio	
5.3 Mapa de ruta	DS				
COMPARTE	Afiches	Pedagogía	DIFUNDIR	- Mostrar el proyecto a la comunidad	- Empoderamiento del barrio
	Yo solía pensar y ahora pienso que	Pedagogía			
	Tickets de salida	Pedagogía	CONCLUIR	- Extraer principales conclusiones y oportunidades de mejora	- Reflexionar en torno a la vida de barrio

[Fig.12] Pantallazo del excel de recopilación de herramientas.

Fuente: Elaboración propia

Objetivo:

Crear las primeras propuestas de herramientas que cumplan con las acciones principales a realizar; observar, entrevistar, mapear, caracterizar, imaginar y concluir

Método:

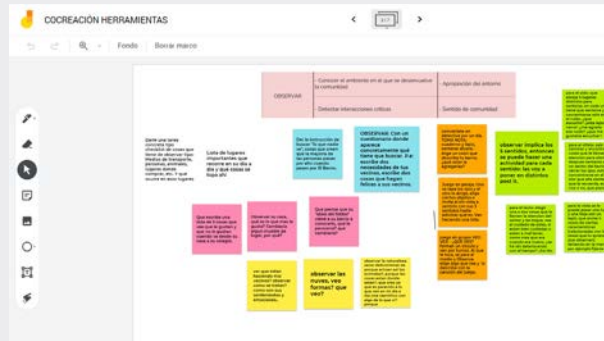
Sesión por zoom donde, utilizando la plataforma Jamboard, se explicó la propuesta a grandes rasgos y se realizó una lluvia de ideas de herramientas para cada acción.

Participantes:

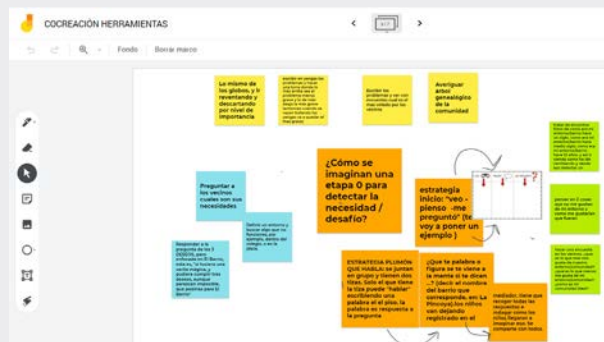
Profesoras: María José y Bernardita

Psicólogas: Luz María y Valentina

Diseñadora: Jacinta



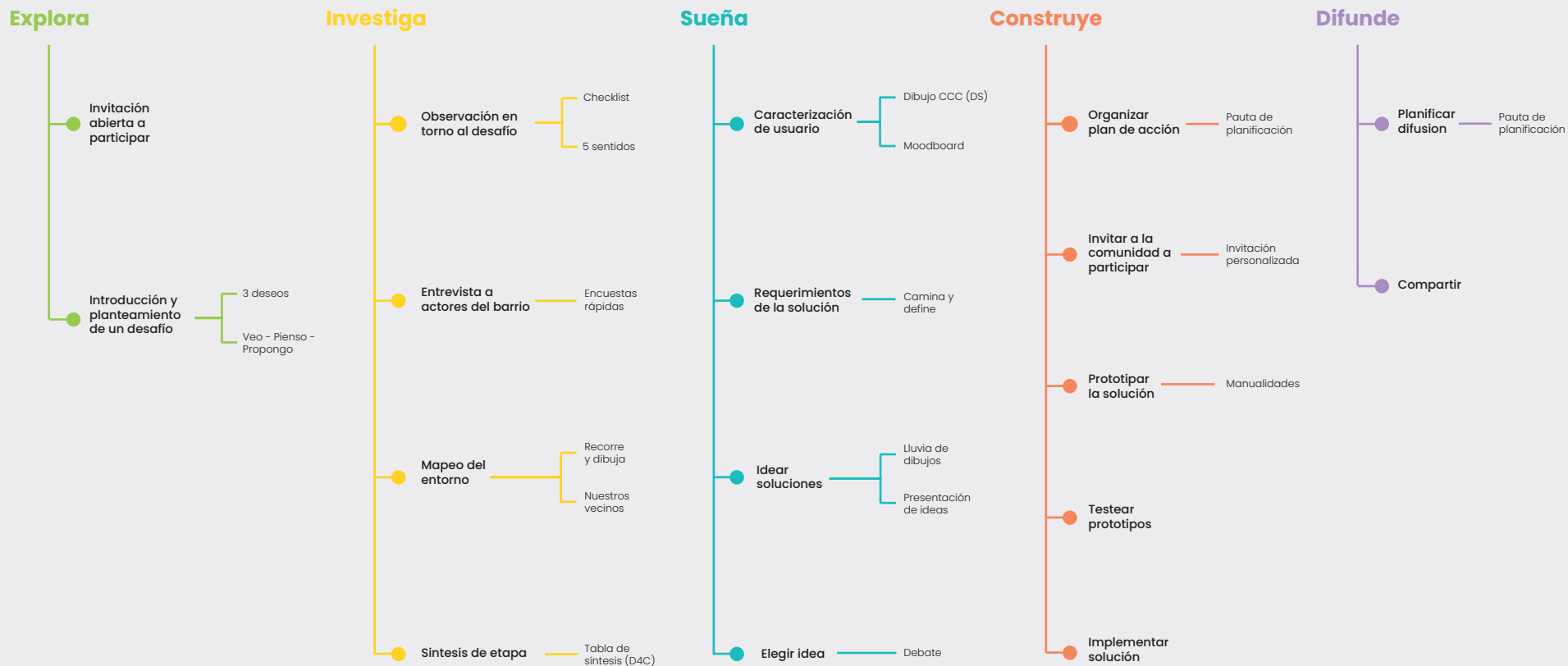
Pantallazo cocreación (Fuente: Elaboración propia)



Pantallazo cocreación (Fuente: Elaboración propia)

Resultados:

- Se fusionan y rediseñan algunas herramientas de la recopilación.
- Se crean nuevas herramientas a partir del diálogo entre las distintas profesionales.
- Se crea un nuevo documento con las nuevas herramientas cocreadas incluyendo: objetivos, formato, materiales, instrucciones y tiempo.



[Fig.13] Primera visualización de las etapas y herramientas de -Casa + Plaza

Fuente: Elaboración propia

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta y comprobar si cumplen con el objetivo de encontrar oportunidades de mejora en el barrio.

Objetivos específicos:

Validar comprensión de instrucciones, testear formato y testear tiempo.

Método:

Se les explicó a las mediadoras los rasgos generales del proyecto y se les envió una pauta de testeo en donde debían realizar la primera propuesta de la herramienta con los niños. Las sesiones las realizaron de manera remota, durante sus reforzamientos semanales, fueron grabadas por zoom y luego enviadas para un posterior análisis

Participantes: Mentores Voluntarios del programa de Mentorías de Formando Chile con sus respectivos estudiantes que provienen de la población El Barrero, contexto de implementación

Mediadora: Angélica Gonzales

Niños de 10 años:

Raúl Rodríguez
Gastón Rodríguez
Grace Auladell

Mediadora: Rosario Concha

Niños de 11 años:

Rodrigo Calipán
Natalia Carreño
Cristobal Silva
Emiliano

Mediadora: Lerimar Laurens

Niño de 12 años:

Mateo Cristomo

Mediadora: Sofia Bucher

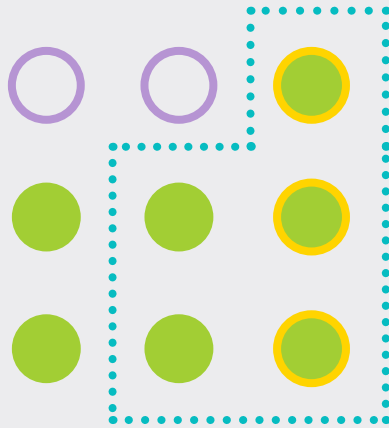
Niños de 13 años:





Constanza Carreño
Andrew Auladell



Pantallazos testeos. (Fuente: Registros mentorías FCh)

Resultados cuantitativos:



-  Pidieron deseos para el barrio.
-  Recibieron ejemplos de deseos y respondieron deseos para el barrio.
-  Prefiere dibujar en vez de escribir los deseos.
-  Pidieron deseos personales.

Todos dividieron la hoja en 3.

Algunos deseos interesantes:

“Casas para perros abandonados de la calle” (Gastón, 10 años).

“Que hubieran contenedores de reciclaje” (Raúl, 10 años).

“Que la gente fuera un poco más solidaria” (Nathalie, 11 años).

“Que hayan más árboles, porque hay muchas palmeras que no sirven de nada...No se pa que están, no dan ni sombra, ni siquiera dan cocos, además que la mayoría se están muriendo”

(Mateo, 12 años).

Conclusiones:

- Se deben redactar mejor las instrucciones para reducir las dudas de los niños.
- Se vuelve necesario dar ejemplos de deseos, para que los niños puedan orientarse en los propios.
- El tiempo calculado de manera remota es de 20 minutos en promedio.
- **Para facilitar la actividad y hacerla más eficiente, es mejor entregar una ficha ya diseñada**

Veo, pienso, me pregunto

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta y comprobar si cumplen con el objetivo de encontrar oportunidades de mejora en el barrio.

Objetivos específicos:

- Validar comprensión de instrucciones
- Testear formato
- Testear tiempo

Método:

Se les explicó a las mediadoras los rasgos generales del proyecto y se les envió una pauta de testeo en donde debían realizar la primera propuesta de la herramienta con los niños. Las sesiones las realizaron en sus barrios, durante su tiempo libre, hicieron fotos y reportes por medio de notas de voz que fueron enviadas para un posterior análisis.

Participantes: Mediadoras mujeres de entre 22 y 24 años con sus hermanos de 9 y 11 años. Todos provenientes de la comuna de Las Condes.

Mediadora: Elisa Vergara:

Niños:

Teresita Vergara, 9 años

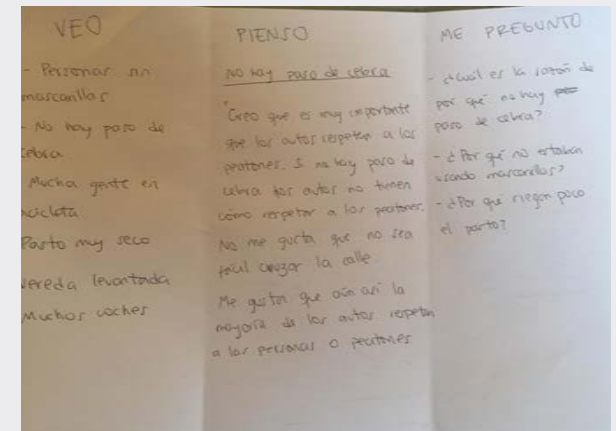
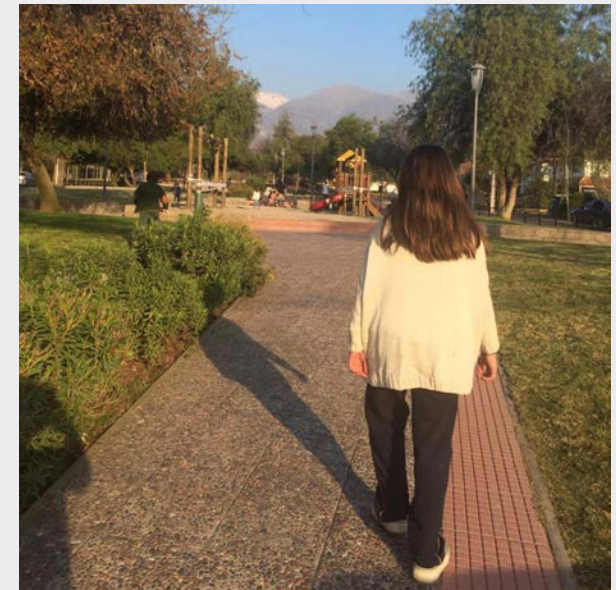
Alvaro Vergara, 11 años

Mediadora: Margarita Albornoz:

Niña: Bernardita Albornoz, 11 años

Mediadora: Isidora Fernández:

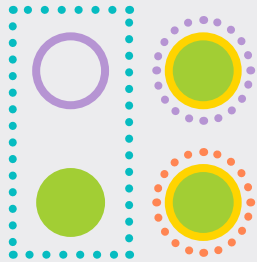
Niño: Mateo Fernández, 11 años



(Fuente imágenes: Registros mediadoras)

Veo, pienso, me pregunto

Resultados cuantitativos:



Veo: todos escribieron cosas de su entorno.

Pienso: Entendieron y reflexionaron sobre algo que vieron.

Me pregunto: Escribieron una pregunta en relación a una posible oportunidad de mejora.

Escriben en una hoja hacia abajo todas las secciones.

Divide la hoja en 3 y escribe cada sección hacia abajo.

Prefiere hacer la actividad en voz alta.

Respuestas interesantes:

Pienso: El terreno crea inseguridad porque es oscuro y cualquiera podría entrar e incluso pasar a las casas y además se podría usar de mejor manera, hacer una plaza o canchas de deporte.

Me pregunto: ¿Por qué nadie nunca hizo nada en ese terreno?

(Mateo, 12 años)

Me pregunto:

¿Por qué no hay paso de cebra?

¿Por qué no están usando mascarilla?

¿Por qué no riegan el pasto?

(Bernardita, 11 años)

“Me pareció muy entretenida la actividad porque me di cuenta de todas las cosas que faltaban o las cosas buenas de mi barrio, me hubiese gustado que las preguntas que escribí pudiesen tener una respuesta” (Bernardita, 11 años)

Conclusiones:

- La sección “Me pregunto” le generó confusión a los niños, por lo que se decide cambiar a “Propongo” para que los niños tengan que plantear una mejora a un problema detectado.
- Dar libertad al mediador para que previamente decida hacer la actividad de manera grupal o individual, según mejor se adapte a la realidad de su grupo.
- Dar libertad al mediador para que previamente decida hacer la actividad en voz alta o en una hoja, según mejor se adapte a la realidad de su grupo.
- La persona mediadora debe ir guiando para obtener respuestas fructíferas y no queden dudas en las instrucciones.

Veo, pienso, me pregunto

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta y comprobar si cumplen con el objetivo de encontrar oportunidades de mejora en el barrio.

Objetivos específicos:

Validar sección “propongo”

Método:

Se les explicó a la mediadora los rasgos generales del proyecto y se le envió una pauta del testeo en donde debían realizar la primera propuesta de la herramienta con las niñas. Las sesiones las realizaron en su barrio, durante su tiempo libre, hicieron fotos y reportes por medio de notas de voz que fueron enviadas para un posterior análisis.

Participantes: Mediadora mujer de 24 años con sus vecinas que viven Las Condes.

Mediadora: Violeta Urzúa

Niñas:

Inés Valdés, 9 años

Clara Valdés, 9 años

Rosario, 11 años

Resultados:

- Las tres fueron compartiendo sus observaciones en el transcurso de la primera sección.
- Para la segunda sección debían elegir una de las cosas que vieron en la sección “veo” que podría ser mejorable y llegaron a un consenso de que piensan que la plaza es muy fome.
- En la sección “Propongo” cada una da ideas de poner juegos inflables, un canopy, un club, entre otras cosas.



Conclusiones:

- El rediseño de las instrucciones sirvió para cumplir el objetivo.
- Se determina que al menos la sección “veo” debe realizarse de manera personal, de lo contrario, se produce mucho desorden.
- Se hace necesario diseñar una ficha para que las respuestas de los niños sigan una misma línea y las instrucciones queden por escrito.



(Fuente imágenes: Registros mediadora)

Encuestas rápidas

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta y comprobar si cumplen con el objetivo de levantar información.

Objetivos específicos:

Testear preguntas propuestas.

Testear el involucramiento de adultos de la comunidad.

Testear el formato.

Método:

Se visitó el lugar de manera presencial, pero se participó como espectadora. Las niñas ya habían realizado la etapa de exploración (testeo 3), por lo que se les explicó que esta actividad era la continuación y que todo esto formaba parte de un proyecto para el condominio.

Participantes:

Mediadora: Violeta Urzúa

Niñas:

Inés Valdés, 9 años

Clara Valdés, 9 años

Rosario, 11 años

Resultados:

- Al principio estaban tímidas para salir a buscar alguien a quien preguntarle, sobre todo porque no habían adultos dando vueltas por la calle.
- Mientras estaban pensando a quién encuestar, aparecieron dos niñas que, si bien no cumplían con la edad (tenían 7 y 8 años), quisieron participar igual.
- Una vez que una tomó la iniciativa de ir a tocar el timbre de una señora, todas la siguieron.
- La señora las recibió y respondió las tres preguntas de manera concreta y en voz alta, aportando una nueva oportunidad de diseño.
- Las niñas estuvieron de acuerdo con la Señora que detectó que faltaban flores en la plaza.

Conclusiones:

- Es importante tener el punto de vista de los adultos ya que pueden inspirar a los niños en la redefinición del problema.
- Dejar a criterio del mediador si la actividad se debe hacer en parejas o de forma individual para ayudar a los niños que sean más tímidos.
- Para tener un registro de las respuestas y que los niños no olviden las preguntas, es mejor entregarles una ficha para rellenar.



(Fuente imagen: Registro personal)

Recorre y dibuja

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta y comprobar si cumplen con el objetivo de levantar información a través de un mapeo del entorno.

Objetivos específicos:

Validar el dibujo como técnica de mapeo. Testear el formato.

Método:

Se visitó el lugar de manera presencial, esta vez se actuó como mediadora, ya que Violeta no pudo estar presente. Se les hizo un repaso de las dinámicas anteriores para que recuerden que esto forma parte de algo más grande y se dio paso a la actividad.

Participantes:

Mediadora: María Cox

Niñas:

Inés Valdés, 9 años

Clara Valdés, 9 años

Rosario, 11 años

Resultados:

- Al no tener un vínculo cercano con las niñas, se hizo difícil lograr que pusieran atención y se motivaran con la actividad.

Cuando se sentaron a dibujar, después

- de haber recorrido, se acercaron varios niños que también querían aportar.

Algunas niñas dibujaron más, mientras

- que otras preferían aportar con ideas para que otra dibuje.

Si bien el dibujo no quedó igual o proporcional, salieron a la luz los temas que

- para ellas son relevantes.

Conclusiones:

- Es fundamental el vínculo del mediador con los niños.

- El dibujo sirve para que los niños puedan, inconscientemente, detectar las cosas que consideran relevantes su entorno.

- Para que todos tengan la oportunidad de aportar, se puede proponer la actividad en formato individual en una hoja pequeña o en formato grupal en una cartulina grande.



(Fuente imagen: Registro personal)

Nuestros vecinos

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta y comprobar si cumplen con el objetivo de detectar las interacciones relevantes del entorno.

Objetivos específicos:

Comprobar la capacidad de generar redes entre los actores del barrio.
Testear el formato.

Método:

Se hizo una continuación en la misma visita del testeo anterior.

Participantes:

Mediadora: María Cox

Niñas:

Inés Valdés, 9 años

Clara Valdés, 9 años

Rosario, 11 años

Resultados:

- La instrucción fue enumerar a todas las personas que se relacionan con el entorno.
- Rápidamente fueron escribiendo los nombres de sus vecinos y describiendo sus características en voz alta.
- Cuando dejaron de nombrar vecinos les pregunté “¿Y qué personas que no viven acá necesariamente, también interactúan con la plaza?” Y fueron nombrando al administrador, conserje, jardinero, etc.

Conclusiones:

- Sería bueno que esta herramienta sea una segunda parte del mapeo anterior, para así generar las redes de una manera más visual.
- Se deben generar preguntas sobre posibles actores para ir guiando la actividad e involucrar a la mayor cantidad de actores posibles.



(Fuente imagen: Registro personal)

Comunicación verbal:

Con la ayuda de las pedagogas Bernardita Montes y Jacinta Moreno, se definió un lenguaje educativo pero cercano, tanto en las instrucciones de las herramientas como en el sistema en general.

Se busca constantemente que la voz gramatical y la conjugación de los verbos sea en primera persona plural, excepto en las fichas individuales donde se utiliza la segunda persona plural para interpelar al niño.

Siguiendo esta misma línea, las etapas se renombran como muestra la figura 14:

La narrativa:

Para que los niños puedan empatizar con el sistema y las etapas, se le asignó a cada una un personaje con su respectivo ícono que invita a los participantes a realizar las actividades.

Los nombres de cada personaje no fueron elegidos al azar, ya que las iniciales de cada uno en orden componen la palabra "BARRIO" para hacer alusión a que todos juntos, siguiendo las etapas, podemos formar una comunidad mejor.

El lenguaje visual:

Como se mencionó anteriormente en la página 43, el proyecto debe ser adaptable a las diferentes realidades en las que se implementa, es por eso que se busca que pueda ser realizado siguiendo los pasos, pero aplicándose de manera análoga (sin necesidad de imprimir las fichas). De esta manera tanto el lenguaje visual general como el diseño de las herramientas y las fichas, es simple y amigable. Además, como está pensado en niños, se va complementando el uso de texto, dibujos y elementos gráficos para que todo se vea más atractivo.



[Fig.14] Visualización de las etapas de -Casa + Plaza con identidad incorporada
Fuente: Elaboración propia

Diseño de identidad

Colores e íconos



Para comenzar a definir los colores del proyecto se realizó una encuesta de percepción a 120 personas en donde a se les mostró ciertos conceptos que se relacionan con el proyecto y debían elegir el que más les remitiese el concepto entre 12 opciones. Con los resultados, se ajustaron los matices y se definió la paleta de colores.

Para decidir a qué etapa asignarle qué color e ícono, se preguntó en la misma encuesta, pero de forma cualitativa, por elementos e ideas que se les vinieran a la cabeza al leer el nombre y descripción de cada etapa.



Exploremos:

Exterior, salir, descubrir, recorrer, conocer.

El mapa representa la invitación a salir por el barrio e introducirse en él.



Investiguemos:

Pensamiento, inteligencia, analizar, averiguar, indagar.

La lupa representa la invitación a observar en profundidad y con detención lo que sucede en el entorno.



Soñemos:

Creatividad, ilusión, anhelar, imaginar, idear.

La nube invita a echar a volar la imaginación y soñar con mejoras para el barrio.



Construyamos:

Manos, trabajo, fabricar, crear.

El lápiz y el pincel simbolizan el pasar de la imaginación a la acción.



Difundamos:

Compartir, comunicar, correr la voz

El megáfono representa la difusión del trabajo y la solución para la comunidad.

Inspiración:

Menos casa más plaza busca hacer un llamado a vivir en comunidades sanas para los niños. Un reportaje del diario La Tercera, indica que el MINEDUC proyecta que pandemia elevará a 264 mil los alumnos que dejarán el colegio, lo que significa que todos esos niños estarán sin recibir la educación que necesitan y no estarán resguardados por una entidad que se preocupe de tener un espacio que garantice su óptimo desarrollo.

Por otra parte según el SIIS-T, en Chile hay un 15,3% de hogares hacinados, lo que afecta a los barrios más vulnerables del país. Esto obliga a los niños a salir a la calle transformándose en parte de su casa y, muchas veces, en su patio de recreación.

- casa

Invita a salir de la casa, siendo la calle parte de ella y hacerse cargo del entorno para proteger el a los niños que viven en el barrio. Esto no busca promover que los niños no estén en sus casas o dejen de compartir con sus familias, si no que puedan tener la libertad de salir a un lugar que propicie un ambiente seguro para su desarrollo.

+ plaza

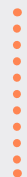
Se busca fomentar la plaza no sólo como un lugar donde hay juegos y columpios para niños sino como el centro de reunión y toma de decisiones de la comunidad. También se inspira en el sentido del Agora griega; un amplio espacio abierto donde se realizaba la actividad política, administrativa, comercial y social de la antigua Atenas. (Klio Tsoga, arqueólogo)



Jugando en el pasaje Los Manzanos (Fuente: Registro personal)

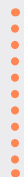
Evolución de bocetos:

- CASA
+ PLAZA
construyendo el barrio



Juego de palabras utilizando una tipografía que simula una letra a mano alzada con ciertos ajustes personalizados, la paleta de colores se utiliza mezclada entre las distintas letras y en la parte inferior está la bajada en letra Poppins Extra light.

- CASA
+ PLAZA
construyendo el barrio



Se agrega un trazo curvo que se puede interpretar como un resbalín y una cara feliz. Los colores se reordenan y se rediseña la bajada resaltándola con un rectángulo.

- casa
+ plaza
construyendo el barrio



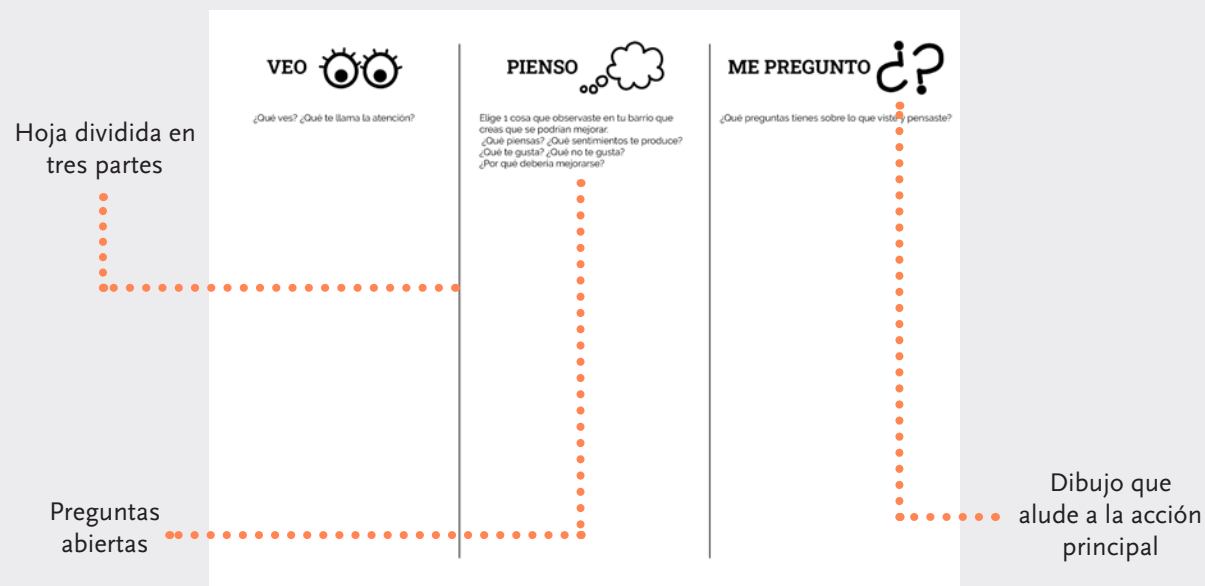
Se hace un cambio drástico en la tipografía del naming. El trazo curvo que simula el resbalín, se traslada a reemplazar la letra "L", se le cambia el color y da paso a la bajada.

Según la información arrojada por los testeos, se vuelve necesario incorporar fichas que acompañen a algunas herramientas, para que el trabajo pueda ser concreto y más fácil de comprender por parte de los niños.

Quedará a libertad del mediador so utiliza las fichas impresas o las replica de manera análoga, según la disponibilidad de recursos en cada caso. Siguiendo esa línea, se decide realizar un diseño en blanco y negro y en hoja carta para que una posible impresión sea económica y accesible.

Para el proceso se tomará como muestra la ficha de la herramienta “Veo, pienso, me pregunto” que forma parte de la etapa “Exploremos”

Boceto:



[Fig.15] Primer boceto de la ficha

Fuente: Elaboración propia

En conversaciones con las profesoras especialistas y correcciones con la profesora guía, se llega a las siguientes conclusiones:

- En cuanto al diseño, la ficha no genera una verdadera diferencia al realizarla de manera análoga. Además, falta incluir la identidad del proyecto y correcciones posteriores al testeo
- Falta ser más concreta con las instrucciones para que los niños puedan seguir la actividad sólo utilizando la ficha.

Fichas de las Herramientas

Primer rediseño

EXPLOREMOS BEATRIZ

INVESTIGUEMOS ANDRÉS

SOÑEMOS ROCÍO RAÚL

CONSTRUYAMOS IGNACIO

DIFUNDAMOS OLGA

Para esta actividad, vamos a explorar y abrir nuestros sentidos. ¡Sigue cada uno de los pasos para que juntos decidamos nuestro entorno de trabajo!

1. VEO

¿Qué ves? **Anota una lista con todo lo que te llame la atención;** pueden ser cosas grandes o chicas, personas haciendo algo o situaciones, escribe todo lo que esté pasando a tu alrededor. **¡Tienes 5 minutos!**

2. PIENSO

Elige 1 cosa de la lista anterior **que crees que se podría mejorar.**

¿Qué te gusta? ¿Qué no te gusta? ¿Por qué crees que debería mejorarse? **¡Tienes 5 minutos!**

3. PROPONGO

¿Qué propones para mejorar lo que pusiste en el paso N°2? Puedes escribir o dibujarlo. **¡Tienes 5 minutos!**

NOMBRE:

E1 H2

Visualización de la totalidad de las etapas

Dibujo con identidad incorporada que alude a la acción

Elementos gráficos que delimitan el espacio de trabajo

Identificador de etapa y herramienta

[Fig.16] Primer rediseño de la ficha
Fuente: Elaboración propia

Testeo primer rediseño

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta y validar las instrucciones con los elementos de la ficha.

Método:

Se le envió a las mediadoras una pauta de testeo en donde debían realizar la actividad de la ficha con sus alumnos. Las sesiones se realizaron de manera remota, durante sus reforzamientos semanales. Fueron grabadas por zoom y luego enviadas para un posterior análisis.

Participantes: Mentoras Voluntarias de Formando Chile con sus respectivos estudiantes que provienen de la población El Barrero, contexto de implementación.

Mediadora: Angélica Gonzales

Niños de 10 años:

Grace Auladell

Mediadora: Lerimar Laurens

Niño de 12 años:

Mateo Cristomo

Resultados:

Grace:

- **Veó:** Árbol chico, mi gato Michi, mi hermano, la calle con autos pasando, autos sin dueño haciendo sus necesidades.
- **Pienso:** Que es peligroso que los autos pasen tan rápido porque podrían atropellar a alguna persona o animal.
- **Propongo:** Que pongamos un cartel para que anden mas lento o un signo pare.

Mateo:

- **Veó:** Árboles, personas caminando, la tiendita, perros de la calle.
- **Pienso:** No me gustan los perros de la calle, porque hacen sus necesidades en todos lados.
- **Propongo:** Que el alcalde de Huechuraba contrate personas en un camión para que recojan a los perros y los lleven a un albergue donde los puedan adoptar.

Conclusiones:

A pesar de que los niños entienden las instrucciones y se cumple el objetivo, se conversa con la profesora Jacinta Moreno quien aconseja que:

- Se debe jerarquizar aún más la información visual y evitar el exceso de elementos distractores.
- Se debe mejorar el lenguaje de las instrucciones para que el niño tenga la menor cantidad de dudas posibles.



(Fuente imagen: Registros Mentora FCh)

Fichas de las Herramientas

Segundo rediseño

Al hacer una prueba de impresión, los elementos grises no se ven correctamente, por lo que se decide utilizar solo el negro y así evitar posibles problemas al imprimir la ficha.

EXPLOREMOS

INVESTIGUEMOS SOÑEMOS CONSTRUYAMOS DEFENDAMOS

Para esta actividad, vamos a salir a explorar y abrir nuestros sentidos.

¡Sigue cada uno de los pasos para que juntos decidamos nuestro foco de trabajo!

I. VEO
 ¿Qué ves? Anota una lista con todo lo que te llame la atención; pueden ser objetos, acciones de personas o situaciones, **escribe todo lo que esté pasando a tu al rededor.**
 ¡Tienes 5 minutos!

II. PIENSO
 Elige una idea de la lista anterior que crees que se podría mejorar.
 ¿Qué te gusta? ¿Qué no te gusta? ¿Por qué crees que debería mejorarse?
 ¡Tienes 5 minutos!

III. PROPONGO
 ¿Qué propones para mejorar lo que pusiste en el paso N°2? Puedes escribir o dibujarlo.
 ¡Tienes 5 minutos!

NOMBRE: _____

EI H2

Se da protagonismo al personaje de la etapa

Se simplifican los espacios de escritura para no recargar la ficha

Identificación del niño

Se simplifica la visualización de las etapas

Se perfecciona el lenguaje de las instrucciones

Se mantienen solo algunos elementos gráficos que delimitan el espacio de trabajo

Identificador de etapa y herramienta

[Fig.17] Segundo rediseño de la ficha
 Fuente: Elaboración propia

Fichas de las Herramientas Validación

Usuarios

Etapas

Herramientas

Identidad

Fichas

Objetivo general:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta, validar las instrucciones y el uso correcto de la ficha.

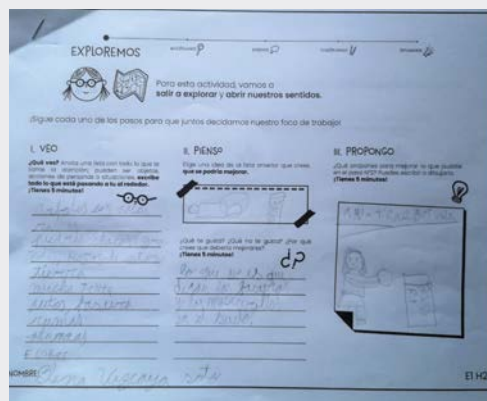
Método:

Se les envió a las mediadoras una pauta de testeo e instrucciones en donde debían realizar la actividad con la ficha impresa. El testeo fue realizado de manera remota y registrado con fotos que fueron enviadas para un posterior análisis

Participantes:

Mujer de 24 años con sus hermanos pequeños. Los tres viven en la comuna de Las Condes.

Mediadora: Isidora Vizcaya
Elena Vizcaya (9 años)
Eduardo Vizcaya (10 años)



Conclusiones:

- Los niños entendieron las instrucciones y detectaron oportunidades de diseño
- Rellenaron la ficha escribiendo y dibujando donde se esperaba.

“Si alguien ve esa ficha y no entiende las palabras, los dibujos sirven para ayudar a entender”

Elena Vizcaya

“Me gustó la actividad porque me hizo pensar”

Eduardo Vizcaya

(Fuente imágenes: Registros mediadora)

Testeo de otras fichas

Se hicieron testeos preliminares de las fichas de otras herramientas diseñadas con la identidad de la metodología para ver si los niños entienden los espacios para responder y las instrucciones de la actividad.

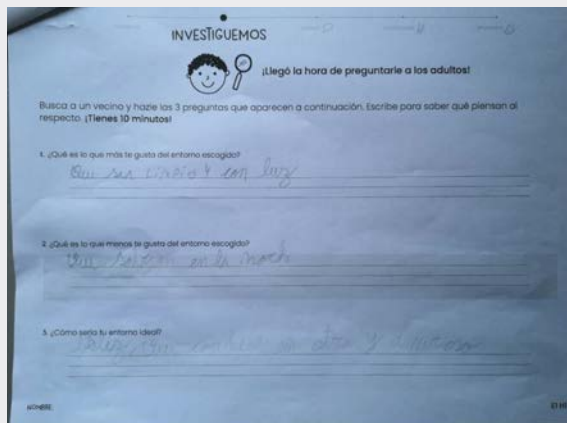
Método:

Se les envió a las mediadoras una pauta de testeo e instrucciones en donde debían realizar la actividad con la ficha impresa. El testeo fue realizado de manera remota y registrado con fotos que fueron enviadas para un posterior análisis.

Participantes:

Mujer de 24 años con sus hermanos pequeños. Los tres viven en la comuna de Las Condes.

Mediadora: Isidora Vizcaya
Elena Vizcaya (9 años)
Eduardo Vizcaya (10 años)



Conclusiones:

- Los niños entendieron las instrucciones y detectaron oportunidades de diseño
- Rellenaron la ficha escribiendo y dibujando donde se esperaba.

"Encontré entretenido tener que preguntarle su opinión a los más grandes"

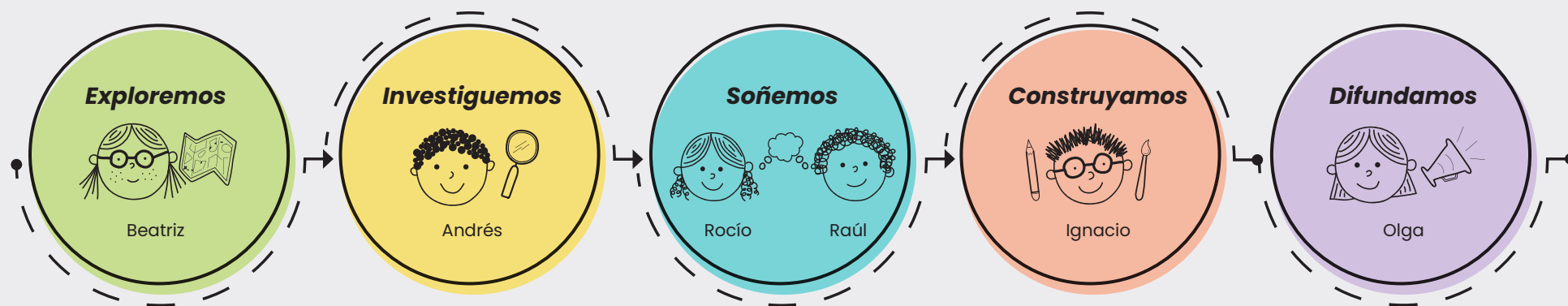
Elena Vizcaya

(Fuente imágenes: Registros mediadora)

+ casa
- plaza
construyendo el barrio

Como muestra la figura 18, La metodología se divide en 5 etapas. Cada una con sus objetivos para ir desarrollando el proyecto de manera eficiente e involucrando a la comunidad.

[Fig.18] Visualización de etapas y objetivos
Fuente: Elaboración propia



• **¡Hola! Soy Beatriz** y los voy a guiar en la primera etapa de este entretenido camino. **El objetivo de la etapa “Exploremos” es introducirse en la metodología y detectar la oportunidad de mejora dentro del barrio.** Es aquí donde deberán abrir sus sentidos y explorar el barrio para ver dónde se podría necesitar un cambio.

• **Mi nombre es Andrés** y conmigo vamos a conocer cómo funciona el barrio **y a profundizar en el entorno escogido.** En esta etapa se deben sumergir en las interacciones del entorno y el entendimiento de este para poder redefinir el problema a solucionar.

• A nosotros nos encanta soñar y somos muy creativos, **somos Rocío y Raúl y en esta tercera etapa te invitamos a Imaginar todas las soluciones posibles.** Deberán definir un usuario y los requerimientos de la solución para luego echar a volar la imaginación y soñar sin límites.

• **Me presento, Soy Ignacio, y mi tarea es que juntos hagamos realidad el sueño.** Aquí se invita a toda la comunidad a ser parte, verán si se necesitan permisos, y se organizarán para ponerse manos a la obra y llevar a cabo la idea propuesta en la etapa anterior.

• Por último pero no menos importante, **nos toca Difundir, Me llamo Olga y los voy a ayudar a que todos se enteren del gran trabajo que hicieron,** ver si necesitamos que alguien nos ayude a hacerlo y que nuestro sueño quede a largo plazo.

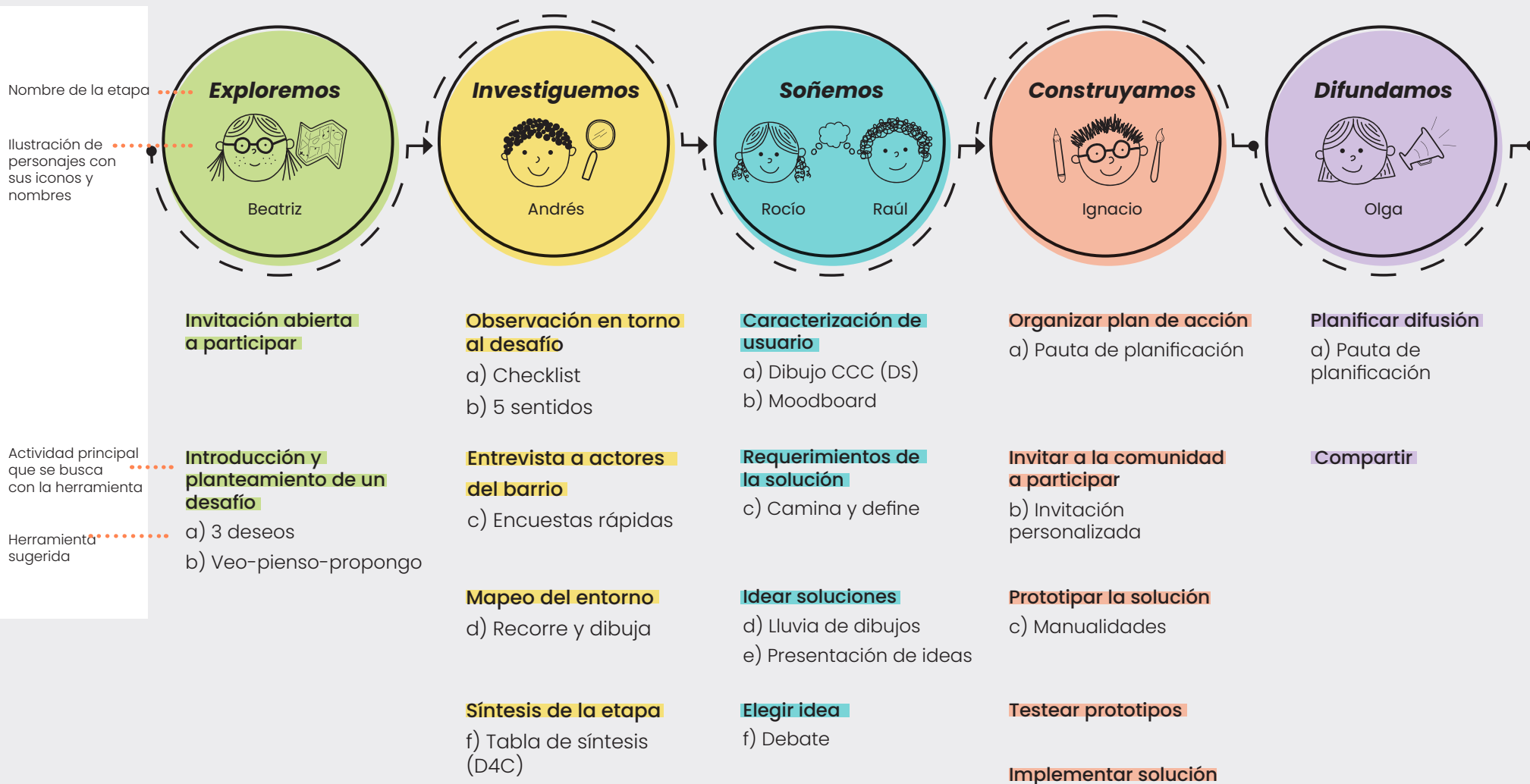
Propuesta final

Metodología

Las 5 etapas tienen sus actividades principales y cada una de ellas cuenta con una o dos herramientas sugeridas. Además, algunas de las herramientas tienen fichas diseñadas especialmente para que la experiencia del proyecto sea más lúdica para los niños.

[Fig.19] Visualización de etapas y herramientas

Fuente: Elaboración propia

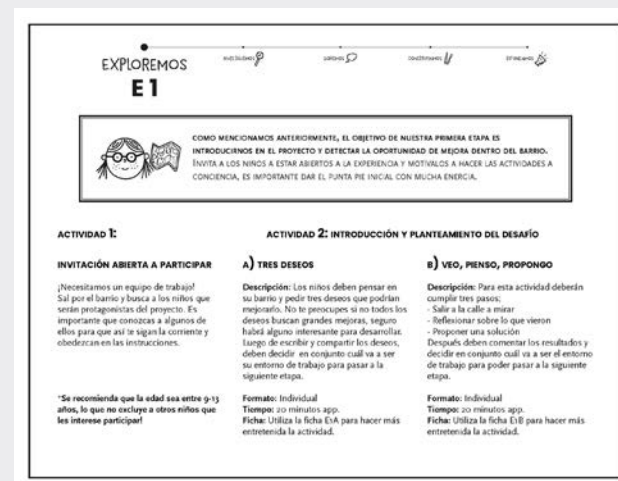
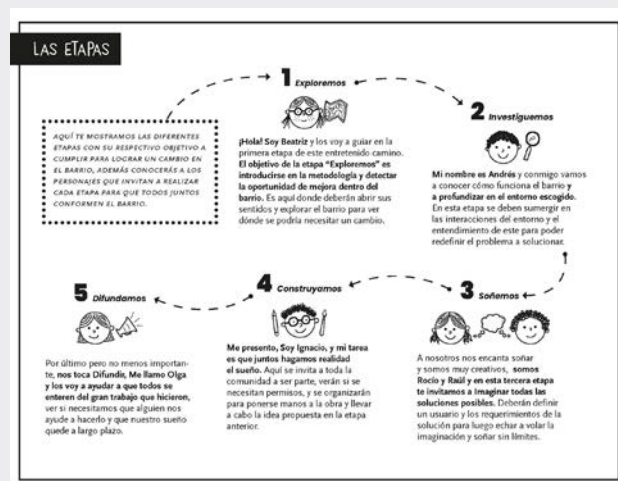
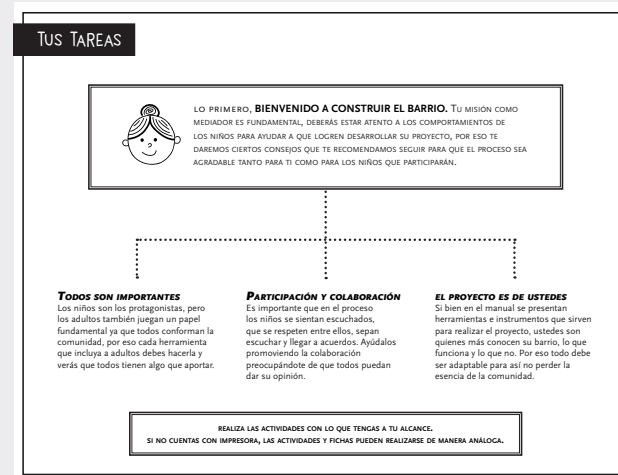


Para poder llevar a cabo la metodología, se diseñó un manual para que siguiendo las instrucciones y consejos, el mediador pueda autogestionar el proyecto por su cuenta.

El manual se introduce con la sección “Tus tareas” que contiene consejos para saber qué actitud debe tener el mediador a la hora de trabajar con niños utilizando la metodología.

En “Las etapas” se presentan los personajes y objetivos de cada una para tener una visión general de lo que se va a realizar.

Luego se da inicio al proyecto en donde se va explicando en detalle cada etapa con sus respectivas actividades principales, las herramientas que las acompañan y las fichas en los casos pertinentes.

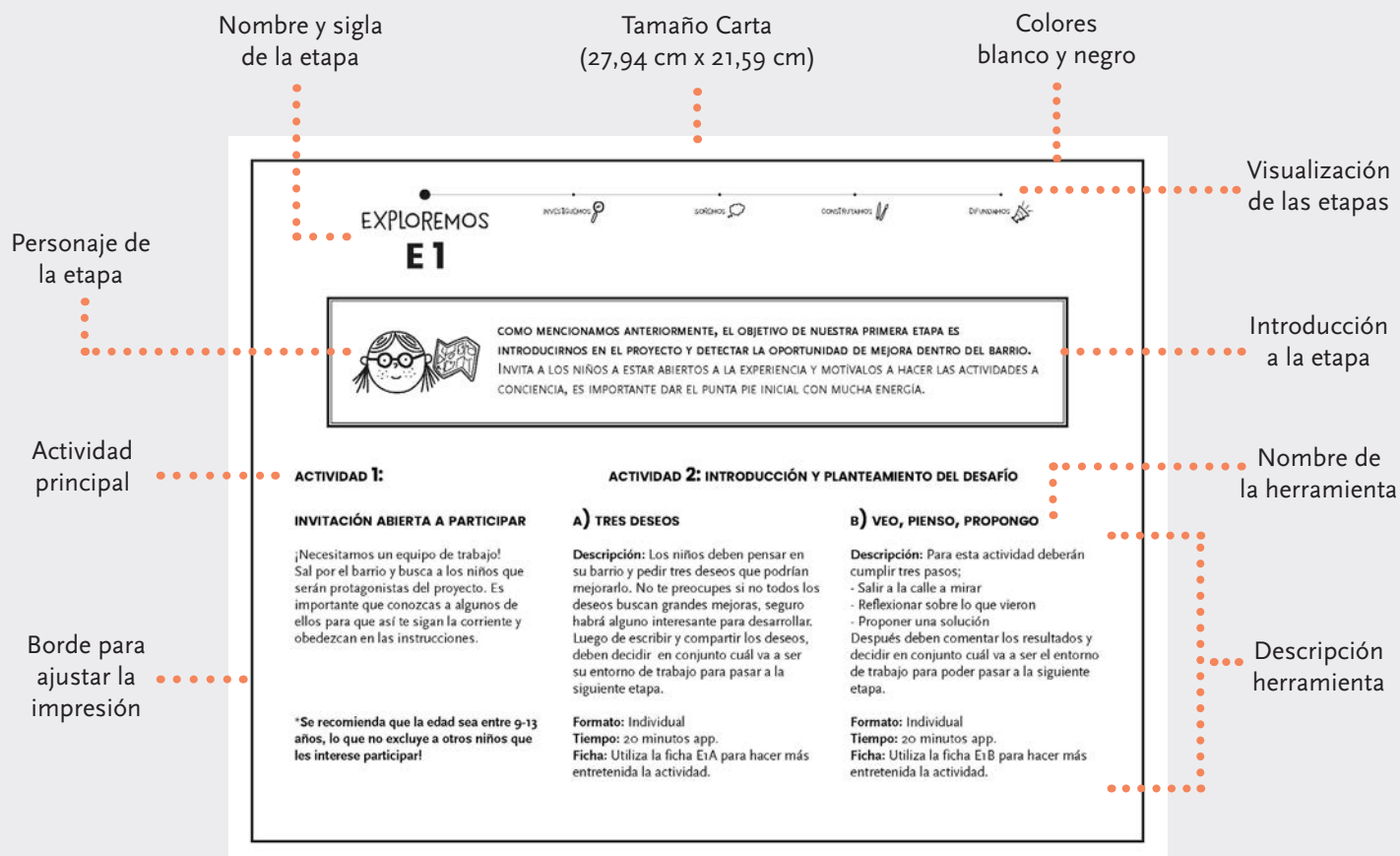


[Fig.20] Visualización del Manual del mediador
Fuente: Elaboración propia

De acuerdo al carácter accesible y replicable de la metodología, el manual tiene un diseño simple que facilita la impresión y seguimiento del proceso.

Es importante resaltar que es el mediador quien debe decidir qué herramienta utilizar y cómo aplicarla pensando en el grupo de niños y la comunidad.

Las herramientas que no cuentan con ficha especial, tienen instrucciones específicas de materiales y formas para poder realizarla.

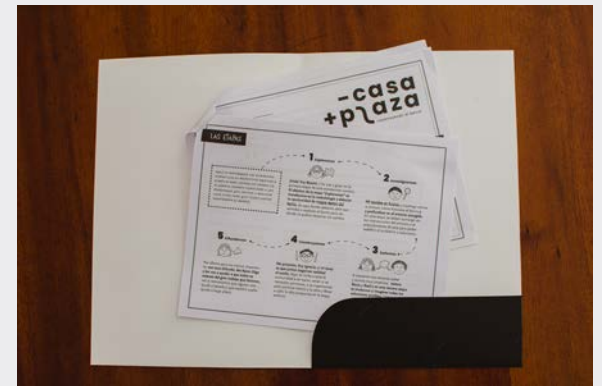
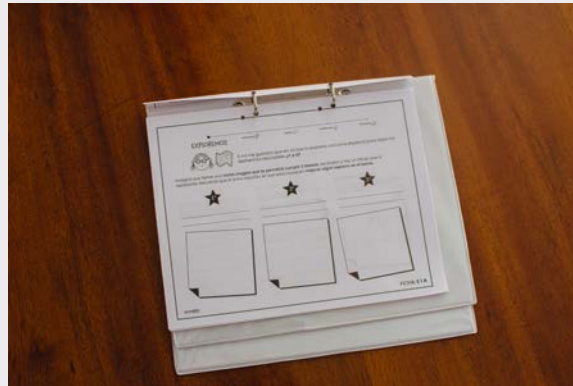


[Fig.21] Visualización del Manual del mediador
Fuente: Elaboración propia

Propuesta final

Manual del mediador

Visualización del manual en uso y posibles soportes.



Propuesta final

Fichas de herramientas

A continuación se muestran las fichas de las herramientas que se consideró que podrían necesitar de una guía especialmente diseñada para tener un lugar de registro. El manual tiene la ficha anexada en la etapa que corresponde, sin embargo como se ha mencionado a lo largo del proyecto, para llevar a cabo la herramienta las fichas no son indispensables y pueden ser replicables de manera análoga

EXPLOREMOS

Para esta actividad, vamos a salir a explorar y abrir nuestros sentidos.

(Sigue cada uno de los pasos para que juntos decidamos nuestro foco de trabajo)

I. VEO
¿Qué ves? Anota una lista con todo lo que te llama la atención, pueden ser objetos, acciones de personas o situaciones, **escribe todo lo que esté pasando a tu alrededor. ¡Tienes 5 minutos!**

II. PIENSO
Elige una idea de la lista anterior que crees que se podría mejorar.
¿Qué te gusta? ¿Qué no te gusta? ¿Por qué crees que debería mejorarse? ¡Tienes 5 minutos!

III. PROPONGO
¿Qué propones para mejorar lo que pusiste en el paso II? Puedes escribir o dibujarlo. ¡Tienes 5 minutos!

NOMBRE: FICHA: E 1 B

EXPLOREMOS

A mi me gustaría que en mi barrio existiera una zona especial para dejar los desechos reciclables ¿Y a ti?

Imagina que tienes una varita mágica que te permitirá cumplir 3 deseos, escríbelas y haz un dibujo que lo represente. Recuerda que el único requisito es que estos busquen **mejorar algún aspecto en el barrio.**

NOMBRE: FICHA: E 1 A

INVESTIGUEMOS

¡Llegó la hora de preguntarle a los adultos!

Busca a un vecino y hazle las 3 preguntas que aparecen a continuación para saber qué piensan al respecto. ¡Tienes 10 minutos!

1. ¿Qué es lo que más te gusta del entorno escogido?

2. ¿Qué es lo que menos te gusta del entorno escogido?

3. ¿Cómo sería tu entorno ideal?

NOMBRE: FICHA: E 2 A

INVESTIGUEMOS

¡A recorrer y dibujar!

¡A recorrer y dibujar! Sal con esta hoja y lápices de colores, con ellos dibuja un mapa del barrio y marca elementos que se relacionen al entorno elegido (personas, animales, lugares, etc.). ¡Tienes 15 minutos!

NOMBRE: FICHA: E 2 B

CONSTRUYAMOS

¡Manos a la obra!

Antes de ponernos manos a la obra debemos planificar y hacernos preguntas que nos van a ayudar a aterrizar nuestra idea.

1. ¿Hay que pedir algún permiso para llevar a cabo nuestra idea? ¿A quién le tenemos que pedir ese permiso?

2. ¿Nuestra idea cuesta dinero? ¿Si la respuesta es sí, cuánto y cómo la vamos a juntar?

3. ¿Necesitamos ayuda de algún experto para llevar a cabo nuestra idea?

4. ¿Cuánto tiempo nos va a tomar realizar nuestra idea? ¿Cuándo la vamos a construir?

NOMBRE: FICHA: E 4 A

DIFUNDAMOS

¡A correr la voz!

Antes de ponernos manos a la obra debemos planificar y hacernos preguntas que nos van a ayudar a aterrizar nuestra idea.

1. ¿Quiénes deben conocer nuestra idea?

2. ¿Cuál es la mejor forma de difundir nuestra idea? (boca a boca, pegar carteles, campañas por redes sociales, etc.)

3. ¿Quiénes nos pueden ayudar a difundir nuestra idea?

4. ¿Por cuánto tiempo haremos la difusión? ¿Cuándo la vamos a empezar?

NOMBRE: FICHA: E 5 A

Propuesta final

Fichas de herramientas

Visualización de fichas impresas y en uso

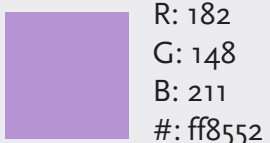
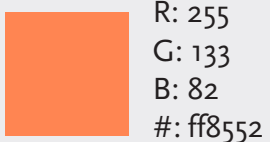
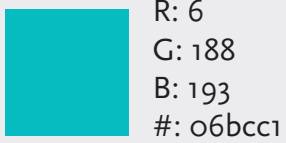
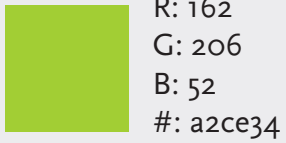


(Fuente imágenes: Registro personal)

Propuesta final

Diseño de identidad

Paleta de colores:



Familias de tipografías:

DK NEW BEGINNINGS

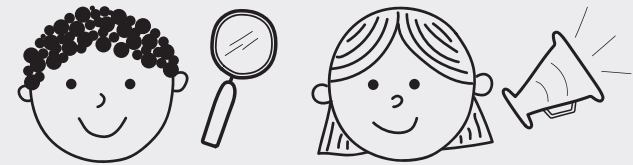
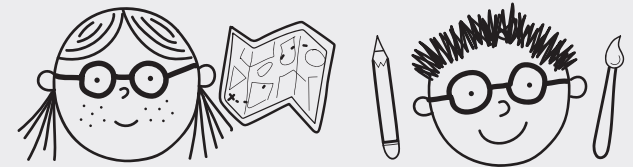
Scala Sans

Poppins

Roboto Slab

Estilo general de dibujos:

Se realizan ilustraciones digitales sencillas usando Illustrator.



Propuesta final

Diseño de identidad

Logo



Aplicaciones de color



Objetivo: Resolver ejercicios relacionados con vectores a través de práctica | 19/08.
cotada valorando el trabajo en silencio

5



Ala	Ala	Drum
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Trabaja Mañana
18 Día de la
Soledad
Alimentos no
Perishables

Implementación y proyecciones

Implementación

Redes de contacto



Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto todavía permanece en fase de iteración, por lo que el hablar de una implementación real se hace a través de especulaciones.

El primer paso, es lograr llevar a cabo el proyecto en su totalidad utilizando las herramientas y fichas diseñadas. Para ese proceso, **la corporación Formando Chile tiene sus puertas abiertas para cuando las condiciones sanitarias lo permitan, poder implementar la metodología** utilizando la Casa Comunitaria de Las Canteras e incluso que la metodología se desarrolle como parte del programa de mentorías en los otros 5 colegios de huechuraba que trabajan.

En una última conversación con Design for Change Chile, se le preguntó a Natalia cómo hace la organización para asegurar el compromiso de los mentores y cómo verifican que llevarán a cabo la metodología de manera correcta. **El modo de trabajo de ellos, es a través de una inscripción vía web, luego la ONG se contacta con el mentor postulante, le hace una breve entrevista, se le explica la metodología y se le envía la guía del mentor.**

En relación al proyecto, Natalia se mostró interesada en seguir en contacto para futuras alianzas, se conversó la posibilidad de abrir una posible nueva área de trabajo dentro de Design For Change u ofrecer capacitaciones a los mediadores que se interesen en la metodología.

En estos momentos me encuentro en el proceso de asignación de colegio para desempeñarme como profesora de arte y tecnología en algún establecimiento con niveles de vulnerabilidad alta el año 2021 y el 2022. Esto lo haré a través del programa de liderazgo colectivo de la fundación Enseña Chile que promueve que profesionales tengan la experiencia en terreno de la sala de clases para luego incidir en el sistema educativo.

Se planteó la existencia del proyecto a los que me han acompañado en el proceso y me dijeron que de todas maneras **podría implementar o testear algunas de las herramientas con mis estudiantes para así aprovechar ese tiempo en sala e ir perfeccionando la metodología.**

Se conversó con directivas de fundaciones y organizaciones que trabajan con niños en distintos barrios y se mostraron interesadas para una futura implementación del proyecto:

Organizaciones interesadas en la metodología:



Trabajan en **3 escuelas de la comuna de San Ramón** haciendo talleres los días sábados y están en el proceso de involucramiento con los barrios de al rededor.



Más de cien voluntarios participan todos los sábados en **8 colegios de Bajos de mena** con talleres recreativos e instancias formativas para niños y jóvenes.



Trabajan con niños de la población **Los Nogales (Estación Central)** para mejorar, en conjunto a las familias y organizaciones sociales, integralmente su realidad.



Realizan una escuela de artes urbanos para niños y jóvenes. Además tienen una casa donde viven voluntarios y **se insertan en el barrio Miraflores de Renca.**

Fortalezas

Experiencia trabajando con niños; reforzamientos y talleres de manualidades en Formando Chile y clases mensuales a alumnos del Colegio Cumbres con la Fundación Huella.

Participación activa en la vida del barrio de residencia que permite entender el funcionamiento de otras juntas de vecinos.

Relación directa e independiente con la comunidad de Las Canteras.

Oportunidades

Relación con Formando Chile proporciona un lugar físico y una comunidad para implementar la metodología.

Potenciales alianzas con fundaciones y organizaciones; fundación Trabún (Puente Alto), Misión central (Estación Central), Flor de lis (Renca), Corporación Giro (San Ramón).

Al ser autogestionable y adaptable se puede llegar a lugares remotos y simultáneamente.

Debilidades

Se requiere generar una instancia recreativa lo que implica que los mediadores deben utilizar recursos tanto humanos como de tiempo y materiales.

La metodología es compleja de explicar brevemente (elevator pitch) sobre todo cuando las personas no tienen conocimientos previos de diseño u otras metodologías.

Amenazas

Los niños están acostumbrados a estímulos inmediatos y tecnológicos lo que compite con la preocupación por el barrio.

La pandemia dificulta la implementación completa de la metodología.

Se puede generar frustración si no es posible implementar las necesidades de los niños.

<p>Socios clave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formando Chile: ayudan con la implementación en contexto y la infraestructura para realizar el proyecto. - Design for Change: tienen la experiencia en metodologías de diseño con niños y pueden ayudar con capacitaciones y feedback. 	<p>Actividades clave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacitar a los mediadores. - Hacer seguimiento de quienes implementan la metodología. - Obtener feedback de los proyectos realizados. 	<p>Propuestas de valor</p> <p>Para fomentar la vida comunitaria - Casa + Plaza, busca empoderar a los niños y transformar su realidad a través del diseño colaborativo proporcionando herramientas para que diseñen sus barrios y se aumente la participación.</p>	<p>Relación con clientes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puede ser una relación directa o indirecta según cómo llegue a la metodología. - Una relación cercana y de colaboración. 	<p>Segmentos de cliente</p> <p>Mediadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fundaciones y organizaciones que trabajen en barrios. - Vecinos interesados por su vida comunitaria. - Municipalidades que se interesen en el proyecto.
<p>Recursos clave</p> <ul style="list-style-type: none"> - Niños y mediadores que lleven a cabo la metodología. 	<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Boca a boca. - Contacto directo a fundaciones. - Proyección: página web 			
<p>Estructura de costos</p> <p>Costos financieros: Eventual creación de una plataforma a la que se pueda acceder a la metodología.</p> <p>Costos de tiempo: Iteraciones e implementación de la metodología, buscar alianzas y mediadores.</p>		<p>Fuentes de ingreso</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fondos concursables - Charlas - Capacitaciones 		

Corto plazo:

- **Iterar e implementar la metodología completa en el contexto de estudio** (Condominio Social Las Canteras 2) con la ayuda de Formando Chile y la Casa Comunitaria.
- Diseñar el proceso de inscripción o postulación de los mediadores para que tengan acceso a la metodología.

Mediano Plazo:

- Recontactar a las fundaciones y organizaciones para evaluar la replicación de la metodología en otros barrios.
- Testear la implementación en barrios que no necesariamente vivan en situación de vulnerabilidad.
- Postular a fondos concursables para poder capacitar a los mediadores, desarrollar una página web que facilite el acceso a la metodología, etc.
- Contactar a municipalidades para promover la metodología en sus barrios como un programa social.

Largo Plazo:

- Desarrollar la metodología de manera virtual para no tener que usar papel.
- Que la metodología se posicionen y exista como un material de libre acceso.
- Replicar la metodología en otro tipo de comunidad como lo puede ser un colegio o un hogar del SENAME.

Aspiraciones económicas:

- Casa + Plaza, nace desde una vocación de servicio, por lo que **este proyecto nunca tuvo pretensiones económicas de sueldo o grandes ganancias**, creo que parte de democratizar el diseño es ayudar a que éste sea accesible. Sin embargo existen otras transacciones para remunerar el trabajo y formas de generar valor como lo es el posicionamiento profesional que conlleva el desarrollo de una metodología o el reconocimiento a través de invitaciones a charlas o algún futuro puesto de trabajo en alguna de las organizaciones que pueda conocer implementando el proyecto.



Conclusiones

Conclusiones

A pesar de que aún queda trabajo pendiente para poder implementar la metodología en terreno, los testeos demostraron que **los niños tienen esa creatividad soñadora que tanto los caracteriza y tienen motivación por pensar y diseñar su entorno sin importar el lugar de residencia.**

Probablemente con el proyecto no se van a diseñar grandes soluciones, pero se busca **lograr un impacto más allá del material y a largo plazo sobre todo en los niños y en la forma en que entienden su barrio y la vida en comunidad.**

El proceso de trabajo del proyecto se vivió guiado por el Double Diamond, pero fue complementado por diversas metodologías de diseño que nutrieron el desarrollo de la propuesta. **Por otra parte se pone en valor el trabajo interdisciplinario y los aportes que se pueden realizar mutuamente el Diseño y la Pedagogía,** profesiones que tienen mucho en común y pueden coconstruir grandes propuestas que mejoren e impacten la forma en que los niños se están educando dentro y fuera de los establecimientos escolares.

En este proyecto se pusieron en práctica distintas herramientas que fueron entregadas a lo largo de la carrera que hoy se materializan en una metodología que está diseñada para que todos puedan diseñar. **Es así como se democratiza el aprendizaje y se comparte llevándose a cabo una cadena de diseño en donde los profesores que tuve y las cosas que me enseñaron también son parte, y sin darse cuenta están aportando para que eventualmente los barrios tengan una mejor vida de comunidad.**



(Fuente imagen: Registro personal)



Referencias y anexos

Aristóteles. (Siglo IV). *Política*. E-artnow.

Barreto, C., Gutiérrez, L. F., Ligia, B., & Parra, C. (2006).

Límites del constructivismo pedagógico. Recuperado de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (2018). *Juntas de Vecinos en Chile*. Santiago, Chile: Biblioteca del Congreso Nacional de Chile.

CASEN. (2017). *Encuesta de Caracterización Socioeconómica Nacional*.

Centro de Políticas Públicas UC. (2016). *Encuesta Nacional de percepciones ciudadanas sobre Municipios*. Recuperado de <https://politicaspublicas.uc.cl/publicacion/otras-publicaciones/informe-de-resultados-encuesta-nacional-de-percepciones-ciudadanas-sobre-municipios/>

Chile, Ministerio de desarrollo social y familia, Sistema integrado de información. (n.d.). Retrieved September 15, 2020, from <http://siis.ministeriodesarrollosocial.gob.cl/>

Colon, L. (2003). *El país posible: modelo de apoderamiento y autogestión para las comunidades especiales de Puerto Rico*. San Juan, Puerto Rico: Oficina para el Financiamiento Socioeconómico y la Autogestión.

Comisión de Estudios Habitacionales y Urbanos, Ministerio de Vivienda y Urbanismo, Santiago de Chile. (2018). *4° Encuesta de Calidad de Vida Urbana*. Recuperado de http://calidaddevida.colabora.minvu.cl/Documentos%20compartidos/Informe%20Calidad%20de%20Vida%20Urbana%20Uso%20Parques_%202018.pdf

C. S. (2020). <https://www.latercera.com/nacional/noticia/mineduc-proyecta-que-pandemia-elevara-a-264-mil-los-alumnos-que-dejaran-el-colegio/OZXIYEJPVFERBY3AJDTG6U4LE/>. *La Tercera*. Retrieved October 20, 2020, from <https://www.latercera.com/nacional/noticia/mineduc-proyecta-que-pandemia-elevara-a-264-mil-los-alumnos-que-dejaran-el-colegio/OZXIYEJPVFERBY3AJDTG6U4LE/>

C. V. (2018, January 23). *El desarrollo moral en los niños según Piaget*. Retrieved May 24, 2020, from <https://www.actualidadenpsicologia.com/desarrollo-moral-ninos-piaget/>

Durston, J., & CEPAL. (2000). *¿Qué es el capital social comunitario?* (ISSN 1564-4162). Recuperado de <https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5969/1/S0007574-es.pdf>

Figueroa, C. (2018). *Construcción de comunidad entre niños y adultos: Una experiencia de participación promovida por ONG chilenas*. Recuperado de <https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/viewFile/1147/805>

Fry, T. (2004). *The voice of sustainment: design etgics a futuring*. *Design philosophy papers*.

Guía del mentor [Pdf]. (2018). Santiago: Design For Change Chile.

Guía web [Pdf]. (2019). Santiago: Escuela en acción.

Hogar de Cristo. (2019). *Círculos Territoriales | Hogar de Cristo*. Recuperado de <https://www.hogardecristo.cl/noticias/partieron-los-circulos-territoriales>

K. T. (n.d.). *Ministry of Culture and Sports: Ancient Agora of Athens*. Retrieved October 20, 2020, from http://odysseus.culture.gr/h/3/eh351.jsp?obj_id=2485

Ley N°16.880. *Sobre Organizaciones Comunitarias*, Santiago de Chile, 7 de agosto de 1968.

Marín, I., Cox, A., & Cox, M. (2018). *Espacio Público como impulsor de la vida de barrio*. Recuperado de <https://docs.google.com/document/d/1UmONgQH-reZ833OXWDhizhJN2EeHjesW4OergRqVKqM/edit?usp=sharing>

Referencias

MIT Media Lab. (201). *Professor Emeritus Seymour Papert, pioneer of constructionist learning, dies at 88*. Recuperado de <http://news.mit.edu/2016/seymour-papert-pioneer-of-constructionist-learning-dies-0801>

Papert, S. & Harel, I. (eds). (1991) *Constructionism: research reports and essays 1985 - 1990 por the Media Lab, Massachusetts Institute of Technology, Ablex Pub. Corp, Norwood, NJ*

Peppler, K., Halverson, E., & Kafai, Y. (2016). *Makeology : Makerspaces As Learning Environments (Volume 1)*. Abingdon, Reino Unido: Routledge.

Practicas y saberes que deshacen y hacen diseño [Video file]. (2020, September 3). Retrieved September 25, 2020, from https://www.facebook.com/watch/live/?v=677599899766299&ref=watch_permalink

Programa de recuperación de Barrios. (2010). *Las Canteras*. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1p04wCBU40-Qsge2CHiTbU6fjDnL3QAtV/view?usp=sharing>

Putnam, R. (1993). *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*. Princeton, EEUU: Princeton University Press.

Rajan, R. (2019). *Salvar las comunidades para así salvar el capitalismo*. Recuperado de <https://gestion.pe/mundo/salvar-comunidades-salvar-capitalismo-260125-noticia/>

Resnick, M. (2014a). *GIVE P'S A CHANCE: PROJECTS, PEERS, PASSION, PLAY*. Recuperado de <https://web.media.mit.edu/~mres/papers/constructionism-2014.pdf>

Tonucci, F. (2015). *La ciudad de los niños (Ed. Rev.)*. Barcelona, España: Graó.

UNICEF. (1990). *Convención sobre los Derechos del Niño*. Recuperado de <https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/viewFile/1147/805>

UNICEF. (2012). *Estado Mundial de la Infancia, Niñas y niños en el mundo urbano*. Recuperado de <https://www.unicef.org/spanish/sowc2012/>

UX Collective. (2018). *Creating your product 's tone and voice*. Recuperado desde <https://uxdesign.cc/creating->

Valenzuela, P., & Sanfelippo, A. (2014). *La ciudadanía también es mía*. Santiago, Chile: Pehuén Editores.

Apuntes de la sesión de validación de usuario

Apuntes sesión de validación de usuario

1. ¿Edad?

Berni:

- Máximo 9 o 10. No menos de 7, antes son muy chicos y cuesta más que enganchen y entiendan las instrucciones. 8-9 edad perfecta, son observadores y participan.
- Definir a qué punto con cada herramienta en cuanto a las ideas de los niños, pensar en la respuesta que van a dar los niños, para que sean preguntas abiertas pero que den respuestas realizables.

Cote:

- 9 años van a ser los que se van a motivar, un niño de 12 le va a dar lata tomar la iniciativa, va a participar si ve que es algo atractivo, pero no va a ser el primero en sumarse.
- A los 9 tienen todavía esa inocencia para poder enganchar y creer que ellos sí pueden ser protagonistas de la comunidad, hacer cambios, involucrarse, crearse el cuento y ser los héroes. Todavía enganchan con esas narrativas.

Vale:

- 9 años tiene la imaginación latente y desarrollada

Ia:

- Más chicos no entienden, son muy concretos, egocéntricos todavía. Primero básico es muy chico. 9-10 años. Niño soñador con ganas de aportar y con más capacidades cognitivas y reflexivas.

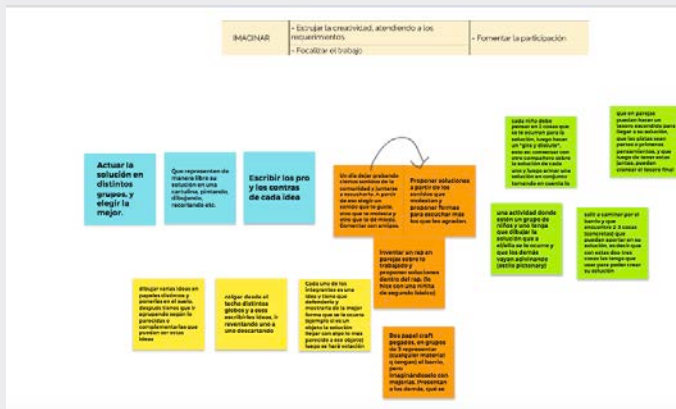
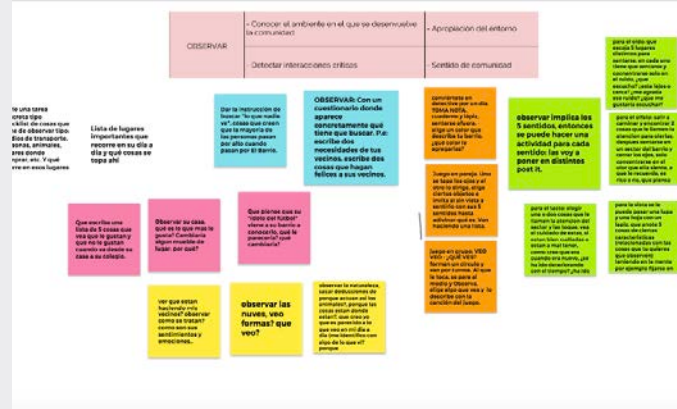
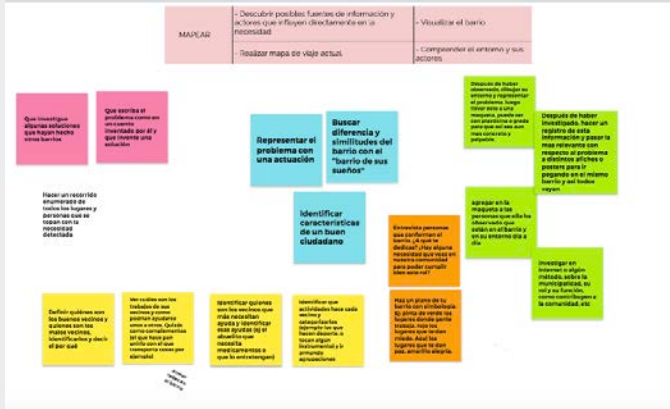
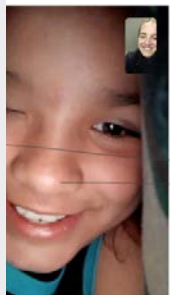
Lucía:

- En el barrio hay menos brecha de edades, buena oportunidad aprovecharse de diferentes edades para dar roles de acuerdo a cada una. Potenciar a los niños según los intereses y capacidades de cada edad.
- Al trabajar con niños de esa edad, es bueno porque al impactar a medida que va creciendo, se genera un hábito de querer impactar en su comunidad.

Jacinta:

- Perfil - Los niños que desarrollen el proyecto "tienen que ser"
- Me titulo con "esto", pero apunto a esto a futuro. Clave *acptarme*.
- Ojo con el intermediario, definirlo muy bien, las actitudes, habilidades, casi que para descargarlo, responder ciertas preguntas que "acrediten" la capacidad de liderar este tipo de talleres. ¿Por qué va a descargarlo? ¿Cuál es su intención? - el niño no va a llegar solo, tiene que alguien invitarlo a participar.

Pantallazos de la sesión de cocreación de herramientas de la metodología



Documento base para pautas de organización previa y resultados de testeos, uso personal.

- Participantes:

Objetivo General testeo:

Analizar cómo se comportan los niños realizando la actividad propuesta para comprobar si cumple con el objetivo de encontrar oportunidades de mejora en el barrio.

Objetivos específicos:

1. Comprensión de instrucciones
2. Formato (escribir las secciones en una hoja dividida en 3)
3. Tiempo
4. Narrativa de agente

Con quienes:

- Hermanas grandes de l@s niñ@s
- Con qué prototipo: Se le entregó una introducción e instrucciones a las hermanas quienes fueron las encargadas de llevar a cabo la actividad.

¿Cómo se sabrá si funcionó o no?

1. Por el tipo de cosas que escriben
2. Por cómo deciden realizar la actividad
3. Cuánto se demoran en realizarla
4. Qué piensan de ser agentes

Conclusiones Objetivos específicos:

1. Comprensión de instrucciones: Si bien todos vieron, pensaron y se preguntaron cosas de su entorno es preferible dividirlo:

- **Veo:** 4/4 escribieron cosas de su entorno
- **Pienso:** ¾ entendieron y escribieron sobre algo que vieron
- **Pregunto:** 2/4 se preguntaron cosas relacionadas a una oportunidad de mejora

2. Validar formato (escribir 3 deseos en una hoja dividida en 3):

- ¾ Divide la hoja en 3 y escribe hacia abajo
- 2/4 escriben hacia abajo en una hoja de cuaderno
- ¼ Lo prefiere hacer en voz alta.

Conclusiones 1 y 2: Quizás sería bueno replantear el formato a grupal y en voz alta, así la persona mediadora puede ir guiando la actividad para obtener respuestas fructíferas y no queden dudas en las instrucciones.

3. Validar tiempo: Fue menor al estipulado en todas las secciones.

Conclusión: 5 minutos de instrucciones y resolver dudas y 5-10 minutos por sección, según cantidad de niños. (mínimo 5 y 10 máximo)

Conclusiones cualitativas:

- "Me pareció muy entretenida la actividad porque me hizo dar cuenta de todas las cosas que faltaban o las cosas buenas de mi barrio"
- Me hubiese gustado que las preguntas que escribí pudiera pensar una respuesta
- En vez de salir, hacerlo en la casa y ver si en la casa reciclamos o algo así

Documento base para pautas de testeos enviadas a las mediadoras

Testeo Título

Datos:

- Mediadora
- Niño:

1. *¿En qué tipo de barrio viven? ¿Tienen relación con sus vecinos?*

Introducción:

La actividad a testear es parte de una metodología colaborativa que detecta y resuelve de manera autónoma los desafíos del barrio mediante la participación protagónica de niños e invitando a los adultos pertenecientes a la comunidad.

La idea general del proyecto es que siguiendo un manual con 5 etapas (Imágen) + herramientas para llevar a cabo cada una de ellas, se pueda plantear un desafío/necesidad, es decir una situación a mejorar en el barrio, para que incluyendo a los diferentes actores que interactúan en la comunidad, puedan idear y ejecutar una solución que nazca de ellos mismos, especialmente de los niños.

La primera etapa, es la etapa 0
En esta etapa la idea es detectar la oportunidad de mejora dentro del barrio. Es aquí donde los agentes (niños) deberán sumergirse en las interacciones del barrio para ver dónde se necesita un cambio.

ACTIVIDAD A TESTEAR:
 Es una de las herramientas sugeridas para utilizar en la etapa 0.

Lo que necesito de ti es:

- Que leas de que se trata la actividad
- Que invites a tu hermano a hacerla como un tipo de misión en la que él es un agente (si te acomoda).
- Que hagan la actividad y si puedes mandarme fotos y videos del proceso lo agradecería mucho
- Que anotes o me mandes notas de voz (como prefieras) con las distintas reacciones de tu hermano, ojalá guiandote por estas preguntas y si ves más cosas, mejor:
 - ¿Entendió las instrucciones? (si no las entendió, qué preguntas hizo, qué parte no entendió, etc.)
 - ¿Cómo reaccionó para empezar a hacer la actividad? (Le dio lata, lo encontró interesante, partió motivado, desmotivado, etc)
 - ¿Cómo lo viste realizando la actividad? (estaba concentrado y empoderado en su rol de agente o se fue a hacer otra cosa, alegó etc)
- Que al terminar la actividad guardes el papel para mandarme una foto y anotes o me mandes notas de voz (como prefieras) de tu hermano respondiendo estas preguntas:
 - ¿Qué te pareció la actividad?
 - ¿Te costó entender las instrucciones?
 - ¿Encontraste que fue muy difícil hacer las secciones? ¿Por qué?
 - ¿Qué te hubiese gustado agregar o sacar?
 - Otros comentarios que puedan salir y sean útiles para mejorar la actividad.



- casa
+ plaza
construyendo el barrio