



# TALLER DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA

14 de enero de 2017 - 10.00 a 14.00 horas Auditorio del Centro Cultural Galileo. C/ Galileo, 39, Madrid



¡POR FIN!  
**porque sí**  
en Chamberí

La participación de todos es importante:  
ven con tus hijos



**MEMORIA**



## **POR FIN PARQUE SI\_ PARTICIPACIÓN INFANTIL**

El objetivo de La Locomotora Azul es ilusionar, que los niños comprendan el proceso participativo y se impliquen en él.

Contemplamos una doble función:

Por un lado, aportar nuevos puntos de vista que enriquezcan la reflexión, incluyendo otros valores distintos de los habituales del mundo adulto.

Y por otro, contribuir a la formación de ciudadanos conscientes y responsables con una cultura de participación.

Destacamos la validez del criterio metodológico seguido en el taller. El componente lúdico aportado por el juego de tarjetas, la visita al parque y las entrevistas a los usuarios despertó en los niños una respuesta muy espontánea y verdadera que se plasmó en sus propuestas, materializadas en los murales realizados posteriormente.

## **DESAROLLO DEL TALLER**

El taller se desarrolla en 4 tiempos:

### **1-¿Qué vamos a hacer?**

#### **PRESENTACIÓN DEL PROYECTO (CENTRO CULTURAL)**

A partir de una secuencia de diapositivas acompañada de narración en registro infantil explicamos las particulares características estructurales de la cubierta del Depósito III y hacemos un breve recorrido por su historia reciente de lucha vecinal. Incidimos en la trascendencia de la oportunidad conquistada por los vecinos para recuperar este espacio y en la importancia de formar parte del proceso de participación que dará forma al nuevo parque para todos.

#### **JUEGO DE TARJETAS**

Profundizamos en la comprensión del proceso participativo mediante un juego de tarjetas para asignación de personajes, con las mismas categorías de "colectivo" y "actividad" que se trabajan en el taller de adultos.

"Colectivo": "infancia", "juventud", "adulto", "mayor" e "inclusión".

"Actividad": "juego", "deporte", "expresión", "encuentro" y "flora y fauna".

El personaje del niño dependerá de las características que figuren en las tarjetas que el niño extraiga (una de "colectivo" y otra de "actividad"). Por ejemplo: "adulto" y "encuentro". Con estos parámetros el niño creará un personaje que responderá, bajo el prisma de su personaje, a las preguntas que le plantee otro niño reportero.

El objetivo es que los niños amplíen su perspectiva al identificarse con posibles usuarios del parque con otras necesidades y otros deseos para el parque distintos de los suyos.

#### **ENTREVISTA**

Los reporteros, micrófono en mano, plantean las siguientes preguntas a los usuarios:

- ¿Quién eres?¿Cuántos años tienes?
- ¿Qué vienes a hacer al parque?
- ¿Qué es lo que te gusta del parque?
- ¿Hay algo que no te gusta del parque?
- ¿Qué pondrías que no hay en el parque?



Con las primeras preguntas se definen las características fundamentales del usuario (“colectivo” y “actividad”). Y con las tres últimas se concreta qué dejaría el usuario, qué quitaría del parque y qué añadiría (correspondientes a “oportunidad”, “problemática” y “demanda”).

Estas preguntas se usaron tanto para los personajes del juego como para los usuarios reales del parque.

Al reportero le acompaña su equipo de grabación. Otro niño graba la entrevista desde un móvil y un monitor adulto graba, a su vez, desde fuera, lo que está pasando.

Los niños van rotando para que todos pasen por el papel de entrevistador y cámara.

## **2-Análisis del lugar. Informativo infantil**

Caminamos al Parque desde el centro cultural, siguiendo un mapa.

Dentro del Parque, marcamos en un plano los lugares elegidos para realizar las entrevistas. Recogemos opiniones, con las entrevistas preparadas en el centro, de los usuarios del Parque, buscando una diversidad de perfiles que enriquezca nuestra visión global.

## **3-Reflexión y propuesta**

Volvemos al centro Cultural, hablando por el camino de necesidades y posibles soluciones. Valoramos qué propuestas son las que más nos gustan.

Dibujamos sobre la pared tres grandes murales con las propuestas que hemos trabajado.

## **4-Exposición y votación.**

Exponemos los murales y explicamos las propuestas en el taller de adultos para su votación. Votamos junto con los adultos.

## **RESULTADOS DEL TALLER**

Participaron en total 12 niños, lo que supone un 10% del total de participantes, incluidos los organizadores.

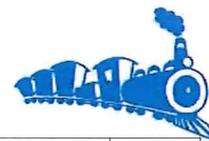
Podemos considerar esta muestra representativa dentro del proceso, ya que el tramo de población entre 5 y 14 años constituye alrededor de un 6,5% de la población total del Distrito.

Los niños entrevistaron en total a 20 usuarios del parque, además de a ellos mismos.

Las propuestas del mural infantil tuvieron un total de 85 votos amarillos (Am=indispensable), 46 azules (Az=necesario) y 54 verdes (V=deseable). En conjunto 185 votos.

La propuesta integradora de deseos infantiles y algunas opiniones recogidas en las entrevistas, denominada “castillo grande gratis”, con interior: biblioteca al aire libre, río, fuente, piscina, rocódromo, toboganes gigantes, pista de patinaje, fútbol, cama elástica, y exterior: árboles, columpios y bancos, es la más votada, 43% (32 Am, 23 Az, 24 V), seguida de la “granja”, donde se puede tirar bolas de nieve a las ovejas, montarse en las cabras, jugar con los cabritos y montar a caballo, 25% (20 Am, 9 Az, 18 V), y la “montaña rusa gratis con cucaña y tirolina”, 20% (22 Am, 7 Az, 8 V).

Los resultados del recuento pueden estar magnificados dado el entusiasmo que demostraron los niños por la votación.



PROPUESTA	Imprescindible	Necesario	Deseable	TOTAL
Castillo grande gratis (INTERIOR: biblioteca al aire libre, fuente, toboganes, patinaje, piscina, futbol, rocódromo, cama elástica. EXTERIOR: zona arbolada con columpios y bancos)	32	23	24	79
Montaña rusa con cucaña y tirolina gratis	22	7	8	37
Granja	20	9	18	47
Circuito gigante	7	3	3	13
Piscina	2	0	0	2
Castillo pequeño	1	2	0	3
Tobogán gigante para perros robot	1	2	1	4

Las entrevistas realizadas constituyen un trabajo de campo fantástico, haciendo un retrato de los usuarios de un sábado por la mañana. Delatan carencias (no hay niñas mayores de 5 años!) que pueden ayudar a trabajar propuestas (otros deportes aparte de fútbol, o espacios de juego de aventuras para niños y niñas no tan pequeños).

La palabra del sábado es pasear.

La demanda de sombra, árboles y más vegetación es generalizada.

También hay consenso en el buen funcionamiento de las pistas de deporte existentes. El golf molesta por el espacio que ocupa, no por rechazo a ese deporte en concreto.

En breve lectura de las **propuestas** realizadas, la muralla que rodea el castillo puede interpretarse como la tapia de un jardín, que cierra para que exista un espacio íntimo, de calma, aislado de la ciudad; como expresión de la necesidad de un espacio propio, con otras reglas, donde se propone, entre otras cosas, una biblioteca al aire libre.

La necesidad de contacto con la Naturaleza, y más concretamente, con el medio rural, se expresa en ideas como la instalación de una mini granja en el espacio ocupado por el golf. La propuesta se concibe como un lugar en el que los niños interactúen con los animales, pudiendo acercarse a ellos y tocarlos.

La reutilización de parte de lo existente como nuevas instalaciones de juego también es una idea fuerte en muchas propuestas, y poder contar con sitios para subirse a algo alto desde donde mirar, saludar y tirarse (castillo con muralla, tirolina, tobogán gigante, montaña rusa) y por supuesto, espacios para los juegos de agua (piscina, juegos con chorros de agua, río...).

## ESTRATEGIAS A FUTURO

Sería muy interesante repetirlo en días de diario, para conocer las otras secuencias de usuarios y actividades. La Locomotora Azul propone volver a realizar el taller con algún colegio en horario escolar.

El taller que hemos realizado originalmente estaba pensado para desarrollarse en cuatro jornadas. Hemos condensado el proyecto inicial en una sola jornada. Echamos de menos un espacio para poder trabajar y reflexionar sobre las propuestas concretas que han salido del taller.

También hubiera sido de gran interés contar con un espacio final de debate con la confluencia de niños y adultos.

Aparte, consideramos que sería necesario, una vez sean “interpretadas” y recogidas estas propuestas dentro del acuerdo general para el diseño de parque, realizar una jornada de devolución (donde se presente el documento que se haya generado y se discuta su validación).

Madrid 27 de Enero de 2017



## DOCUMENTACIÓN GRÁFICA



PROPUESTAS MAS VOTADAS



Castillo grande



Montaña rusa gratis



Granja



## TRABAJO DE CAMPO\_ ENTREVISTAS

ENTREVISTA	¿Quién eres?	¿Qué vienes a hacer al parque?	¿Qué te gusta del parque?	¿Hay algo que no te guste del parque?	¿Qué pondrías que no hay en el parque?
1	Emilia David (joven)	Pensar al lado de la fuente. Se está a gusto.	Es tranquilo. Tiene fuentes.	Está muy bien. Me encanta	Más fuentes
2	Carmen Cesar (adulto)	Pasear a Valeria (bebé).	No hay coches. Se puede pasear. Se puede hacer deporte. Hace sol.	Campo de golf en lugar de zonas libres	Más zonas de juegos. Más zonas abiertas, que no estén cerradas.
3	Águeda Porfirio (mayor)	Vengo por la mañana y por la tarde todos los días. Conozco a todo el mundo.	Me gusta mucho. Es lo mejor de Madrid.	Está todo perfecto.	Está todo.
4	Águeda Marta (joven)	Pasear el perro de mi tía.	Hay mucha naturaleza	No	Más sitios para niños pequeños.
5	Lucas Gonzalo (adulto con niño)	A jugar con los peques, Montar en el columpio, Dar un paseo.	Los columpios. Poder pasear	Pocos árboles, pocos sitios de sombra en verano, ocupación central del golf que quita sitio al parque	
6	Olivia Emma (adulto con niños)	Bicicleta. Jugar	Muy bonito. Los columpios.	Esta todo muy bonito.	No sabemos.
7	Miguel Andrea (adulto con niños)	Acompaño a mi hijo a jugar al fútbol.	Niños pueden jugar al fútbol y los padres correr.	Zonas de niños sólo con arena, me gustaría con más verde.	Más zona para niños pequeños con más verde. Fantástico la granja!
8	Olivia Francis (adulto) Martín (niño)	Jugar al fútbol.	Golf, fútbol, niños jugando. Sol, calor.	No, es agradable.	Bolera (Martín) Pista para patinar (Francis)
9	Maya Haidee (niña)	Jugar	Todo	Todo menos las vallas.	Montaña rusa gratis
10	Miguel Haidee (personaje pintor)	Pintar	Todo menos las vallas.	Las vallas.	Un taller de pintura. Un teatro. Una montaña rusa gratis.
11	Haidee Sebastian (adulto con niño)	A jugar con mi hijo	El estanque	No me gusta el golf. Quita mucho espacio.	Muchos columpios de madera muy grandes



## TRABAJO DE CAMPO \_ ENTREVISTAS

	ENTREVISTA	¿Quién eres?	¿Qué vienes a hacer al parque?	¿Qué te gusta del parque?	¿Hay algo que no te guste del parque?	¿Qué pondrías que no hay en el parque?
12	Maya	Miguel	Quiero que cambien campo de golf por minigranja donde haya mogollón de animales.	Que vienen muchos amigos.	Que van a quitar las vallas de golf donde cojo muchas pelotas.	Minigranja, donde tirar bolas de nieve a las ovejas, montarse en las cabras, jugar con los cabritos, montar a caballo.
13	Haidee	Ana (mujer con perro)	Tomar el sol. Pasear al perro.	Zonas de sol. Para caminar el cicuito.	Las instalaciones de golf	Juegos de niños, columpios, trampolines, toboganes.
14	Miguel	Fernando (adulto)	Pasera por el circuito. Antes jugar con los niños.	Delos pocos sitios para pasera y jugar con los niños.	No me gusta el golf. Quita espacio para los vecinos.	Más sitio para jugar al balón. La granja estaría muy bien.
15	Maya	Angel +pareja (adulto con perro)	A dar un paseo con el perro	Los jardines que son muy grandes.	Que no hay parque sólo para los perros.	Un parquecito para que los perros puedan estar jugando.
16	Haidee	María Jesus (adulto con nietos)	Saco a mis nietos de paseo.	Que hace solecito. Los caminitos para pasear.	No me gusta el golf. Tantas pistas para pelotitas de esas.	Más árboles de sombra.
17	Haidee	Javi y Roberto (niños)	Jugar al futbol.	Pistas de futbol. Pistas de padel.	La zona para beberes.	Una piscina. 20 caballos.
18	Carmen	Emilia (personaje adulto deportista)	A pasera a mis dos perros	Que tiene bastantes plantas para oler los perros y jugar.	El gran campo de golf	Muchos árboles grandes con terreno de tierra en lugar del golf.
19	Emilia	Agueda (personaje de 15 años)	A jugar con mis hermanos pequeños.	Muchos columpios. Cosas para pasárselo bien.	Lo de golf.	Parque con más cosas para mayores, tobogán más grande.
20	Emilia	Carlos (adolescente)	Jugar un partido de futbol	La gente, como está organizado, las actividades que puedes hacer	Me gusta todo.	Nada, sólo juego al futbol y está bien lo que hay.
21	Carmen	Diego y Miguel (niños)	Jugar al futbol	El futbol	Nada	No se
22	Agueda	Adulto con niña	Traigo a mi hija a pasear	Los columpios y poco más.	El campo de golf y el restaurante	Más zonas verdes para que los niños puedan jugar.



PROPUESTAS





## DESARROLLO PORMENORIZADO

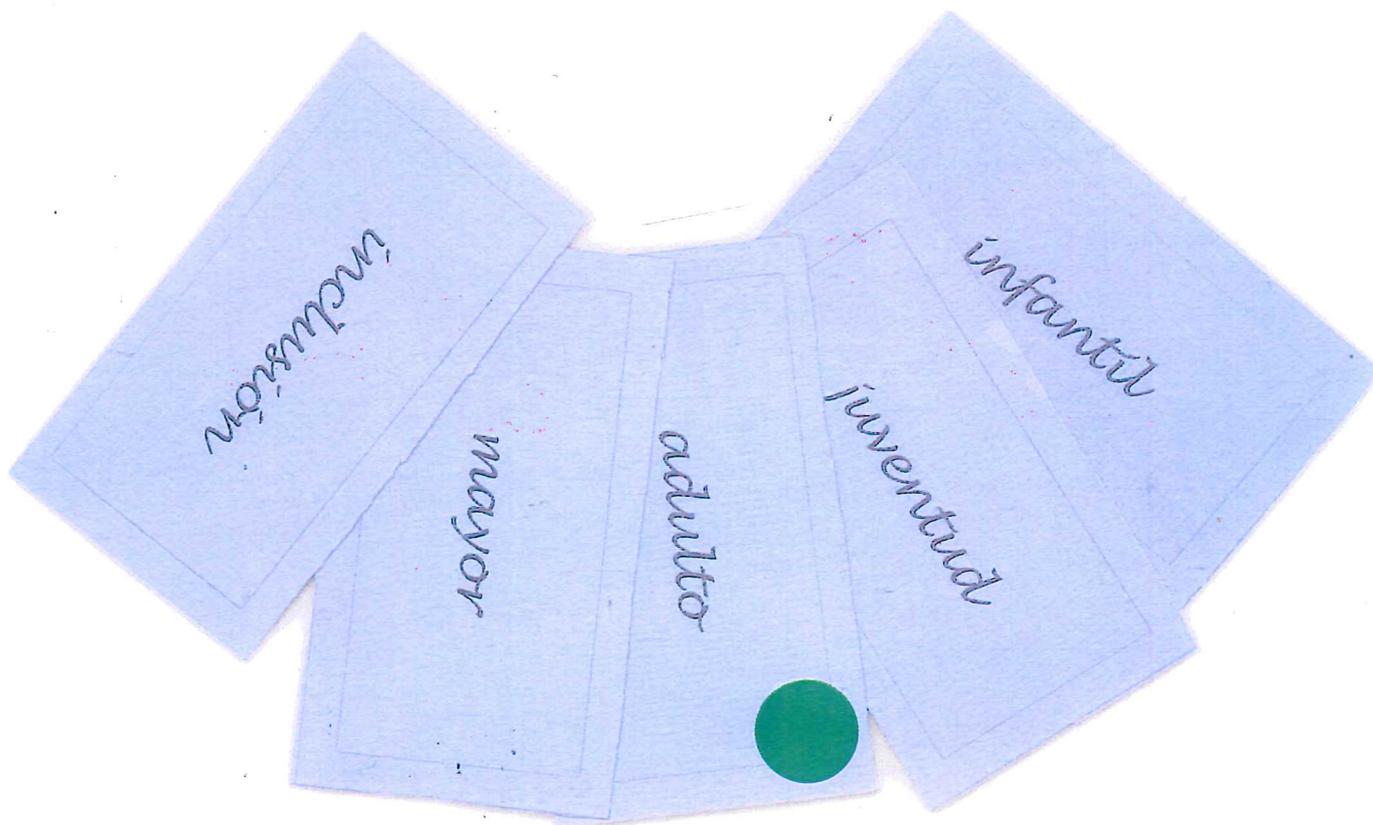
INICIO	ACTIVIDAD	DURACIÓN	MATERIAL
10.00h	Presentación monitores. Breve explicación a los niños de los objetivos del taller. Se utilizarán fotos que ilustren la evolución en el tiempo del espacio del Canal	15'	Powerpoint. Proyección sobre la pared
10.15h	Presentación niños y monitores, Juego de tarjetas de categorías (colectivo, actividad)	15'	Se utilizarán tarjetas con los personajes.
10.30h	Entrevistas ejemplo dramatizadas realizadas por los niños. Buscamos usuarios completando la vida del parque en un día laborable y en otro festivo, desde la apertura hasta el cierre.	20'	Se utilizarán móviles para grabar las entrevistas.  2 equipos formados por grupos de 3 participantes (entrevistado, entrevistador, cámara)
10.50h	Desplazamiento hasta el parque	20'	Mapa de recorrido
11.10h	Entrevistas entre ellos y a paseantes, se turnan para grabar y comer tentempié	60'	Mapa de Parque. Se utilizarán los móviles
12.10h	Desplazamiento al centro cultural	20'	
12.30h	Creación de mural para plasmar las ideas generadas en las entrevistas Proyección de plano de parque superpuesto al final	60'	Temperas solidas sobre papel
13.30h	Explicación del mural en el taller de adultos.  Votación con los adultos	30'	



## MATERIAL DE TRABAJO



TARJETAS DE CATEGORÍAS



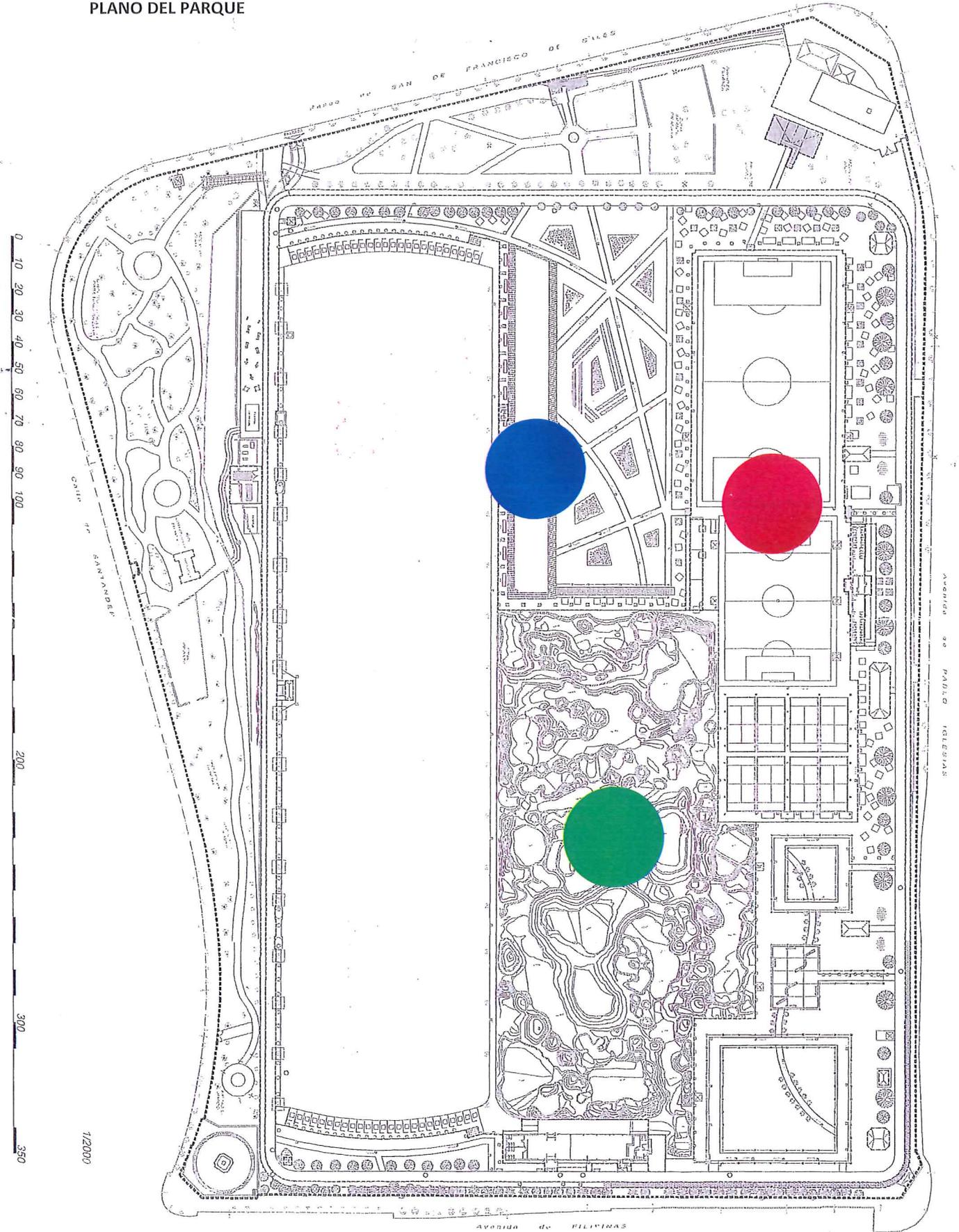


MAPA DE RECORRIDO





PLANO DEL PARQUE





TARJETÓN DE ENTREVISTA



- 1.- ¿Quién eres?
- 2.- ¿Qué vienes a hacer al parque?
- 3.- ¿Qué te gusta del parque?
- 4.- ¿Hay algo que no te guste del parque?
- 5.- ¿Qué pondrías que no hay en el parque?



## DOCUMENTACIÓN AUDIOVISUAL