

PROGRAMA DE INNOVACIÓN PARTICIPATIVA PARA LA INFANCIA. CIUDAD, APEGO E IDENTIDAD

Oscar Chávez-Acosta

Universidad La Salle Chihuahua

Karla Martínez Flores

Universidad La Salle Chihuahua

1. SOBRE LAS CIUDADES Y LA INFANCIA

1.1. Planteamientos iniciales

Las ciudades y lo que en ellas acontece tiene un gran impacto en la niñez. Las cuestiones relacionadas con el diseño, la función y la estética de los entornos construidos, así como la percepción de inseguridad que se tenga en el espacio público, afectan la relación que los habitantes tienen con su ciudad, impactando la calidad de vida de los ciudadanos y en especial la de los infantes.

El modelo urbano horizontal adoptado en muchas ciudades mexicanas ha hecho que los desplazamientos a pie se vean sustituidos por desplazamientos en automóvil particular fomentando un desconocimiento de la realidad urbana. Los habitantes saben en dónde están y a dónde van, pero no lo que sucede en el medio (Lindón, 2014).

En cuanto a la inseguridad, en México se ha incrementado en los últimos años. Según la encuesta relacionada con la percepción sobre seguridad pública ENVIPE 2022 (INEGI, 2022), las calles y los parques figuran entre los principales espacios en donde la población percibe una mayor inseguridad. Esto ha afectado en gran medida a la niñez ya que la principal actividad a nivel nacional que se ha dejado de hacer es la de permitir que los menores de edad salgan a la calle. El 62.4% de la población manifestó haber prohibido salir a sus hijos menores a la calle, el 46.3% dejó de salir por la noche y el 32.6% dejó de salir a caminar.

En la misma encuesta, sobre las acciones de mejora para contrarrestar la percepción de inseguridad, el 50.2% menciona que es necesario mejorar el alumbrado público y el 39.5% cree que construir y dar mantenimiento a los parques y canchas deportivas podría ayudar a mejorar la seguridad pública. Es decir, los espacios públicos de recreación como parques y áreas verdes a una escala más ligada a los barrios y

asentamientos habitacionales, se perciben como los primeros escenarios en donde los vecinos pueden cambiar su realidad.

Por ejemplo, para el Estado fronterizo de Chihuahua, en la misma encuesta de 2018, un 32.5% de los encuestados, consideraban que la inseguridad en el Estado de Chihuahua y en el país empeoraría, en contraste con un 26% que considera que la inseguridad empeorará en el barrio. El barrio, se posiciona como uno de los elementos más factibles a mejorar, en gran medida porque los habitantes tienen una relación más cercana con su entorno inmediato y perciben que se puede incidir con mayor facilidad en cambiar su realidad al involucrarse no solo los padres de familia sino también los niños y la comunidad en su conjunto. Incluso, el 50% de los habitantes manifestaron haberse organizado a nivel vecinal para resolver problemas en su colonia como la delincuencia en los alrededores de las escuelas. Según Newman (1975), la interacción entre vecinos al compartir necesidades comunes y al usar el espacio público en sus ambientes barriales, puede generar bajos índices de inseguridad y criminalidad.

Sobre este tema, se han implementado en algunas regiones del Estado con áreas urbanas deterioradas, proyectos e iniciativas con la metodología CPTED (Crime Prevention Through Environmental Design) (Díaz Montemayor, Qusba, Rodríguez, Almanza, & Valencia, 2018) (Rau & Castillo, 2009) implementando mejoras en el diseño urbano y fortalecimiento de las redes sociales. Sin embargo, poco se ha incidido en la niñez a través de la mejora del entorno y la participación ciudadana a edades tempranas mediante el fortalecimiento del apego al lugar (Hidalgo & Hernández, 2001) (Berroeta, Pinto de Carvalho, Di Masso, & Ossul Vermenhren, 2017), con el objetivo de formar ciudadanos que, al crecer, tenga una mejor conciencia de su entorno construido, una formación en participación ciudadana y fuertes vínculos con su entorno: conocer su ciudad para quererla, cuidarla y respetarla.

Recordemos que el habitar va de la mano con el apego al lugar y que construimos vínculos (positivos o negativos) con el lugar donde nacimos, la escuela donde estudiamos, la casa o el barrio donde vivimos, o la calle que recorreremos. Según el Banco Mundial (2019), el capital humano propicia el capital social, asociado con un mayor crecimiento económico y cuando no se protege la inversión en éste, existe la posibilidad de un menoscabo en la cohesión social. La problemática es la pérdida de capital humano y social a edades tempranas, focalizada en áreas urbanas deterioradas. Otras problemáticas relacionadas son la disminución de la

participación cívica, la falta de identidad y solidaridad, la delincuencia juvenil y el vandalismo.

Saldarriaga en Mejías (2014) expone que “...en el mundo del individuo se instala una réplica del mundo físico con cuya ayuda se ubica, se orienta, recorre territorios y lugares, los reconoce, los nombra, los aprecia o rechaza, en fin, los habita”. En este sentido, conocer y reconocer los espacios de una ciudad, es una condicionante para tener un apego a la ciudad, encaminado a apreciarla y sensibilizarse con sus diferentes procesos culturales y sociales.

Por tal motivo, creemos necesario el desarrollar un modelo de intervención dirigido a niños que mediante una metodología innovadora y disruptiva, permita fortalecer su identidad, su apego al lugar y les permita comenzar a participar como ciudadanos responsables, atentos y activos que se interesen por su entorno y propongan cambios de beneficio para la sociedad en la que viven, ya que según la metodología CPTED los niños y la misma comunidad son quienes mejor perciben las necesidades así como los problemas urbanos (De los Santos, 2018).

1.2. Innovación participativa en la infancia

El juego forma parte de la humanidad y como tal, ha ido evolucionando a través de los años. Se ha ido adaptando a la situación de las diversas culturas y ha cumplido definitivamente con la función de aprendizaje sociocultural. Se le ha considerado desde las tribus primitivas como una preparación para la vida adulta, mientras que en el mundo clásico se hacía énfasis en su importancia en la formación de mentes para realizar actividades en la vida. Es por eso que podemos ver al juego como una actividad innata al ser humano que le permite divertirse, liberar el estrés, entretenimiento, satisfacción y que favorece la construcción de su aprendizaje y su desarrollo integral en todas sus dimensiones (Megías & Lozano, 2019).

Por otro lado, el psicopedagogo Francesco Tonucci expresa que es importante favorecer las actividades y servicios en favor de la infancia y tener en cuenta que prácticamente no se considera la opinión de los niños en el desarrollo urbano de las ciudades. Se han quedado en sus casas sin que puedan experimentar salir de ellas con la libertad de jugar, conocer su entorno, vivir y convivir a voluntad. Por lo tanto, propone cambios significativos que apoyen políticas públicas infantiles, a favor de ellos (Tonucci, 2015).

María Acaso menciona que es necesario hacer un alto en la educación tradicional y romper con ella. Invita a realizar actos disruptivos en el aula y fuera de ella, a explorar diversos escenarios que provoquen el motor de cualquier acto de aprendizaje. Menciona que los niños y jóvenes están cansados de las rutinas actuales tan agobiantes y propone utilizar el arte relacional como contenido y como arquitectura de transmisión para que se detone el interés en los estudiantes y por ende las dinámicas de escucha activa, la creación de comunidad, el debate, la duda, entre otros, para provocar en los niños y jóvenes un verdadero aprendizaje (Acaso & Megías, 2017).

En general, las ciudades responden a un ciudadano varón, trabajador y con automóvil, por lo que la ciudad contemporánea genera escenarios de exclusión y desigualdad en donde no se toma en cuenta a los niños, adultos mayores o personas en condición de discapacidad (Tonucci, 2015) . Por su parte, Suvi Lindén, la ex ministra de Cultura de Finlandia, menciona que:

“Todos los ciudadanos deberían tener un entendimiento activo del entorno construido, independientemente de la edad, ocupación o formación. Cada uno de nosotros deberá tomar, en algún momento de su vida, una postura en torno a temas relacionados con el medio que nos rodea y, por tanto, tener una opinión sobre la calidad de nuestras propias vidas y las de los demás” (Barreau & Torres, 2007, p. 2).

El Instituto de la Juventud INJUVE del Gobierno de España, recomienda la promoción de materiales pedagógicos sobre el medio construido y la ciudad entre los adolescentes y jóvenes para incrementar su capacitación, evaluación y juicio crítico, así como estimular el conocimiento de la ciudad con información y formación (INJUVE, 2021).

Por otra parte, Cadavid & Torres (Cadavid & Torres, 2015) mencionan que el aprendizaje significativo se da de mejor manera cuando se realizan experiencias pedagógicas lúdicas poniendo en práctica los conceptos estudiados y para ello se requiere considerar la actividad lúdica como parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje y no solo como tiempo de diversión y de entretenimiento y en donde el docente considere que cada uno de sus estudiantes tiene una óptica diferente, experiencias, intereses, necesidades, gustos e incluso expectativas diversas por lo que si se considera cada uno de estos elementos será cuando se propicie un aprendizaje significativo (Torres & Torres, 2007).

2. METODOLOGÍA DEL MODELO

De acuerdo al programa de entrenamiento de estrategias de aprendizaje para niños de 8 a 12 años propuesto por algunos autores (González, Pinos, Castellanos, & Di Giusto, 2010) y que hace referencia al modelo teórico de procesamiento estratégico de la información del profesor Francisco Martín del Buey y de la profesora Ma. Eugenia Martín Palacio, en esta metodología se consideran 3 elementos fundamentales:

- El proceso de sensibilización y atención al estudiante, es decir, la recepción consciente de la información, en donde se trata de encontrar un espacio adecuado donde se logre captar la atención a través de diversos estímulos.
- El proceso de comprensión y retención, es decir la transformación de la información a través del análisis y la reflexión del estudiante y donde incorporará la información adquirida a sus aprendizajes pasados (asimilación y apropiación) aplicando en conjunto todos sus conocimientos anteriores.
- Y finalmente el proceso de evocación, transferencia y comunicación, es decir, una vez asimilada y apropiada la información se almacena en la memoria a largo plazo, se recupera y se utiliza cuando el estudiante lo requiera para luego transformarla, exponerla, compartirla o comunicarla a su realidad.

El método utilizado en la investigación corresponde al de acción participativa debido a que se requiere aplicar en personas. Derivado de la revisión de otros modelos, la metodología de intervención se basa en tres postulados principales, los cuales están respaldados por teorías relacionadas con el quehacer urbano:

- *Conocimiento de la ciudad*, mediante actividades lúdicas que faciliten información sobre edificios, zonas o elementos relevantes basados en los postulados de Línón (2014), Barreau & Torres (2007) que buscan contrarrestar el desconocimiento de la ciudad debido al uso de automóvil y los dispositivos móviles.
- *Participación ciudadana*, mediante actividades de mesas de innovación que propicien la resolución de problemas urbanos y permitan una participación y escucha activa de las voces de los niños basados en los postulados de Tonucci (2015) y la Ciudad de los Niños fomentando que tanto ellos como los grupos vulnerables no sean excluidos de las decisiones urbanas propiciando espacios de igualdad y seguridad.

- *Reforzamiento territorial*, mediante actividades de intervención real de mejora de espacios públicos bajo los preceptos de las teorías de la comunidad virtual de Hillier y el apego al lugar de Hidalgo, Hernández (2001) y Beroeta (2017) buscando acrecentar la actividad en el espacio público y el sentido de afecto que los habitantes establecen con el entorno inmediato.

El modelo de intervención consta de las siguientes grandes etapas básicas que incluyen actividades que pueden aumentar o disminuir dependiendo del tiempo que se disponga para la aplicación del modelo. Es decir, se contempla la flexibilidad de la cantidad de las actividades siguientes, partiendo de un mínimo y su posibilidad de ampliación siempre y cuando mantengan la estructura principal:

- **Ma**: Elaboración de material de apoyo específico de las zonas a intervenir. Se trata de generar materiales lúdicos gráficos en 2 y 3 dimensiones de la ciudad, los barrios o las zonas en donde se pretenda aplicar el modelo. El objetivo es la obtención de material específico que pueda tener mayor grado de impacto y sensibilidad en los participantes al formar parte activa de su entorno.

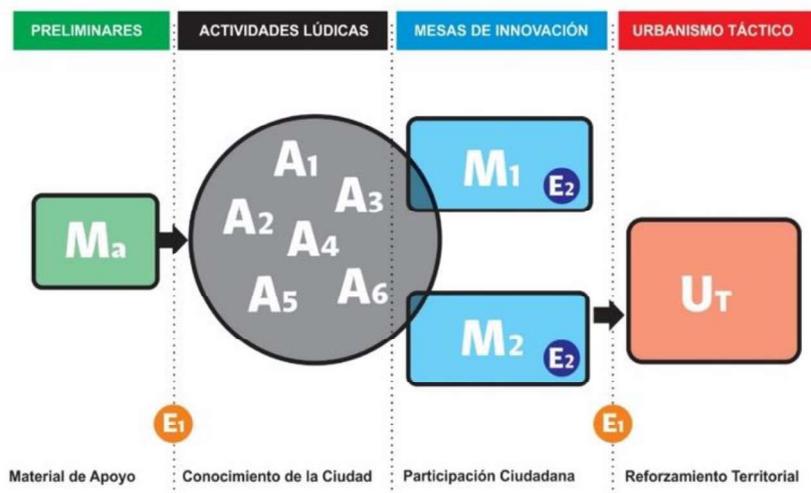


Figura 1. Estructura metodológica de las actividades

- **A1, A2...:** Actividades lúdicas de información con materiales específicos de cada zona a intervenir para que el participante conozca y reconozca espacios y edificios emblemáticos de su ciudad mediante el énfasis en la importancia del cuidado de los edificios y el porqué de su relevancia generando una apropiación del patrimonio urbano-arquitectónico construido.

- **M1, M2...**: Mesas de Innovación que planteen una problemática local o reto a vencer y a partir de la técnica brainstorming (lluvia de ideas anónima) se obtengan propuestas y estrategias para conformar planes de acción que den solución a la problemática existente. El segundo objetivo de esta actividad es adentrarlos en el concepto de la participación ciudadana como actores relevantes involucrados con las cosas que suceden en su entorno construido contribuyendo, además, a generar el sentido de arraigo y pertenencia al fomentar que el participante resuelva problemas que le atañen para mejorar su realidad.
- **UT**: Urbanismo Táctico en el espacio público previamente acordado con las autoridades municipales con la intención de que los niños, la comunidad, facilitadores y servidores públicos implementen las propuestas de los niños, generadas en las mesas de innovación. Esto servirá para dar contundencia al postulado principal del modelo, en donde la participación ciudadana se vislumbra como un mecanismo de empoderamiento de la niñez al saber que los deseos encaminados a la mejora del entorno construido son posibles y realizables en el corto plazo.

Como instrumentos de medición para corroborar los impactos del método, se contempla un instrumento de inicio E1, validado con el método Delphi y el coeficiente de alfa de Cronbach, bajo una escala semántica para medir la actitud del participante ante los conceptos de la ciudad. Este instrumento se contrasta con una segunda aplicación al terminar el programa justo después de la última mesa de innovación.

A su vez, cada mesa de innovación se estructura para buscar una solución a un problema dentro del espacio público de su ciudad con la intención de abordarlo de manera crítica y no memorística. Estas mesas de innovación sirven como instrumento de medición E2 ya que mediante la observación y las preguntas no estructuradas se pueden detectar opiniones y proceder en la búsqueda de estrategias y posibles alternativas de solución a los retos propuestos.

3. RESULTADOS ESPERADOS

Invertir en la niñez es altamente provechoso ya que conlleva beneficios económicos y sociales y es esencial para crear un desarrollo humano sostenible (Junquera, 2015). Este modelo generará herramientas para que los participantes se involucren a edades tempranas en el cambio de las condiciones de calidad de vida de la ciudad.

Evidencias de otras partes del mundo muestran que al involucrar a los niños y jóvenes en programas con temas de la ciudad puede proporcionar un sentimiento de pertenencia y compromiso que actúan como inhibidores de conductas de riesgo (Martínez, López, & Navarrete, 2008). De igual manera, desarrolla competencias y habilidades sociales que favorecen una mayor responsabilidad ciudadana y compromiso cívico.

Además de los niños, los principales beneficiarios serán las autoridades municipales, ciudadanos en general, planeadores urbanos y personal relacionado con los procesos educativos y de generación de conocimiento.

Esta aproximación a la ciudad, elevará el discurso sobre la ciudad hacia una etapa más participativa y de involucramiento, acelerando el proceso de construcción de capital humano a edades tempranas y facilitando una aproximación holística hacia el desarrollo inteligente y sustentable de las ciudades, poniendo especial énfasis a la relación entre el apego que se siente al lugar con el cuidado y mejora de las condiciones del entorno habitado.

4.REFERENCIAS

- Acaso, M., & Megías, C. (2017). *Art Thinking: como el arte puede transformar la educación*. Madrid: Paidós Educación.
- Banco Mundial. (2019). *Proyecto de Capital Humano*. Recuperado el 30 de Enero de 2020, de <https://www.bancomundial.org/es/publication/human-capital>
- Barreau, D. C., & Torres, G. J. (2007). Educación cívica en arquitectura y urbanismo: ciudadanos conscientes y participativos en la conformación de nuestro medio ambiente contruido. *Revista de Urbanismo*(16), 13. Obtenido de <https://enfoceseducacionales.uchile.cl/index.php/RU/article/view/301>
- Berroeta, H., Pinto de Carvalho, L., Di Masso, A., & Ossul Vermenthren, M. (2017). Apego al lugar: una aproximación psicoambiental a la vinculación afectiva con el entorno en procesos de reconstrucción del hábitat residencial. *INVI*.
- Cadavid , C. A., & Torres, D. A. (2015). Experiencias pedagógicas lúdicas. *Ímpetus*, 35-46.
- De los Santos, E. (27 de octubre de 2018). *Parques Alegres.org*. Obtenido de <https://parquesalegres.org/biblioteca/blog/conoce-a-cpted-mexico/>
- Díaz Montemayor, G., Qusba, S., Rodríguez, M., Almanza, F., & Valencia, M. (2018). *Implementación de la estrategia CPTED desde una perspectiva de prevención de la violencia basada en género. jóvenes en riesgo, y el modelo de construcción de activos comunitarios*. Ciudad de México: USAID.

- González, C. M., Pinos, L. M., Castellanos, C. S., & Di Giusto, V. C. (2010). Programa de entrenamiento de estrategias de aprendizaje a través de la metodología multimedia en niños de 8 a 12 años. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*(4), 257-266. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832327027.pdf>
- Hidalgo, M., & Hernández, B. (2001). Place attachment: conceptual and empirical questions. *Journal of Environmental Psychology*, 273-281.
- INEGI. (septiembre de 2022). *INEGI*. Obtenido de <https://www.inegi.org.mx/programas/envipe/2022/>
- INJUVE. (2021). *Instituto de la Juventud España*. Obtenido de www.injuve.es/
- Junquera, C. (27 de mayo de 2015). *UNICEF*. Obtenido de <https://www.unicef.es/blog/infancia/motivos-por-los-que-hay-que-invertir-en-ninos>
- Lindón, A. (2014). El habitar la ciudad, las redes topológicas del urbanita y la figura del transeúnte. En D. Sánchez González, & L. Domínguez Moreno, *Identidad y espacio público* (págs. 55-76). Barcelona: Gedisa.
- Martínez, E., López, A., & Navarrete, L. (2008). *Urbanismo y juventud*. Madrid: Instituto de la Juventud.
- Megías, T. A., & Lozano, S. L. (2019). Concepto y características del juego. En T. A. Megías, & S. L. Lozano, *El juego infantil y su metodología* (págs. 1-9). Madrid: Editex.
- Mejías, C. R. (2014). Ciudad y Territorio. Apego al Lugar. *Revistarquis*, 2(6), 1-14.
- Newman, O. (1975). *Design guidelines for creating defensible spaces*. Washington D.C.: U.S. Department of Justice.
- Rau, V. M., & Castillo, F. P. (Noviembre de 2009). Prevención de la violencia y el delito mediante el diseño ambiental en latinoamérica y el caribe: estrategias urbanas de cohesión social e integración ciudadana. *INVI*, 23(64), 169 a 189. Recuperado el 30 de Enero de 2020, de <http://revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/451/960>
- Tonucci, F. (2015). *La ciudad de los niños*. Barcelona: Graó.
- Torres, C. M., & Torres, M. (2007). Obtenido de El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.: http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf.