

STUD.IO HANDBOOK

Experimentar la sociabilidad

Directrices para la puesta en marcha de acciones participativas y de diálogo entre los ciudadanos, las partes interesadas y las administraciones



SOCIABILITY
THROUGH
URBAN DESIGN
INNOVATION



intellectual Output 4 - STUD.IO

STUD.IO: Pilot activities and Intervention Guidelines



CONSORZIO
TARTARUGA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SOCIABILITY THROUGH URBAN DESIGN INNOVATION

INTELLECTUAL OUTPUT 4

STUD.IO - Actividades piloto y directrices de intervención



CONSORZIO
TARTARUGA



Sorangeli Trans SRL

UNIVERSITATEA
DIN BUCUREȘTI
INȘTIȚUTUL DE ARHITECTURĂ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Agosto 2023 - español v.1.0

Output Title

STUD.IO - Actividades piloto y directrices de intervención

Autores y colaboradores

Marco Marchese (*Unione degli Assessorati*)
Salvatore Alagna (*Consorzio Tartaruga*)
Carmen Voinea (*Sorangeli Trans*)
Pavol Schwarcz (*Association of Agrarian and Environmental Lawyers*)

- *Unione degli Assessorati alle Politiche Socio-sanitarie, dell'Istruzione e del Lavoro (Palermo, Italy) – Coordinator*
- *Università degli Studi di Enna "Kore" (Enna, Italy)*
- *Universitatea din București (București, Romania)*
- *Sorangeli Trans Srl București, Romania)*
- *Association of Agrarian and Environmental Lawyers (Nitre, Slovakia)*
- *Slovenska Poľnohospodarska Univerzita V Nitre (Nitre, Slovakia)*
- *Consorzio Tartaruga (Palermo, Italy)*
- *Universitat Politècnica de Catalunya (Barcelona, Spain)*

Project Code and References:

STUD.IO:Sociability Through Urban Design Innovation

ERASMUS+ 2020-1-IT02-KA203-079833
Strategic Partnerships for higher education - Innovation



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

STUD.IO - intellectual output 4
Pilot activities and intervention guidelines



SOCIABILITY

**THROUGH
URBAN DESIGN
INNOVATION**

Handbook

INDICE

pages

PRÓLOGO

6

1. EL PROYECTO, STUD.IO E
INTRODUCCIÓN AL MANUAL

9

2. PERTINENCIA Y METODOLOGÍA DEL
HANDBOOK

17

3. CREAR OPORTUNIDADES DE
PARTICIPACIÓN ACTIVA

30

4. HERRAMIENTAS DE EXPERIMENTACIÓN
LOCAL PARA PROMOVER LA
SOCIABILIDAD

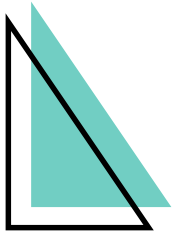
64

5. EJEMPLOS DEL ENSAYO STUD.IO Y
CONCLUSIONES

127

6. GLOSARIO &
BIBLIOGRAFÍA

138



PRÓLOGO

Este manual es el resultado del trabajo de expertos e investigadores que han contribuido activamente a las actividades del proyecto **STUD.IO, siglas de Sociability Thorough Urban Design Innovation**, financiado en el marco del programa *ERASMUS+ - Asociación Estratégica para la Educación Superior*. La asociación del proyecto, tras analizar los principales retos, potenciales y oportunidades a los que se enfrentan a diario las interconexiones sociales en su complejidad a nivel de ciudad, desarrolló un producto que contiene aspectos teóricos y prácticos para funcionar mejor en cada contexto.

El objetivo del proyecto STUD.IO es doble: por un lado, proponer acciones para el desarrollo del bienestar local y social, lo que hemos entendido como "Sociabilidad", que se expresa mejor proporcionando herramientas y conocimientos adecuados que puedan utilizar tanto los expertos como los administradores locales en su trabajo diario; por otro lado, formar a un experto en Sociabilidad, es decir, un profesional capaz de comprender las necesidades del territorio, analizarlas bajo las dimensiones de socialidad, medio ambiente, psicología y urbanismo, y proponer acciones adecuadas a las diferentes situaciones.

Para desarrollar los objetivos del proyecto, a través de los resultados de STUD.IO se ha podido trabajar en sinergia, en una dimensión europea que ha implicado principalmente a los países del partenariado, es decir, Italia, España, Rumanía y Eslovaquia, extendiendo al mismo tiempo la investigación al contexto científico europeo e internacional

en las diferentes fases de ejecución. El proyecto STUD.IO, en consonancia con las iniciativas y políticas europeas promovidas para el desarrollo de competencias en los ámbitos de la educación superior, hace especial hincapié en el elemento de intersectorialidad en la educación superior; hoy, más que nunca, es necesario proporcionar conocimientos y habilidades que permitan a las nuevas generaciones de profesionales hacer frente a los importantes y complejos retos sociales, a la luz de la pandemia y los cambios repentinos a los que la sociedad moderna se enfrenta hoy más que nunca. El enfoque multidisciplinar y las interconexiones entre los campos de la sociología, el medio ambiente, la psicología y el urbanismo fueron el valor añadido del curso del proyecto STUD.IO, con la oportunidad tanto de profundizar en las diferentes dimensiones científicas de los campos mencionados como de buscar elementos de conexión y desarrollar empíricamente lo propuesto mediante acciones experimentales. Por último, a través del trabajo que hemos desarrollado a lo largo de los tres años de ejecución del proyecto, habiendo implicado y hecho trabajar en nuestras actividades a más de 500 profesionales e investigadores del mundo académico, así como a 1.000 estudiantes y antiguos estudiantes de las universidades del partenariado, creemos haber realizado una importante contribución a las comunidades que desean iniciar vías de desarrollo y regeneración basadas en el modelo STUD.IO de promoción de la Sociabilidad, del que esta tool que proponemos es parte integrante. El proyecto nos ha enseñado que, para promover una sociedad más inclusiva, sostenible y activa, es esencial un enfoque multidisciplinar en el que la dinámica social, los aspectos medioambientales, la

psicología y la planificación urbana, intrínsecamente vinculados, se influyen mutuamente para el bienestar del contexto local y de la ciudad. El proyecto STUD.IO no es ciertamente la solución definitiva, sino un verdadero punto de partida para que el sector de la Enseñanza Superior proponga proyectos e iniciativas que contemplen múltiples dimensiones de la investigación científica, como ya ocurre en diversos ámbitos con éxitos fundamentales (véanse, por ejemplo, los resultados de las Alianzas Europeas); nuestra asociación está dispuesta a asumir nuevos retos, ya que seguirá trabajando precisamente para hacer avanzar las ideas y apoyar las acciones de STUD.IO, por lo que esperamos que todo aquel que desee profundizar en los temas del proyecto, así como visitar www.studio-project.eu, pueda ponerse en contacto con nosotros escribiendo a info@unioneassessorati.it para aportar comentarios, ideas, percepciones y diseñar juntos el futuro de la sociabilidad en la enseñanza superior.

Alianza en el proyecto STUD.IO



EL PROYECTO STUD.IO E INTRODUCCIÓN AL MANUAL

The background of the page is a light gray line-art map of a city, showing a complex network of streets and blocks. A large, solid teal graphic is overlaid on the right side of the page, consisting of a vertical bar with a curved top edge that extends from the top of the page down to the bottom.



EL PROYECTO STUD.IO E INTRODUCCIÓN AL MANUAL

1.1 Introducción al proyecto STUD.IO

El proyecto STUD.IO Sociability Through Urban Design Innovation, es una Asociación Estratégica en el ámbito de la Educación Superior realizada en cooperación entre ocho universidades y organizaciones de Italia, Eslovaquia, Rumanía y España; en concreto, el proyecto comprende cuatro universidades y cuatro organizaciones privadas (con y sin ánimo de lucro) comprometidas activamente en la mejora del bienestar social y el desarrollo de políticas sociales innovadoras.



El proyecto surge de la necesidad identificada durante los estudios de campo realizados por la organización líder, en colaboración con las universidades socias, sobre las necesidades que las ciudades actuales, ya sean pequeñas-medianas-grandes, tienen en relación con los nuevos retos sociales relacionados con ellas. En particular, el análisis de la relación entre la felicidad y la ciudad se ha abordado a menudo de forma general, con escasas percepciones sobre ciudades concretas a través de encuestas de campo o

herramientas contextualizadas que abarcan diferentes áreas de conocimiento: Lo que surge y ha surgido a través del proyecto es, de hecho, una notable diversidad de perspectivas, enfoques y modelos, que van desde los que consideran la felicidad como un concepto "libre de contexto", estrechamente vinculado al individuo e independiente del entorno que le rodea, hasta los que la ven como un elemento "contextual", influido por una serie de variables específicas, entre ellas el contexto territorial, social y de la ciudad en general.

En términos de datos, tanto cuantitativos como cualitativos, debemos reconocer que más del 70% de la población actual reside en ciudades europeas, y se espera que esta cifra alcance el 80% en 2050. Las ciudades actúan como polos de crecimiento y oportunidades de empleo, albergando más del 75% de los puestos de trabajo europeos. Al mismo tiempo, las ciudades también albergan algunos de los retos sociales más acuciantes, como las dificultades de acceso a los servicios, los problemas de vivienda, la degradación física y la desintegración social y medioambiental.

Informes y encuestas recientes realizados en Europa sobre la felicidad urbana, como el Eurobarómetro 419 (2016) y Eurostat 2018, muestran variaciones en los niveles de felicidad dentro de las ciudades europeas. Países como Italia, Rumanía y Eslovaquia comparten una menor propensión a la felicidad que la media europea, con disparidades regionales y locales en función del tamaño de los núcleos de población. Los grupos vulnerables, como los niños y los ancianos, se ven desproporcionadamente afectados a medida que las sociedades modernas asisten a la erosión de los vínculos relacionales clave, componentes esenciales de la felicidad.

La organización urbana y las políticas sociales relacionadas tienen un impacto significativo en la vida urbana y la sociabilidad de un

individuo. Por ello, ahora más que nunca, los profesionales del urbanismo y la ordenación del territorio deben poseer los conocimientos y las competencias necesarios para comprender plenamente las necesidades sociales, los retos y los puntos fuertes del contexto urbano, así como para diseñar y aplicar las intervenciones adecuadas, todo ello teniendo en cuenta los aspectos sociológicos y psicológicos pertinentes que desempeñan un papel crucial en la promoción del bienestar y la felicidad en las ciudades.

El proyecto STUD.IO, por lo tanto, teniendo en cuenta la necesidad encontrada tanto a nivel local como en los cursos de formación universitaria, pretende vincular las ciencias complementarias de la psicología, la sociología y el urbanismo, con el fin de crear un itinerario universitario especializado, acompañado de herramientas y metodologías innovadoras, en particular utilizando las tecnologías más avanzadas, para mejorar y perfeccionar las carreras de los estudiantes universitarios y no universitarios que trabajan y estudian en el ámbito del desarrollo urbano y la sociedad. El principal objetivo del proyecto es proporcionar a las universidades itinerarios de estudio, divididos en módulos específicos que cubran diferentes áreas temáticas (urbana, social, antropológica, medioambiental, política) para satisfacer las necesidades psicológicas, relacionales, sociológicas y fisiológicas de los individuos que viven en las ciudades. Para lograrlo, STUD.IO planificó la realización de cuatro productos intelectuales, incluido el presente (IO4):

1) Una revisión bibliográfica titulada "Promoción de la sociabilidad en entornos urbanos", destinada a explorar los modelos primarios y la investigación actual en el campo de la integración de las Ciencias Ambientales, la Sociología, la Psicología y el Urbanismo. Esta revisión pretende captar las tendencias académicas

predominantes e identificar los requisitos específicos de aprendizaje para los estudiantes. Además, también se profundizó en este esfuerzo mediante experimentos prácticos y debates de grupos focales llevados a cabo en cada país socio.

2) El desarrollo de la plataforma de aprendizaje electrónico STUD.IO (www.elearning.studio-project.eu). Esta plataforma en línea constituye un valioso recurso de apoyo a nuestro proyecto. Funciona como una tool interactiva, que incluye diversos módulos de formación y espacios de colaboración para educadores y estudiantes de diferentes facultades, institutos y países. Esta plataforma facilita un intercambio más amplio de conocimientos, habilidades y enfoques metodológicos relacionados con el tema.

3) Definición y publicación de un Memorando de Entendimiento para un Curso Piloto a medida destinado a dotar a las personas de competencias en asesoramiento, planificación y gestión de recursos territoriales para mejorar la sociabilidad en contextos urbanos. Este plan de estudios se ofreció como programa piloto, con la inscripción de 40 estudiantes que participaron en un programa intensivo de estudio presencial de 15 días en enero de 2023, en la Universidad de Enna Kore (Italia) y una actividad virtual realizada en línea en la plataforma E-Learning.

4) El producto presentado, STUD.IO - Actividades piloto y directrices de intervención, un manual que reúne la fase piloto del proyecto y también herramientas y directrices para estudiantes y expertos en la materia. Este manual es una tool útil para que los estudiantes apliquen y experimenten directamente los conocimientos adquiridos durante el curso piloto, implementando eficazmente el modelo STUD.IO en contextos urbanos específicos, pero al mismo tiempo es una tool para cualquier profesional y administrador que desee activar procesos participativos en un entorno urbano específico.

1.2 Las dimensiones del Proyecto STUD.IO y la aplicación a los fines de las directrices

El proyecto STUD.IO se basa en la premisa fundamental de que el fomento de la sociabilidad dentro de una zona es esencial para promover el bienestar general. El experto que se forme asumirá el papel de "promotor de la sociabilidad". Este papel requiere la triangulación de varias acciones, que culminan en la identificación de las competencias esenciales para llevar a cabo esta misión con eficacia.

Para comprender mejor las acciones que se llevan a cabo actualmente, así como las principales necesidades de formación del experto en promoción de la sociabilidad, se exploraron y estudiaron proyectos a través de IO1:

-Mapeo de buenas prácticas: Se trata de seleccionar intervenciones ejemplares dentro del sector que impliquen activamente a los individuos en el codiseño y la regeneración de los espacios urbanos. Estas iniciativas crean entornos propicios para la sociabilidad individual y comunitaria.

-Análisis de las necesidades de formación: Esta acción se centra en recabar información de los potenciales beneficiarios de la formación y de las instituciones territoriales que utilizarán a los profesionales formados.

-Revisión de la literatura : Una exploración de los conceptos clave en los que se basará la formación. Estos conceptos servirán de base para desarrollar el contenido de la formación y como recurso para quienes planifiquen intervenciones sobre el terreno.

Estas tres acciones permitieron obtener el marco de actuación para las actividades de STUD.IO, así como responder a las

preguntas que surgieron durante la fase de planificación de las actividades, a saber:

-¿Qué fomenta los ciclos virtuosos de promoción de la sociabilidad y el posterior desarrollo de la sociabilidad territorial?

-¿Qué factores facilitan o dificultan la generación y sostenibilidad de tales procesos?

-¿Qué acciones contribuyen a fomentar la sociabilidad?

-¿Qué competencias son esenciales para un "promotor de la sociabilidad"?

De este modo, fue posible desarrollar un concepto de sociabilidad adecuado a los objetivos del proyecto y trasladado a la ejecución del mismo, convirtiéndose también en un elemento orientador de este manual. En concreto, el concepto de sociabilidad puede deconstruirse en dimensiones que proporcionan orientaciones concretas para promover acciones específicas. Algunas de estas dimensiones son:

-Pro-socialidad : Fomento de comportamientos que pasan del individualismo al colectivismo.

-Pertenencia: Fomentar el sentimiento de pertenencia a una comunidad.

-Conciencia emocional: Reconocer y articular emociones, convertirlas en peticiones y proponer soluciones.

-Percepción de lo público y lo privado: Comprender los límites entre los espacios públicos y privados, reconocer el bien común y valorarlo.

-Generatividad: Cultivar la capacidad de crear y regenerar conexiones. La idea central del proyecto es que la creación de entornos de agregación, participación y compromiso cívico puede mejorar estas dimensiones, aumentando así la sociabilidad entre los individuos y generando bienestar en la zona. Como resultado de las conclusiones sobre qué competencias necesita un experto para planificar intervenciones de sociabilidad, en este manual se identificaron las siguientes áreas, que se utilizaron y tomaron como referencia para determinar las actividades propuestas en el manual y las directrices para la realización de actividades de participación ciudadana para promover la sociabilidad.

Las competencias son:

- Analizar las necesidades expresadas y no expresadas del territorio.
- Evaluación de los recursos y debilidades del territorio.
- Gestión de la comunicación y mediación en las interacciones entre las partes interesadas.
- Reconocer y promover los comportamientos prosociales en la comunidad local.
- Comprensión de los principios básicos del urbanismo.
- Comprender los métodos participativos para codiseñar intervenciones urbanas y alimentar un sentimiento de pertenencia, respeto y reparto del bien común. A la luz de estos principios, la asociación colaboró activamente en diversos campos de interés y temas para estructurar estas directrices, basándose en experiencias previas y resultados de investigaciones.

Estas directrices especificarán el marco y los métodos de uso en la siguiente sección.



PERTINENCIA Y METODOLOGÍA DEL HANDBOOK



PERTINENCIA Y METODOLOGÍA DEL HANDBOOK

2.1 Handbook STUD.IO - introducción

Este Manual completa la validación del modelo de aprendizaje del proyecto STUD.IO; de hecho, el producto se traduce en herramientas de experimentación que son el resultado de la vía de investigación y análisis iniciada a través del proyecto. De hecho, recogiendo aspectos científicos y empíricos a través de los resultados de la Revisión de la Literatura "Promoción de la Sociabilidad en el Medio Urbano", fue posible comprender qué áreas y dimensiones se propusieron durante la implementación del proyecto, pero sobre todo se utilizaron en la elaboración del "Curso Pilote" en el que participaron 40 estudiantes de las Universidades del partenariado.

El producto fue elaborado, bajo la supervisión del equipo científico del proyecto, por expertos de las asociaciones Unione degli Assessorati, AEEP, Consorzio Tartaruga y Sorangeli Trans, todas ellas entidades dedicadas a la planificación de políticas para el desarrollo del bienestar territorial y local, a través de la participación activa de la ciudadanía y la gobernanza, elementos clave como veremos de este producto.

El Manual es tanto una tool para profundizar en el estudio y el método como una tool práctica para la puesta en marcha de acciones específicas para diferentes áreas, ámbitos y objetivos. Las herramientas propuestas fueron analizadas y utilizadas

durante la experiencia del proyecto en la fase de experimentación local en la que trabajaron los alumnos del curso piloto, pero también son el resultado de la experiencia y la investigación de las entidades implicadas en el desarrollo de la herramienta. La activación de las partes interesadas, los administradores y los ciudadanos en la experiencia de las entidades fue el punto de partida en la recopilación de actividades y acciones, que luego se desglosaron por áreas y competencias específicas. Las acciones también se profundizan a través de las 9 video-entrevistas realizadas y disponibles en la plataforma de e-learning del proyecto STUD.IO, como parte integrante del itinerario formativo del proyecto; en concreto, la experimentación local se llevó a cabo durante las actividades de la Escuela de Invierno en el Municipio de Enna y en el Municipio de Calascibetta, que ofrecieron un campo fértil para la investigación de los estudiantes, quienes, bajo la dirección del profesorado, llevaron a cabo actividades de investigación e implementación de las herramientas aprendidas durante la fase teórica.

Este instrumento se divide en cuatro secciones:

- Un primer apartado de profundización teórica sobre elementos de participación ciudadana, análisis y mejora del contexto urbano, planificación.
- Una segunda sección que consta de 6 actividades y 8 herramientas que pueden utilizarse en contextos locales, con sus especificidades de uso, objetivos y ámbitos;
- Una sección que recoge algunos de los resultados de las investigaciones y experimentos realizados por los alumnos del Curso Pilote y algunas informaciones útiles sobre iniciativas

europas que pueden ser un punto de partida útil o acciones en continuidad con lo propuesto por el proyecto STUD.IO.

Cada sección está definida para su uso por un público amplio, no exclusivamente académico: nuestra intención es proporcionar pistas útiles a la propia ciudadanía para iniciar vías de cambio en sus municipios, que incluyan el modelo de Sociabilidad como elemento pivotante, con la posibilidad de beneficiarse del apoyo de profesionales capacitados en la coordinación y realización de actividades para la mejora de los contextos de las ciudades.

2.2 La *sociabilidad* como herramienta: referencias y metodología

Las directrices se estructuran según un marco teórico definido a partir de los resultados del proyecto. En concreto, para estructurar una tool contextualizada y actualizada, se identificaron temas clave a partir de las cuatro dimensiones de la sociología, el medio ambiente, la psicología y el urbanismo.

En cuanto a los temas que abarcan las directrices y en los que se centrará la experimentación, destinados a crear una identidad urbana renovada, desde el punto de vista de la sociabilidad y la comunidad de espacios serán:

- Estudio, análisis y mejora del contexto urbano: el proceso de "embellecimiento";
- Antropocentrismo en entornos urbanos y acceso adecuado a entornos urbanos en función de la socialidad;
- Utilización de elementos espaciales para crear entornos útiles para las interacciones sociales;
- Ocio y planificación: Cómo influye el grupo en la política urbana;
- Necesidades sociales y participación;

Estos temas son clave para la lectura de este producto y se tratan en profundidad a lo largo de estas directrices; en particular, se abordan de forma transversal dentro de las actividades propuestas.

De hecho, lo que se ha puesto de relieve en el camino de la investigación es que, con demasiada frecuencia, el entorno urbano, independientemente de sus peculiaridades, dado el impacto que tiene sobre sus habitantes y ciudadanos, debería

necesariamente tenerse más en cuenta. Lo que identificamos como "componente ambiental" de los lugares, junto con el comportamiento de los individuos que los habitan, forman el contexto colectivo y participativo: hablamos de comportamiento ambiental, social y fisiológico. Pero lo que determina estos comportamientos, en los entornos urbanos, son precisamente las percepciones que se reciben; los lugares se convierten en una dimensión y una identificación, de tal manera que se convierten en un pilar de la interacción humana y de su desarrollo.

Partiendo de este supuesto, pensar y planificar un lugar debe partir necesariamente de quienes lo viven, teniendo en cuenta toda la información disponible (cualitativa y cuantitativa) para generar un cambio efectivo y funcional. Precisamente la transición y el cambio representan hoy más que nunca nuestra comunidad, donde la innovación y los equilibrios sociales, económicos y climáticos están siempre en tela de juicio.

Sólo hay que pensar en todas las novedades y cambios en la vida en general tras el periodo pandémico, que ha llevado a redescubrir espacios cercanos y de proximidad, a vivir en casa a diario, o a "escapar" de los grandes centros con la posibilidad del trabajo digital, que ahora ha cambiado por completo el concepto de trabajo en comparación con hace sólo cinco años.

Lo que extraemos de la experiencia de la pandemia es que, en cierta medida, no estamos preparados para el cambio, pero que al mismo tiempo buscamos respuestas para gestionar las urgencias y las transformaciones que mejor puedan adaptarse a las necesidades, sea cual sea el contexto al que nos refiramos. Lo que da mayor impulso a la adaptación al cambio es la capacidad colectiva de reaccionar participando activamente en las políticas para "encender" la resiliencia de los lugares y de las personas que viven en ellos iniciando vías de transformación. El ciudadano de

hoy en día no sólo quiere entender la producción propuesta por la gobernanza y la política, sino que quiere participar y ser en parte un operador activo, pero para ello necesita que se le oriente adecuadamente: aquí es donde entra en juego la idea del profesional de la sociabilidad, que es capaz de entender y leer las necesidades para proponer la acción correcta.

Ciertamente, no es posible dar una respuesta única para todos los contextos, pero les invitamos a utilizar lo que se ha propuesto como una guía útil que se adaptará a las necesidades identificadas en los ámbitos de las posibles intervenciones para la promoción de la sociabilidad. Lo que sí es posible es proporcionar una formación adecuada a los profesionales e información a los ciudadanos para activar vías de transformación que puedan tener un impacto real en la vida de todos los ciudadanos.

En la metodología de este manual se ha dado importancia al elemento formativo y de acompañamiento de la actividad, para la propuesta de acciones recomendadas: se trata, de hecho, de contenidos formativos y operativos destinados tanto al profesional como al gestor interesado en profundizar en elementos de implicación ciudadana dirigidos a mejorar lo que hemos entendido como la sociabilidad de los lugares. En este sentido, el profesional de la STUD.IO construye relaciones y conexiones entre grupos, ciudadanos y lugares, facilitando la circulación de información y traduciendo necesidades y peticiones (explícitas y no) en ideas y resultados potenciales. El uso de las directrices presentadas puede ser un indicio útil y un punto de partida para la elaboración de vías de cambio y/o mejora.

Los procesos participativos, por complejos que sean, son fundamentales para la mejora de los contextos urbanos, para dirigir las estrategias y para que las propuestas e ideas de la ciudadanía se reflejen en las actuaciones de la administración. No

se trata de una participación puramente representativa, sino de iniciar procesos que se estudien en cada aspecto (evaluando riesgos y oportunidades en las fases previas) para recibir aportaciones y comentarios que sean útiles para el fin perseguido.

Demasiado a menudo, de hecho, lo que ocurre cuando la administración decide implicar a la ciudadanía en actividades o consultas es la incapacidad de la administración para eliminar la lógica del sector y las prácticas administrativas, encontrando resistencia y dificultades para implicar a la ciudadanía que, a menudo con dificultad, entiende la lógica que subyace a determinadas acciones. Por este motivo, la presencia de un facilitador en un proceso de implicación y compromiso ciudadano de este tipo permite aprovechar plenamente el potencial de las vías participativas. En los procesos de regeneración urbana o de mejora del contexto urbano, en particular, intervienen necesariamente numerosas competencias y figuras: planificadores, economistas, sociólogos, agrónomos, políticos, etc. diferentes profesionalidades y conocimientos que convergen hacia un objetivo común.

Por mucho que sea posible crear oportunidades de participación, entre diferentes personalidades y ciudadanos por ejemplo, el mero intercambio y la mera participación no bastan en absoluto para definir una estrategia innovadora o una gestión adecuada de los problemas planteados. Si no se facilita adecuadamente, el proceso participativo puede defraudar las expectativas y ofrecer resultados previsibles como "más espacios de encuentro", "más verde público", es decir, resultados sin una verdadera orientación creativa y contextualizada.

Por lo tanto, el profesional de la STUD.IO debe estar preparado para asumir el reto de gestionar una profesionalidad diferente, comprendiendo todas las áreas de intervención, captando el

enfoque y apuntando hacia el objetivo de la acción propuesta: y éste es el elemento innovador de este documento, que propone acciones subdivididas por diferentes áreas temáticas, en función de las cuales se identifica el área específica interceptada.

En este sentido, la metodología de desarrollo de este manual tuvo en cuenta éste, así como otros factores determinantes de los procesos de desarrollo de la sociabilidad en diferentes contextos, con el fin de estructurar una tool que fuera lo más completa y utilizable posible.

La experiencia, los datos recogidos sobre el terreno y la participación de las partes interesadas permitieron diseñar una tool con tres elementos determinantes:

-Relevancia en los temas abordados, en respuesta a necesidades surgidas y emergentes que a través de la tool propuesta pueden ser interceptadas y tomadas en consideración.

-Adaptabilidad teniendo en cuenta las grandes diferencias que intercepta el campo temático abordado por el manual: baste decir que en la ejecución del proyecto STUD.IO se tuvieron en cuenta 4 países del partenariado a la hora de realizar el trabajo de investigación, así como el contexto europeo e internacional. La tool se eleva por encima de los contextos específicos y se adapta a las diferentes necesidades, recursos y disponibilidad de lugares y personas.

-La replicabilidad, elemento clave sobre todo en el contexto de los proyectos europeos, ya que nuestro objetivo es ofrecer recursos que puedan ser punto de partida para otras acciones, para redes de intervención y ámbitos afines y/o complementarios, conscientes de la importancia de la interdisciplinariedad en este campo.

En cuanto a las etapas de la metodología propuesta para la elaboración de las directrices, se estructuró en 3 pasos:

-Análisis preliminar y buenas prácticas: se identificaron áreas y necesidades formativas/educativas a partir de la investigación realizada en la bibliografía, añadiendo el análisis de buenas prácticas útiles para el enfoque STUD.IO;

-Selección de herramientas: Se realizó una búsqueda entre las principales herramientas participativas para la mejora del contexto urbano, así como actividades de brainstorming para el desarrollo de herramientas adecuadas al objetivo pretendido.

-Desarrollo, prueba y evaluación de la herramienta : las directrices se estructuraron y recopilaron en una única tool para la fase de prueba. Posteriormente, se evaluó y probó para obtener el mejor resultado en términos de impacto y uso.

Así pues, la metodología puede resumirse en las etapas de cartografiado, activación y seguimiento.

2.3 Pautas para la lectura del Manual

Tal y como se especifica, el manual se divide en dos secciones, una parte puramente teórica y otra práctica, con herramientas que pueden utilizarse en distintos contextos urbanos y de la ciudad.

Hay que tener siempre presente que el Manual propuesto no es una tool para el urbanismo, ni para la sociología o la planificación ambiental: es una tool que recoge experiencias y une ámbitos, comparando aspectos y proponiéndose como equilibrador de los diferentes elementos, para orientar a los profesionales de diferentes ámbitos para que puedan proponer acciones de cambio a nivel local o iniciar vías de cambio.

La capacidad del que identificaremos como facilitador de procesos de mejora en contextos urbanos para la promoción de la sociabilidad radica en utilizar y explotar las herramientas propuestas para sus propios fines de participación e implementación de vías de cambio a nivel local.

De hecho, las herramientas se especifican mediante 4 símbolos que representan las áreas de competencia relacionadas con el proyecto STUD.IO.

Handbook Areas



Área Psicológica:

Esta área incluye acciones que activan el aspecto emocional y psicológico de vivir como ciudadano; el área incluye los elementos de felicidad y bienestar emocional vinculados a la calidad de vida y la necesidad individual, así como acciones que promueven la salud mental y la acción recreativa, de nuevo en el contexto de la comunidad y la participación.



Área medioambiental:

Esta área incluye los elementos de la relación entre el individuo y el medio ambiente, entendida como el conjunto de acciones y actividades que incluyen el elemento verde para una mejora global del bienestar urbano y de la ciudad desde un punto de vista medioambiental.



Área sociológica:

Este ámbito abarca los aspectos relacionales y sociales de la vida cotidiana en la comunidad que proporcionan las actividades propuestas; engloba toda la dimensión de cohesión social, inclusión, participación y diversidad que crea la sociedad.



Área de Planificación Urbana:

Las acciones e iniciativas que incluyen elementos de planificación, imaginación y gestión espacial, y programación entran dentro de esta área. La habitabilidad de los barrios, la arquitectura y los espacios son elementos que distinguen las acciones incluidas dentro de esta área para mejorar los espacios y planificar la sociabilidad de los lugares a través del diseño urbano.



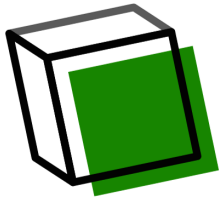
Cada actividad presentará estos símbolos, que se colorearán si las acciones propuestas activan una de las zonas de referencia. Algunas actividades también pueden incluir varias áreas de referencia.

Las diferentes áreas, así como los diferentes objetivos que se proponen, representan plenamente la multidisciplinariedad e intersectorialidad del proyecto STUD.IO en sus diferentes formas, reflejando la necesidad de una representación multinivel: la idea de un conocimiento o acción anclada a una sola dimensión reduce la oportunidad de intercambio, la contaminación y también el impacto de los resultados, por lo que le invitamos a leer este documento consciente de este enfoque metodológico.

La mejor aplicación de las herramientas propuestas es en contextos urbanos de 50.000 habitantes como máximo; en cualquier caso, las actividades propuestas pueden adaptarse y subdividirse mejor, por ejemplo, para experimentos locales en barrios concretos de ciudades más grandes.

CREAR OPORTUNIDADES DE PARTICIPACIÓN ACTIVA





CREAR OPORTUNIDADES DE PARTICIPACIÓN ACTIVA

3.1 Fundamentos de la participación ciudadana para la sociabilidad: análisis de los actores clave e importancia de los lugares

Los municipios hoy más que nunca, pequeños, medianos y grandes, son lugares de innovación, creatividad, diversidad y desafíos. Las transformaciones urbanas y territoriales son fenómenos complejos que requieren atención, cuidado y una visión compartida para garantizar su desarrollo sostenible y activo.

En estos contextos de transformación, la participación de los ciudadanos y de quienes viven en los lugares emerge como un elemento crucial para el éxito de los procesos de cambio: La Unione degli Assessorati, organismo coordinador del proyecto STUD.IO, así como la AEEP y el Consorzio Tartaruga llevan varios años trabajando en contextos locales activando a ciudadanos y administraciones para planificar y codiseñar contextos urbanos y sociales mejores y renovados, comprometiendo recursos y promoviendo acciones innovadoras; esto les ha permitido experimentar y adquirir conocimientos y experiencia útiles también para la elaboración del presente producto.

De hecho, cuando hablamos de participación ciudadana, nos referimos a la capacidad y/o posibilidad de los ciudadanos de implicarse en la formulación de políticas, la planificación urbana y social y la toma de decisiones que influyen en su propia vida cotidiana y en la de muchos otros ciudadanos que viven en los

lugares y espacios del entorno urbano. En la base de las transformaciones de las dinámicas urbanas, encontramos precisamente la oportunidad de descubrir y redescubrir la propia ciudad y los propios lugares: los ciudadanos tienen efectivamente la posibilidad de vivir los lugares públicos, las plazas y las calles no sólo como lugares de paso, sino como espacios de encuentro y de comunidad, realzando la importancia cultural e histórica de los lazos que la representan. Para descubrir este potencial, sin embargo, necesitan ser guiados adecuadamente a través del trabajo de profesionales que puedan interactuar y hacer interactuar los distintos componentes de los lugares, poniendo en diálogo a personas y entornos.

La sociabilidad de los lugares radica así en la capacidad intrínseca que tienen, el bienestar de la comunidad y de los individuos que los habitan: la herencia cultural, los vínculos afectivos y los elementos de creatividad conforman los significados que se asocian a las prácticas sociales, convirtiéndose en experiencia y cultura. En este sentido, participar en la construcción de la ciudad y de los lugares de vida en común se convierte en un elemento más de agregación y pertenencia, teniendo la oportunidad de incidir directamente en aquellos espacios que se experimentan en la vida cotidiana.

Participar en la realización de la imagen de la ciudad, entendida como cualquier entorno urbano, permite trabajar sobre el elemento de la percepción, tanto de quienes observan y visitan los lugares, como de quienes los habitan; participar garantiza mejores resultados en el cuidado del bien del territorio, favoreciendo mecanismos de inclusión y cohesión social, mejorando el sentido de pertenencia y una mejor calidad de vida en general.

Precisamente partiendo de estos supuestos, la participación ciudadana es la clave para la promoción de la sociabilidad en los lugares, entendida como un proceso de transformación de un lugar para una plena potenciación de su percepción, bajo perfiles urbanísticos, psicológicos, sociológicos y ambientales. Sin embargo, el ciudadano no puede, de forma independiente, ser plenamente consciente de todos los procesos que afectan al cambio territorial, de forma que las acciones y proyectos locales permitan poner en práctica ideas y propuestas, activando todo el potencial de los lugares, guiados activamente en el conjunto de acciones necesarias para mejorar el contexto de la ciudad.

La contemporaneidad y las transformaciones a las que se ven sometidas las ciudades y los lugares requieren la retroalimentación activa del individuo y de la comunidad a la que pertenece; de hecho, en los últimos años, los enfoques participativos sitúan las necesidades y la identidad entre los elementos preeminentes a los que hay que prestar atención. El papel del ciudadano es fundamental, así como su deseo de sentirse parte de la comunidad, especialmente tras el periodo de pandemia, cuya experiencia de "inmovilidad" en casa nos hizo reflexionar sobre muchos de los elementos de la vida cotidiana que se dan por sentados, como la vida en la ciudad y sus espacios.

A través de procesos de valorización de la comunidad y sus lugares, es posible, por tanto, intentar y conseguir mejorar los contextos generando respuestas virtuosas y concretas a las necesidades emergentes, expresadas y no expresadas. Este es el conjunto de talleres de confrontación, animación y concertación en los que profesionales, administradores, responsables políticos y ciudadanos encuentran una dimensión de confrontación abierta y disponible para conseguir mejorar el contexto de la ciudad. Los objetivos del proyecto STUD.IO, que durante su ejecución ha

buscado activamente proporcionar herramientas y competencias útiles a los profesionales en la gestión de tales procesos de participación y valorización territorial, se inscriben perfectamente en estas acciones.

Abrirse a estos procesos participativos y promover la difusión de enfoques colaborativos para la búsqueda de soluciones compartidas, en las políticas urbanas y sociales, es hoy más que nunca una oportunidad: la capacidad de adaptación y adecuación a la innovación permite procesos de desarrollo urbano y social más dinámicos y eficaces. La evaluación de las experiencias y buenas prácticas llevadas a cabo en los últimos años ha permitido tomar conciencia de cómo las herramientas participativas pueden aplicarse en contextos diversos y ser más o menos significativas en función de la resistencia o apertura tanto de la ciudadanía como de la administración.

Por lo tanto, no se trata de reproducir las acciones, sino de tomar conciencia de ellas y adaptarlas adecuadamente a los distintos contextos: al leer estos párrafos, así como las actividades propuestas, se ha intentado mantener un esquema lo más general y adaptable posible, de modo que quienes deseen utilizar las herramientas puedan imaginarlas y aplicarlas fácilmente aprovechando los recursos disponibles. Es importante ser consciente de que los objetivos de la participación y los resultados de la misma no pueden darse por sentados, pero precisamente la oportunidad de evaluar y describir las limitaciones a las que se enfrentan durante su aplicación es un criterio útil para comprender la eficacia de tales actividades. Los procesos de participación ciudadana para la mejora de los contextos urbanos y de las ciudades implican a 3 actores clave:

-Los ciudadanos, elemento central del proceso participativo, contribuyen a la realización de las iniciativas, promueven las

necesidades específicas de quienes viven en los lugares y aportan una perspectiva "de abajo arriba" fundamental para las visiones y los cambios que se proponen; a través de la participación, los ciudadanos pueden sentirse más implicados y responsables de los espacios en los que viven. Esto conduce a un mayor sentido de pertenencia y a un deseo de contribuir de forma continuada al crecimiento de la comunidad, en términos de empoderamiento.

-Las instituciones, la gobernanza y las partes interesadas, a menudo promotoras del proceso participativo, proporcionan los canales de implicación y apoyan en cierta medida los distintos modos de participación. Las instituciones también deben garantizar la transparencia en el proceso de toma de decisiones: esto se traduce en una comunicación clara y abierta para que la comunidad rinda cuentas de las acciones emprendidas y las opciones elegidas, así como de los objetivos de las actividades.

-Profesionales o facilitadores del proceso participativo, personas que proporcionan apoyo técnico para el desarrollo del proceso participativo, son capaces de utilizar las herramientas y leer los datos disponibles para proporcionar un apoyo activo. Estas cifras incluyen a los profesionales que el proyecto STUD.IO ha formado y sigue formando en los cursos de formación universitaria ofrecidos por el proyecto.

Además de los tres actores definidos, existen otros posibles actores interesados en las propuestas y acciones que podrían llevarse a cabo para sacar adelante las ideas surgidas de los proyectos de participación.

Está claro que determinar los procesos de participación y sus actores no implica que la participación de estos últimos sea un hecho, sobre todo en comunidades donde los niveles de participación son relativamente bajos.

3.2 La selección de actores en los procesos participativos: los ciudadanos

Abordar la cuestión de la selección de participantes en un contexto de participación cívica puede parecer inicialmente contraintuitivo. La participación, por su propia definición, debería estar abierta a todos los ciudadanos interesados o implicados en una cuestión o situación específica. Sin embargo, es un hecho que, a pesar de la intención de implicar a todo el mundo, sólo una pequeña parte de la población está realmente interesada en tomar parte en tales procesos participativos. Cuántas veces vemos aulas vacías después de actos abiertos organizados por expertos o nos resulta difícil reunir a los participantes esperados.

Este fenómeno representa una paradoja de la libre posibilidad de participación, podríamos decir de esa "democraticidad participativa": mientras que por un lado se aspira a incluir a todo el mundo, por otro la participación se limita a un número reducido de individuos, a menudo sólo un pequeño porcentaje de la población implicada. Naturalmente, se produce entonces una selección del participante, pero es importante que el facilitador sepa si esta selección tiene lugar y quién es responsable de ella.

La primera metodología de selección en los procesos participativos consiste en la **autoselección**. En este escenario, la participación es completamente libre, y cualquiera puede decidir participar o abstenerse del proceso participativo. Esta forma de selección respeta la libertad individual, pero puede dar lugar a desequilibrios que influirán inevitablemente en el resultado del proceso participativo. Aunque la participación esté abierta a todos, es probable que sólo determinadas categorías de individuos decidan realmente participar. Por ejemplo, quienes pertenezcan a redes

sociales, grupos de interés o asociaciones específicas podrían participar activamente, mientras que quienes tengan mayores compromisos familiares o laborales o prefieran emplear su tiempo libre de otra manera podrían **excluirse**. Este tipo de selección puede conducir a una representación incompleta y distorsionada de los diferentes intereses y puntos de vista presentes en la población implicada. Por lo tanto, el facilitador interviene evaluando los criterios de apertura, por ejemplo, mediante herramientas de registro para controlar el progreso de la participación y la pertenencia a determinados grupos sociales, lo que podría crear una experiencia de participación incompleta.

La segunda metodología, denominada **de selección selectiva**, **trata de** abordar los riesgos de la autoselección. En este caso, la participación no está abierta a todos indiscriminadamente, sino que un grupo de trabajo o colectivo intenta involucrar a representantes de todos los intereses y puntos de vista relevantes. Este enfoque pretende crear un entorno de debate más equilibrado e integrador, pero mucho depende de la imparcialidad y competencia de la persona que lleva a cabo la actividad de selección y de cómo lo hace. La habilidad del profesional reside, por tanto, en los métodos y la construcción de herramientas de selección que respondan lo mejor posible a las expectativas y los objetivos de la actividad participativa.

Por último, la tercera metodología es la **selección aleatoria**. El profesional o grupo de profesionales que propone la actividad selecciona al azar una muestra representativa de la población para que participe en el proceso participativo. La selección tiene lugar utilizando los mismos procedimientos típicos de los sondeos de opinión; este enfoque se utiliza ampliamente en diversas experiencias internacionales, como conferencias e investigaciones. Aunque sigue habiendo cierto grado de

autoselección entre las personas seleccionadas al azar, este fenómeno es mucho menos selectivo que la participación voluntaria.

3.3 La selección de actores en los procesos participativos: las partes interesadas

Junto al ciudadano, como hemos visto, en la mayoría de los procesos de participación es necesaria la presencia y el apoyo de gobernantes y/o actores que acepten y apoyen las causas de la participación. Especialmente cuando se trata de bienestar urbano y social, es fundamental que los profesionales que pretendan llevar a cabo procesos de participación ciudadana salven las posibles distancias en función de los ámbitos de intervención propuestos.

En la siguiente sección, en la que analizaremos algunas herramientas útiles para la participación ciudadana, se indican tanto los objetivos de la participación como los recursos y los destinatarios de las intervenciones; sin embargo, se proponen actividades que no requieren la participación de la gobernanza o de las partes interesadas, sino que pueden ser realizadas directamente por los facilitadores, previo apoyo o autorización.

En cualquier caso, para planificar adecuadamente y garantizar una participación efectiva, es esencial realizar un **mapeo** detallado **de quienes** son nuestras partes interesadas en el proceso participativo, a las que nos referiremos genéricamente como **partes** interesadas implicadas en el proceso.

Las partes interesadas son actores que se ven afectados directa o indirectamente por los resultados del proceso participativo o los problemas, y su participación puede ser crucial para el éxito de la actividad. Al igual que ocurre con los actores/ciudadanos, el profesional que pretenda proponer actividades locales debe identificar y cartografiar a las partes interesadas, por lo que proponemos un enfoque de cartografía sistemática dividido en dos macrofases:

1) Identificación de las partes interesadas

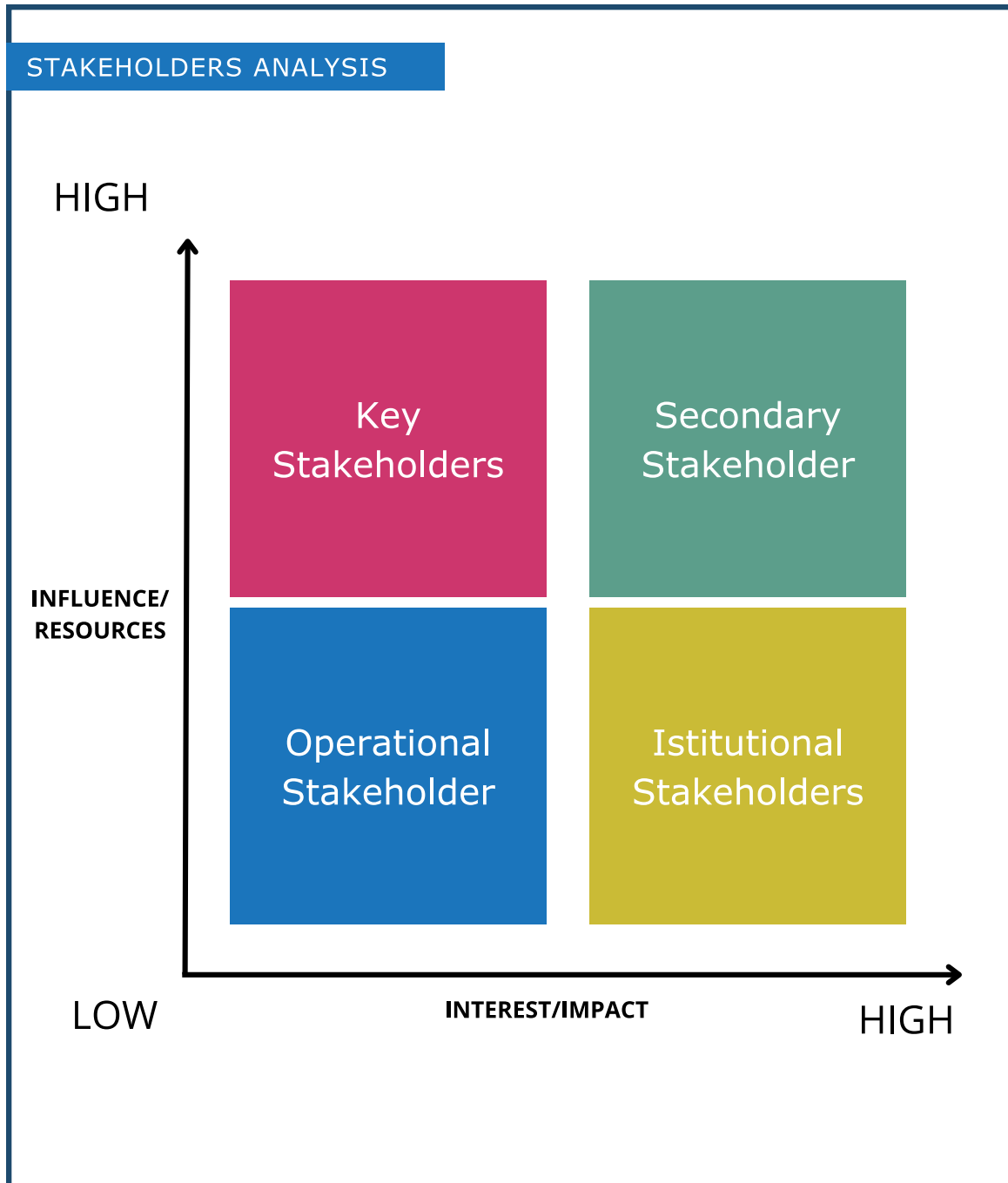
es necesario conocer a las partes interesadas potenciales y actuales, en función de la actividad de participación y/o del tema abordado. Se trata de una fase de análisis real en la que se consideran las relaciones, contactos y redes locales dentro de la comunidad, empezando por los niveles y grados de implicación. Los administradores, las asociaciones, los grupos informales son todos partes interesadas potenciales; las administraciones y oficinas suelen disponer de registros que pueden utilizarse para iniciar la fase de identificación, como tool de análisis inicial. Una vez identificadas y enumeradas las partes interesadas, identificados los contactos y los ámbitos, se pasa a la segunda fase.

2) Análisis de las partes interesadas:

El análisis de las partes interesadas nos permite realizar una selección funcional para nuestro proceso participativo: el profesional tiene la oportunidad de comprender las historias pasadas, las interacciones, las iniciativas llevadas a cabo, pero también cualquier conflicto o colaboración significativa entre entidades que sea potencialmente útil para los objetivos de la participación. Sin embargo, para comprender mejor y obtener la participación de las principales partes interesadas, es necesario utilizar una matriz de análisis de 4 niveles.

Para cada nivel se identifican indicadores, ALTO, MEDIO, BAJO, que permiten el análisis matricial y proporcionan una evaluación de la incidencia y relevancia de la parte interesada en el proceso

participativo. A continuación se muestran los indicadores de influencia y la representación gráfica del análisis.



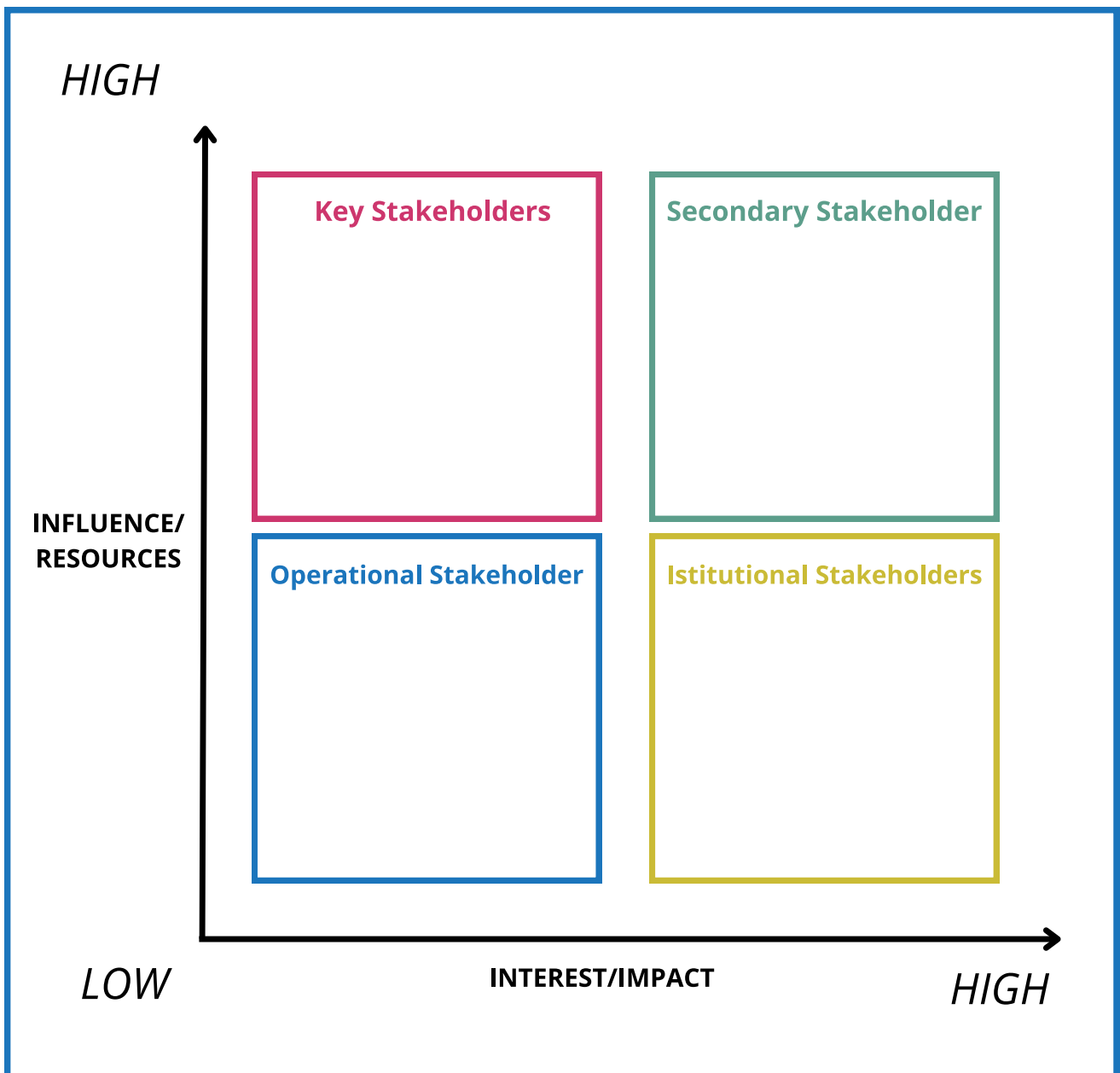
Los niveles que se analizarán, siguiendo el esquema propuesto, son:

- 1) Interés del actor respecto al ámbito de participación, entendido como el grado de relevancia de los resultados de la actividad, cómo ésta puede influir para aportar una mejora al contexto urbano en el fomento de la sociabilidad de los lugares y la participación de los ciudadanos;
- 2) Impacto del proceso en las actividades del actor, entendido como una evaluación del impacto que la actividad puede tener potencialmente en el actor, en términos de oportunidad y relevancia.
- 3) Recursos y capacidades a disposición del actor, entendidos como un complejo de conocimientos, habilidades especializadas y conexiones, así como recursos económicos en su caso, que pueden añadir valor a la actividad de participación.
- 4) Influencia en las fases de la participación, es decir, evaluar en los distintos niveles o fases de las actividades previstas el grado de influencia (positiva o negativa) que pueden tener las partes interesadas en la participación y los resultados.

A partir del análisis de las partes interesadas, es posible profundizar en otros aspectos, como las necesidades de información, los escenarios iniciales y las acciones que el profesional debe llevar a cabo para implicar adecuadamente a las partes interesadas en las actividades.

En la página siguiente encontrará un esquema para su análisis de las partes interesadas, que podrá imprimir y utilizar para organizar los actos y actividades de participación ciudadana propuestos en este manual.

STAKEHOLDERS ANALYSIS MATRIX



3.4 La participación como tool para fomentar la sociabilidad: estructuración de las vías participativas

Una vez definidos los actores potenciales de nuestras actividades, ahora es necesario aportar el elemento clave, la construcción de la vía participativa. Aquí radica el compromiso y la capacidad del profesional que, a menudo en colaboración con partes interesadas como gobiernos locales y grupos locales, estructura la vía participativa adecuada a la necesidad.

De hecho, participar tiene, tanto en el uso profesional como en el común, dos valencias semánticas: "*tomar parte*" y "*ser parte*". Estos dos conceptos, aparentemente similares, encierran matices significativos en el ámbito de la participación. "Participar" indica el acto de tomar parte en determinados acontecimientos o procesos de toma de decisiones, a menudo con referencia a decisiones sobre cuestiones o a la selección de personas para cargos políticos. Por otro lado, "formar parte" se refiere a estar integrado en un proceso, grupo o comunidad de forma activa.

Estas distinciones son esencialmente analíticas y sólo sirven para llevar a la reflexión, ya que si lo pensamos de nuevo, no es posible participar sin ser parte y viceversa. Mucho más a menudo se utiliza la terminología "participación pasiva" en un sentido puramente negativo. En contextos de participación ciudadana, como los modelos presentados en este producto y en el proyecto STUD.IO, nos referimos no tanto a la pasividad como elemento de participación, sino a la integración pasiva, es decir, a esa capacidad de adaptar el propio comportamiento a las expectativas que el grupo y la actividad en la que se participa requieren. La habilidad del facilitador es por tanto la de interceptar dentro de los procesos participativos, también los diferentes matices (de ámbito

puramente sociológico y psicológico para volver a las dimensiones a las que nos referiremos las diferentes actividades) activando esferas específicas de conocimiento.

Los procesos participativos en concreto pueden ser promovidos, como hemos visto, por distintos actores, entre ellos las administraciones públicas, las agencias o los propios ciudadanos. Estos procesos pueden dividirse en dos categorías principales: de arriba abajo (top-down) y de abajo arriba (bottom-up).

En los procesos descendentes, suelen ser las administraciones u organismos públicos los que inician la implicación de los ciudadanos, formulando preguntas o definiendo junto con los actores los temas a analizar, hasta la puesta en marcha de los propios proyectos e iniciativas. Este modo de iniciar los procesos participativos se ve ciertamente facilitado por el hecho de que las instituciones o los actores disponen de los recursos necesarios para iniciar los procesos, en particular para aquellas actividades que requieren largos periodos de ejecución o costosas actividades de investigación. En el caso de las acciones descendentes, es crucial que el iniciador del proceso participativo sea capaz de garantizar tanto los medios como la perspectiva temporal necesarios para que se lleven a cabo todos los pasos previstos y se garantice la interacción en cada uno de ellos (de principio a fin).

Los proyectos bottom-up, por su parte, son aquel conjunto de iniciativas que parten de la base, es decir, de la comunidad y de los ciudadanos que, en grupos formales o informales, se vuelven activos. En estos procesos, resulta eficaz la presencia de un profesional que pueda facilitar la elaboración de estos procesos de participación ascendente, ayudando activamente a estructurar tanto los mecanismos de participación como las acciones/resultados asociados. En este enfoque, los ciudadanos trabajan proponiendo preguntas al territorio, implicando a la administración

y a las partes interesadas, persiguiendo el objetivo fijado para el desarrollo del territorio. Los recursos, en este caso, son identificados por la propia comunidad proponente, y si es necesario dirigidos como peticiones a la administración para ser implementados. También en este tipo de proceso, es esencial iniciar, implementar y cerrar la actividad teniendo claros y disponibles los recursos temporales útiles para cada actividad propuesta.

De hecho, este manual presenta dos secciones de herramientas como se especifica, con enfoques ascendentes y descendentes útiles para diversificar las actividades que pueden proponerse para mejorar los contextos urbanos y de las ciudades en términos de sociabilidad y áreas relacionadas.

3.5 El papel del facilitador en los procesos participativos: STUD.IO como modelo

La gestión de los procesos participativos y la puesta en marcha de actividades para el desarrollo de la *sociabilidad* en general, para enfoques descendentes y ascendentes, se confía a un facilitador, que en el contexto de nuestra intervención asume el papel de experto en "*consultoría, planificación y gestión de recursos territoriales para la promoción de la sociabilidad en el entorno urbano*".

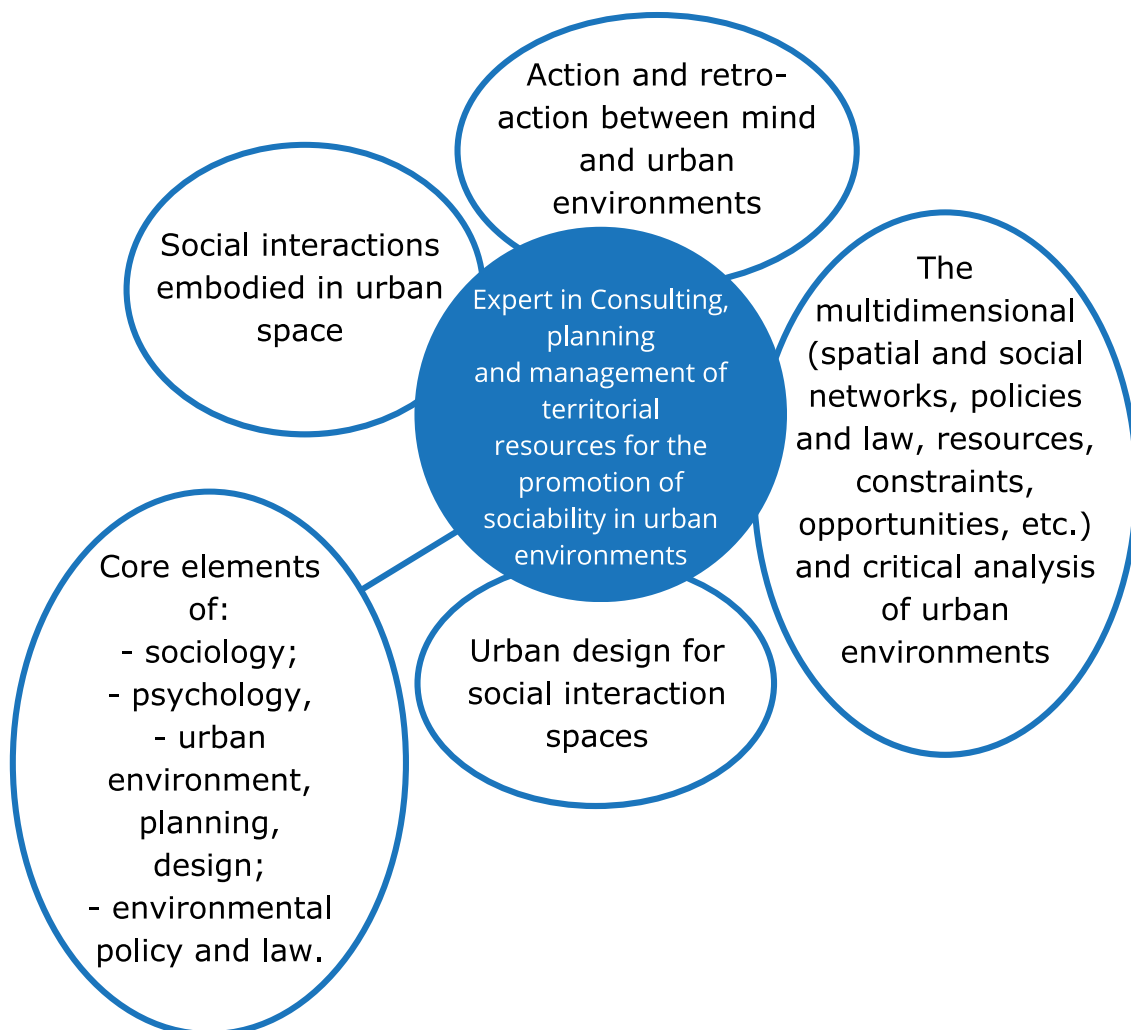
Lo que en nuestro manual identificaremos como el facilitador de la STUD.IO por comodidad, tiene la importante tarea de promover la colaboración y el diálogo entre las diferentes partes del proceso participativo. Con el fin de estar adecuadamente preparado para afrontar los diferentes retos de la participación, el facilitador debe conocer en profundidad el contexto de referencia, sin por ello formar parte directamente de él cuando sea posible: este elemento garantiza que los intereses personales no puedan influir en el proceso y en los resultados que puedan surgir; el elemento de ajenidad también proporciona un elemento más de confianza entre los participantes, que ven al facilitador como una referencia imparcial cuya tarea es ayudar al proceso y a las actividades. En los procesos ascendentes, la ciudadanía confía más a menudo el papel de facilitador a los propios miembros, pero no garantiza una gestión adecuada durante todo el proceso participativo.

La supervisión no es, de hecho, control, sino apoyo al grupo en el desarrollo de la acción, en las dificultades que puedan surgir y en cualquier otra necesidad que pueda surgir durante las actividades. El facilitador del modelo STUD.IO es, por tanto, una figura polifacética, con diferentes habilidades y peculiaridades útiles para el objetivo de promover la sociabilidad en el contexto urbano: debe saber iniciar procesos participativos, acompañar los proyectos que puedan surgir para la regeneración urbana y local,

comprender la dimensión de la sociabilidad y detectar las necesidades expresadas y no expresadas durante el apoyo prestado.

A continuación se resumen las competencias básicas del facilitador que propone modelos de participación según los resultados de la revisión bibliográfica realizada por el equipo científico del proyecto STUD.IO:

Estos aspectos de la facilitación en los procesos participativos surgieron tanto de la revisión bibliográfica realizada por la asociación como del estudio en profundidad llevado a cabo con los profesionales y el análisis de las buenas prácticas. De hecho, en



todos los ámbitos investigados, surgieron puntos en común con respecto a las necesidades de un facilitador, a saber:

- Promover la capacidad de establecer vínculos sociales, apoyar la participación activa, el apego a los lugares y una mejor comprensión de las percepciones relacionadas con ellos.

- Mejorar la capacidad de análisis de los contextos, transformando las necesidades en oportunidades y adquiriendo la habilidad de identificar tanto las necesidades manifiestas como las no manifiestas.

- Fomentar los comportamientos prosociales para reforzar la cohesión de la comunidad.

- Mantener un conocimiento de las oportunidades y fuentes de financiación disponibles para el territorio, desarrollar habilidades en la gestión y coordinación de iniciativas que impliquen a diferentes partes interesadas y dimensiones.

- Adquirir conocimientos básicos de planificación urbana y medioambiental para facilitar la comunicación con las partes interesadas en campos afines.

Una vez comprendidas así las figuras y elementos de referencia de la participación, podemos analizar las acciones que comúnmente conforman los procesos de participación y cuál es la tarea del facilitador en cada una de ellas.

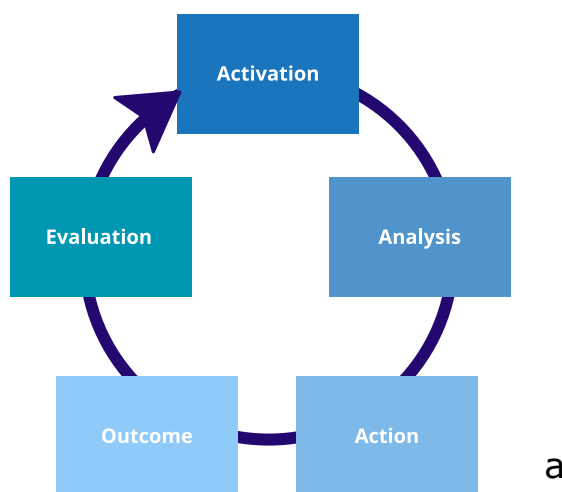
3.6 Crear participación: Activación, Análisis, Acción, Resultado, Evaluación como etapas de la participación

Un proceso participativo, en cada ámbito de referencia, se articula en diferentes momentos de intercambio, interacción y acción. En

general, las fases clave que permiten llevar a cabo adecuadamente un proceso participativo se dividen en las fases de **Activación, Análisis, Acción, Resultados y Evaluación**. Estas fases constituyen un enfoque metodológico útil en los contextos de planificación de la sociabilidad y el desarrollo urbano a través de procesos participativos ascendentes y descendentes.

La estructura conceptual de las fases, teniendo en cuenta la secuencia temporal y la utilidad de cada una de ellas, garantiza una organización de las iniciativas de participación encaminada a mejorar el entorno urbano y promover la dinámica social dentro de las comunidades locales.

En concreto, nuestro manual profundiza en la fase de acción, proponiendo actividades que pueden adaptarse a diferentes contextos para proponer actividades encaminadas a mejorar el contexto urbano; en cualquier caso, las diferentes fases deben considerarse interrelacionadas, por lo que la hora de planificar y



estructurar intervenciones participativas es fundamental conocer todas las fases implicadas. La habilidad del facilitador consiste en comprender cuáles son las necesidades del grupo y del lugar, utilizando la tool adecuada y, sobre todo, haciéndola suya para el contexto de referencia. Los elementos de influencia, a nivel territorial, son muchos, al igual que los sociales y relacionales: sin embargo, es fundamental tener claras las metodologías de actuación y las principales herramientas de planificación de la

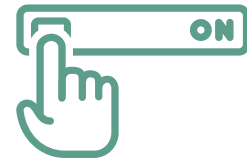
sociabilidad, para poder emprender vías de mejora eficaces y eficientes.

Analicemos, pues, las etapas de la participación:

La activación:

Como hemos analizado en los párrafos anteriores, el proceso participativo puede tener lugar generalmente de dos maneras, a través de enfoques ascendentes y descendentes; en ambos casos, sin embargo, hablamos de activación del proceso participativo.

En el primer caso, de abajo arriba, los ciudadanos asociados, las partes interesadas, los grupos representativos, los consejos y los grupos informales pueden planificar y diseñar procesos participativos, implicando a las partes interesadas y a la administración mediante una justificación adecuada de la propuesta: muy a menudo, los propios municipios prevén en sus reglamentos internos las modalidades para proponer acciones participativas de abajo arriba; de hecho, recomendamos comprobar si tales acciones existen en el municipio.



En el segundo caso, de arriba abajo, es la administración la que, en el marco de sus propias estrategias y políticas, decide iniciar procesos participativos sobre cuestiones concretas. Ambas modalidades, siempre que estén previstas para una puesta en marcha adecuada, pueden seguir los procedimientos oficiales descritos en la normativa de los municipios. En el caso de acciones, como talleres ascendentes para la producción de ideas de mejora o posibles acciones a emprender, no es necesario desarrollar procesos oficiales.

El elemento fundamental en cualquier caso es el diseño del curso, compartiendo las modalidades y reglas de participación; como se verá en la sección sobre herramientas a disposición de los profesionales de la facilitación del modelo STUD.IO, la fase preparatoria es fundamental para comprender qué recursos mínimos se necesitan, el tipo de participante útil para el propósito y las modalidades de colaboración. Tener claras desde el principio las expectativas que se tienen del resultado del taller y el "impacto esperado" de la acción permite hacer un uso consciente del tiempo y los recursos. En esta fase se realiza la elección de los escenarios de las actividades y de las herramientas de evaluación utilizadas para la fase específica final.

Análisis

Una vez completados los aspectos organizativos y de gestión propios de la activación, el profesional o grupo de profesionales implicados en la facilitación del grupo de trabajo realiza un cuidadoso análisis de las herramientas, recursos, normativas y espacios implicados, con el fin de proponer los procesos de cambio esperados. El análisis permite definir de la mejor manera posible cómo debe desarrollarse la acción participativa:



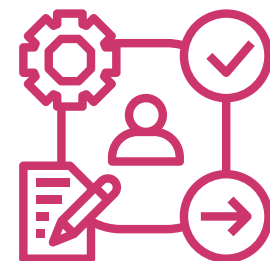
- los objetivos previstos
- la duración, incluido el número de reuniones y/o actividades de grupo
- oportunidad de participación de terceros expertos
 - número mínimo/máximo de participantes para cada actividad propuesta

-Resultados potenciales esperados

A continuación, se aclaran los aspectos de la participación y se comparten con todos los directamente implicados. El análisis, como tal, prevé el uso de instrumentos de encuesta de forma que quede clara una cierta flexibilidad y adaptabilidad de los días y espacios a las necesidades del grupo. De hecho, cabe recordar que la participación es una acción libre y consciente por parte de los ciudadanos, de modo que siempre es preferible contar con un usuario tranquilo y abierto en las actividades en las que participa. La fase de análisis concluye con el envío de información y otro material de comunicación útil para participar en la actividad: es aconsejable definir un grupo a través de canales como listas de correo y grupos de trabajo (por ejemplo, Microsoft Teams) en el que se incluyan todos los participantes y el material que se va a compartir, de modo que se pueda hacer un seguimiento de la actividad realizada y recoger dudas o propuestas útiles para la causa.

La acción

Coincide con la fase de activación de los recursos y lanzamiento del proceso participativo; incluye todo el conjunto de acciones útiles para llevar a cabo los objetivos previstos en la fase de análisis. Las acciones propuestas durante la actividad participativa varían en función de su finalidad y método, así como del tipo de acción que se vaya a producir. Lo que es común a la fase de acción en cualquier actividad propuesta es la participación activa de los implicados durante la actividad: modos de acción claros,



papeles claros y demandas claras permiten la correcta ejecución de las actividades.

Las acciones propuestas pueden estructurarse de diversas maneras: sesiones explicativas en forma de seminarios; estudios temáticos en profundidad; talleres y laboratorios; actividades sobre el terreno. Todas las acciones deben estar estrechamente vinculadas a los objetivos de la acción participativa y perseguir el resultado esperado.

Este manual presenta en la segunda sección diferentes acciones que pueden proponerse a los ciudadanos y a las partes interesadas, con diferentes propósitos; sin embargo, cada actividad debe incluirse en un proceso de participación que comienza con la fase de activación y se completa con la fase de evaluación. La elección del tipo de actividad propuesta se define ya durante la fase de análisis, ya que debe incluir las modalidades, el calendario y el objetivo de las actividades. Para cualquier tipo de actividad prevista, es aconsejable incluir una actividad introductoria, en la que se especifique la finalidad de la acción y el marco general del proceso.

Resultados

Las propuestas, los productos y, de hecho, los resultados del proceso participativo se organizan y descodifican (dependiendo del modo de actividad propuesto), resumiéndose en lo que es el producto final. El resultado es útil tanto para recoger todas las partes del proceso participativo desarrolladas como, sobre todo, para proporcionar un retorno puntual a todos aquellos que directa e indirectamente prestaron su apoyo al proceso participativo. Ya se



trate de propuestas individuales, de propuestas de grupo o de propuestas definidas a partir de las prioridades analizadas, todo se tiene en cuenta en el resultado. La tarea del experto/facilitador es elaborar un documento, que puede adoptar diferentes formas según la actividad propuesta, pero que es la expresión real del proceso participativo. Dentro del resultado se encuentra el elemento decisorio, que califica el proceso, es decir, da expresión al proceso participativo para que se aplique de la manera prevista. En el caso de los procesos ascendentes, que no incluyen a la administración, los resultados deben pasar necesariamente por los procedimientos burocráticos previstos en la normativa para emprender, por ejemplo, acciones concretas de regeneración de lugares, o para realizar solicitudes de mejora de las distintas situaciones analizadas durante el proceso participativo. En el caso de que los resultados de la participación no se traduzcan en actividades que impliquen directamente a las administraciones, el resultado toma la forma del conjunto de acciones y/o reflexiones maduras durante el proceso participativo, con el fin de completar la puesta en marcha y el objetivo de las actividades realizadas.

Evaluación

La evaluación, aunque se sitúa al final del proceso participativo, es una fase transversal que el facilitador de STUD.IO y, en general, quienes proponen actividades de participación ciudadana, deben considerar a lo largo de toda la implementación. Al igual que en las diferentes técnicas del "ciclo del proyecto", la evaluación coincide tanto con la conclusión como con el inicio de una nueva fase de activación, ya que proporciona una base fundamental para mejorar la eficacia del proceso



participativo y orientar las decisiones futuras. La evaluación proporciona una retroalimentación útil con respecto a la consecución de los objetivos (tanto del resultado del proceso de evaluación como de las actividades estructuradas), con el fin de iniciar un camino de mejora continua en las actividades propuestas.

Es cierto que las variables en la realización de actividades de participación son muchas, de manera que el error o la dificultad es necesariamente un elemento a tener en cuenta: evaluar y aprender del error permite al facilitador estructurar las actividades posteriores de manera más eficiente y eficaz.

El animador debe hacer que el participante contribuya activamente con su aportación al proceso de evaluación; la capacidad de analizar los datos de la evaluación es, por tanto, una competencia clave para completar el proceso de participación en sus diferentes fases y planificar nuevas actividades a partir de la lección aprendida.

Se sabe que la evaluación se divide en tres fases distintas: ex-ante, in itinere y ex-post. En la fase de análisis, el facilitador prepara las herramientas para la evaluación, que lleva a cabo ex-ante (antes) de la fase de acción, in itinere (durante) la realización de las actividades, y ex-post (después) de la conclusión de las actividades. Los puntos clave de la evaluación que deben tenerse en cuenta son: las expectativas de los participantes; las críticas y dificultades; las mejoras propuestas.

Por lo tanto, hemos considerado todos los aspectos generales para el inicio de un proceso de participación; en los párrafos siguientes añadimos elementos relacionados con la representación y la inclusión, así como el elemento clave del entorno que es

fundamental para la mejor participación del grupo en las actividades.

3.6.1 Representatividad e inclusión en los procesos participativos

Además de considerar correctamente las fases del proceso participativo, el profesional que pretende iniciar itinerarios de sociabilidad y proponer acciones en contextos locales debe necesariamente realizar un análisis de su trabajo para seleccionar a los participantes, teniendo una idea completa y clara de quiénes son los potenciales interlocutores y partes interesadas, considerando las principales variables necesarias para una correcta ejecución.

El mapeo tanto de las partes interesadas como de los ciudadanos permite obtener una primera información, de interés y relevancia, de los actores y potenciales actores, sobre las lagunas de representatividad, las posibles exclusiones relacionadas con las decisiones tomadas en la organización del acto, las posibles necesidades especiales de los participantes para una participación adecuada.



La representatividad se convierte en un elemento importante en la organización del proceso participativo; el facilitador, en la fase de preparación y análisis, debe plantearse preguntas como "¿a quién he involucrado hasta ahora?" y, sobre todo, "¿he logrado el objetivo de una representación amplia e inclusiva?". También puede apoyar al grupo de actores ya seleccionado en estas cuestiones para que el proceso participativo tenga sentido.

3.6.2 Participación y elementos contextuales: El entorno

Durante la fase de activación, como hemos analizado, dependiendo del tipo de acción propuesta, también entra en juego la preparación del escenario de la actividad. Por ambientación entendemos el conjunto de elementos relativos a la accesibilidad y configuración de lugares, formatos de actividad, tiempos que son fundamentales en la realización de actividades colaborativas y grupales. El facilitador profesional de STUD.IO debe, por tanto, analizar conscientemente el marco y los elementos del contexto/ actividad con el fin de implementar el mejor escenario de actividad posible: partiendo de estos mismos elementos es posible atribuir significado al desarrollo de las actividades propuestas, ya sean laboratorios, talleres, sesiones plenarias o actividades al aire libre; el proceso de participación y aprendizaje incluye, de hecho, elementos educativos tanto formales como informales directamente influidos por las percepciones, los elementos emocionales y el significado. El objetivo es fortalecer las redes de colaboración de quienes participan, considerando que aunque conscientes del objetivo común, el grupo puede no compartir más elementos. El escenario comprende 3 elementos facilitadores, de los cuales el experto que asiste y organiza las actividades de participación debe tener cuidado y habilidades y conocimientos:

- Animación de la participación;
- Colocación de espacios;
- Orientación de la actividad;

La animación de la participación se refiere a la capacidad de proponer experiencias participativas en las que la interacción entre los actores implicados (animadores, ciudadanos, partes interesadas y otros actores implicados) actúe de forma constructiva hacia los objetivos de la actividad. Se trata de crear

un equilibrio coherente para implicar, cada uno por su papel, su competencia y su finalidad en la participación, a todos los participantes.

Facilitar actividades participativas requiere un cuidado especial tanto en lo que se refiere a las técnicas para guiar el trabajo colectivo como a la adaptación del entorno en el que se desarrollan estas actividades. Para preparar y conducir con éxito los momentos participativos, así como los grupos de trabajo, es fundamental tener en cuenta ciertas pautas y directrices como:

- Presentar los temas y las actividades de forma clara y comprensible para que su significado sea fácilmente discernible: es necesario ser conscientes de nuestros interlocutores, para estar lo más preparados posible también en el lenguaje utilizado para los materiales o durante las actividades.

- Crear un entorno atractivo mediante la instalación de espacios de trabajo bien mantenidos y acogedores que puedan inspirar a la gente a participar en debates sobre los temas tratados, o incluso más en actividades sobre el terreno preparando el escenario para la observación y el diálogo.

- Mantener un equilibrio en el compromiso exigido, evitando sobrecargar a los participantes y fomentando una participación constructiva.

- Dirigir las interacciones y actividades de forma que se coordinen las operaciones y se preste apoyo para facilitar la interacción entre los participantes a medida que se desarrollan las actividades propuestas.

En cuanto al entorno y el lugar donde se desarrolla la actividad participativa y la facilitación, deben ser herramientas que apoyen al facilitador en el desarrollo de la reflexión y el intercambio.

Estos lugares, dispuestos y animados para fomentar la participación, pueden adoptar diversas formas:

-Lugares físicos , donde tienen lugar las actividades individuales y de grupo y las asambleas generales. Estos lugares pueden estar en la sede de la organización promotora, en un lugar neutral o significativo, o incluso en los locales de las partes implicadas. La hospitalidad mutua en los lugares de trabajo y territorios de cada uno desempeña un papel simbólico y operativo importante en la construcción de momentos y trayectorias participativas.

-Lugares virtuales , donde la comunicación tiene lugar a distancia y se organizan reuniones e intercambios. Estos entornos requieren plataformas versátiles y espacios digitales para debates, división en grupos de trabajo, anotaciones compartidas, archivo y puesta en común de materiales. Los grupos de debate y los boletines informativos facilitan el tratamiento compartido y mejoran la comunicación interna.

-Dimensiones híbridas : La tecnología digital ha ampliado las posibilidades de participación y facilitación, no sólo al crear dos dimensiones, es decir, actividades en línea y fuera de línea, sino también al permitir el desarrollo secuencial, paralelo e interconectado de actividades participativas colectivas.

Así pues, el contexto representa el conjunto de elementos que regulan las actividades y las relaciones en la facilitación de grupos. Los entornos físicos, digitales e híbridos equipados para llevar a cabo actividades atractivas deben ser fáciles de usar y acogedores. Si es necesario, deben proporcionarse instrucciones o tutoriales para garantizar la



comodidad y la relajación de las personas, permitiéndoles concentrarse en las actividades propuestas.

El concepto de ambientación va más allá de la mera definición del espacio de trabajo y su mobiliario. Representa más bien el conjunto de elementos que configuran y hacen posible las actividades de formación, debate y participación. La función del



escenario es delimitar las características específicas de la actividad en curso o prevista, y servir de soporte a los procesos de reflexión, discusión y elaboración propios de los procesos participativos. La disposición del espacio y la gestión del tiempo operativo desempeñan un papel crucial en la

definición del contexto en el que se desarrollan las actividades, contribuyendo a dar sentido a las mismas y a fomentar el entendimiento entre quienes participan en ellas. En consecuencia, es importante tener en cuenta aspectos como:

- La disponibilidad de salas de distintos tamaños que puedan adaptarse a diferentes fines, incluidas salas grandes para sesiones plenarias y espacios más pequeños adecuados para el trabajo en grupo sin confusión.
- La presencia de espacios adecuados para la colocación de carteles, pancartas y documentos informativos, que pueden servir de ayuda visual para el proceso de comunicación.
- La disponibilidad de sillas cómodas y móviles que puedan desplazarse y reordenarse fácilmente en función de las necesidades de las actividades en curso.

-La presencia de mesas adecuadas para el debate, la escritura y actividades específicas, que puedan maniobrarse fácilmente para adaptar el entorno a las necesidades del trabajo colectivo.

Estos aspectos contribuyen a crear un marco físico que refleja y apoya los objetivos de las actividades participativas y el trabajo colectivo.

Concluimos, enlazando con el elemento de inclusión del párrafo anterior, mencionando el elemento de accesibilidad en la creación de entornos de trabajo. La accesibilidad sigue siendo un objetivo que debe perseguirse identificando y gestionando los diversos factores que pueden influir en ella: información, movilidad, tiempo y apoyo, barreras físicas, entornos y actividades que faciliten la participación, así como la comprensibilidad de los temas.

Un segundo aspecto se refiere a la acogida y la sensación de acogida de las personas implicadas. Cuanto mayor sea la limitación impuesta por los espacios y el mobiliario, mayor será la necesidad de cuidar las actividades propuestas para minimizar las rigideces introducidas por el contexto. En particular, cuando se proponen actividades en entornos inadecuados, es esencial abordar abiertamente las dificultades, ya que cualquier inconveniente requiere una adaptación creativa adicional.

Un tercer aspecto a considerar se refiere a la posibilidad de reorganizar los espacios para facilitar la participación y el desarrollo de las actividades. Sabemos que no siempre es posible realizar cambios en los escenarios, ya que a veces los espacios presentan limitaciones estructurales, como en el caso de las aulas con escenario de anfiteatro. En estas situaciones, es útil considerar soluciones creativas, como el uso de gradas, pasillos, trabajo de pie, trabajo al aire libre: es esencial evitar forzarse a configuraciones predefinidas de mobiliario y disposiciones y, en su

lugar, buscar formas innovadoras de adaptar el espacio a las necesidades de las actividades.

La accesibilidad, la comodidad y la flexibilidad son tres características clave que hay que buscar para promover procesos de participación integradores, atractivos y productivos que surjan de la interacción dinámica entre los temas, los participantes y el contexto anfitrión y propicio.

Veamos ahora algunas herramientas de facilitación y participación; en la siguiente sección presentaremos algunas actividades de participación ciudadana, basadas en los temas de promoción de la sociabilidad en contextos urbanos. Cada actividad va acompañada de herramientas prácticas y fichas imprimibles, con guías de uso que pueden adaptarse en función de las necesidades previstas.

Como hemos aprendido, la participación tiene muchas facetas: la habilidad del facilitador de STUD.IO reside precisamente en comprender los contextos y hacer suyas las herramientas propuestas, con la oportunidad de comparar y mejorar las ideas.

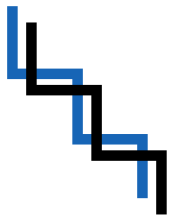
Para más información sobre los temas de participación, puede inscribirse en la plataforma abierta de aprendizaje electrónico:

<https://elearning.studio-project.eu/>.



HERRAMIENTAS LOCALES DE EXPERIMENTACIÓN PARA FOMENTAR LA SOCIABILIDAD





HERRAMIENTAS LOCALES DE EXPERIMENTACIÓN PARA FOMENTAR LA SOCIABILIDAD

4.1 Introducción a las herramientas

A continuación presentamos 6 actividades y 8 herramientas para la puesta en marcha de itinerarios participativos ascendentes que pueden utilizarse en diferentes contextos urbanos para el desarrollo de procesos de mejora en las 4 áreas definidas por el modelo STUD.IO. Para cada actividad se indican las áreas interceptadas utilizando los símbolos especificados en la sección anterior para las áreas psicológica, sociológica, medioambiental y urbana. El símbolo coloreado indica que el área se activa durante la ejecución de la actividad propuesta.

El objetivo de cada actividad es facilitar y reforzar las actividades de participación, como taco para ser aplicado en diferentes contextos sociales, culturales y económicos, así como para ser modulado en función de las necesidades y dinámicas sociales en las que se propongan. Las actividades propuestas abarcan también diferentes ámbitos, centrándose en el activismo cívico y la participación consciente.

Las actividades se subdividen en diferentes tipos, todos los cuales, sin embargo, se conciben como vías estructuradas de participación, que incluyen elementos de preparación y ambientación útiles para los fines de la participación: se trata de laboratorios de planificación y codiseño, talleres y formación en los que la ciudadanía, las partes interesadas y los administradores

contribuyen a los fines de la actividad participativa propuesta. El objetivo de las actividades, dependiendo del propósito que el facilitador imparta a las herramientas propuestas, es ofrecer un punto de partida para el inicio o la consolidación de vías participativas, teniendo en cuenta los aspectos metodológicos de la participación destacados en la sección anterior. Para cada una de las 6 actividades, las herramientas prácticas destacadas con la palabra **tool** acompañan la descripción del desarrollo de las acciones; las herramientas prácticas se describen mediante ejemplos prácticos de uso y se acompañan de fichas imprimibles para ser utilizadas por los facilitadores durante las acciones propuestas.

Las herramientas también pueden combinarse y utilizarse individualmente, aunque están diseñadas para obtener un mejor resultado dentro de las acciones propuestas por este manual.

Nos gustaría subrayar una vez más que la flexibilidad y la adaptabilidad de las actividades propuestas son la clave de las herramientas: éstas deben considerarse como directrices, pero también y sobre todo como un punto de partida para el facilitador que adapta, mejora e innova los procesos participativos, también a la luz de la retroalimentación recibida durante la fase de activación y análisis de los procesos participativos.



STUD.IO AREAS COVERED



Espacios públicos de calidad

Participación ciudadana en la transformación urbana

THE ACTION IN BRIEF

Activity Type: Taller

Target: Ciudadanos

Duration: 1 mes

Introducción

La actividad pretende situar la creación, el mantenimiento y la mejora de los espacios públicos en el centro de las transformaciones urbanas, implicando activamente a los ciudadanos y utilizando talleres de codiseño; desempeña un papel fundamental en la construcción y regeneración de las ciudades modernas, ya que afecta profundamente a la calidad de vida, la cohesión social y la sostenibilidad medioambiental.

Los ciudadanos, como hemos analizado, son la base de cualquier comunidad urbana e implicarlos activamente en el diseño e implantación de espacios públicos les hace partícipes del proceso de toma de decisiones, reforzando así su sentido de pertenencia y responsabilidad hacia la ciudad en la que viven.

La colaboración entre los ciudadanos y las autoridades locales a través de talleres de codiseño de intervenciones ofrece la oportunidad de responder a las necesidades y expectativas de la comunidad de una manera más específica y eficaz; este enfoque participativo ayuda a crear espacios públicos que respondan a las necesidades reales de la gente, mejorando la calidad de vida en el día a día. También fomenta la participación activa



de todos los miembros de la comunidad, de modo que se escuche la "voz" de cada ciudadano.

Por ello, presentamos una acción de participación ciudadana y co-diseño de lo que entendemos como "espacios públicos de calidad" en forma de taller creativo abierto.

El objetivo es proponer acciones, aunque sean pequeñas, que puedan producir un cambio de calidad, pero iniciando un proceso de abajo arriba con la colaboración de profesionales y administradores. El objetivo es producir un cambio que encuentre representación en el trabajo de la ciudadanía, centrándose en el elemento de **la lluvia de ideas**.

Fase 1 - Planificación del proceso (duración 2 semanas)

-Planificación del proceso participativo, activación y análisis preliminar: selección del lugar objetivo, recogida de datos (plano y trazado, mapa de contexto).

-Identificación de los puntos de interés y primera consulta sobre el terreno (observación) por parte del facilitador.

-Definición detallada del programa de participación en la actividad de co-diseño, incluyendo lugares y espacios de participación y previendo la participación de un número mínimo de 10 participantes en la actividad, de los cuales 2/3 ciudadanos y 1/3 partes interesadas en el proceso;

-Selección de fechas mediante encuesta a los participantes (se sugiere el uso de herramientas como doodle.com para la planificación profesional).

Herramientas y recursos necesarios de la fase

-información sobre la situación territorial y geográfica

-legislación local y gestión



-Visitas preliminares a las instalaciones y realización de actividades de observación

Fase 2 - desarrollo del taller de codiseño (duración 4 semanas)

Realización del taller de participación estructurado en 4 encuentros, divididos en actividades de aula (2 presenciales y 2 de campo).

Herramientas necesarias:

- Actividades colectivas de brainstorming (primeras investigaciones críticas y propuestas estratégicas de intervención) **tool 1**
- Análisis DAFO de las propuestas y acciones **tool 2**
- Red de estrategias Propuesta global de mejora
- Documento de propuesta de acción de mejora

Paso 3 - Resultados de laboratorio y evaluación

La comunidad participa en la experiencia práctica iniciando las actividades previstas y propone los resultados del taller a la administración.

Herramientas necesarias:

- Hojas de evaluación de la experiencia
- Informe de actividad
- Recopilación de los resultados de la consulta y documento político sobre "espacios públicos de calidad"



Conclusiones

Mediante el uso del taller participativo, se pretende dar respuesta a una demanda generalizada entre los ciudadanos, combinando enfoques de investigación y prácticas de diseño llevadas a cabo por los facilitadores y profesionales implicados.

Este enfoque pretende, por un lado, abordar situaciones objetivas de dificultad y, por otro, promover un nuevo bienestar para el territorio.

Es importante dar una definición compartida durante el taller de la palabra calidad, asociándola a las diferentes acciones que se propongan.

Las actividades desarrolladas durante el taller pueden ser estructuradas por el facilitador utilizando esta tool como esquema. La tool 1 asociada a la actividad sigue en la pestaña siguiente.

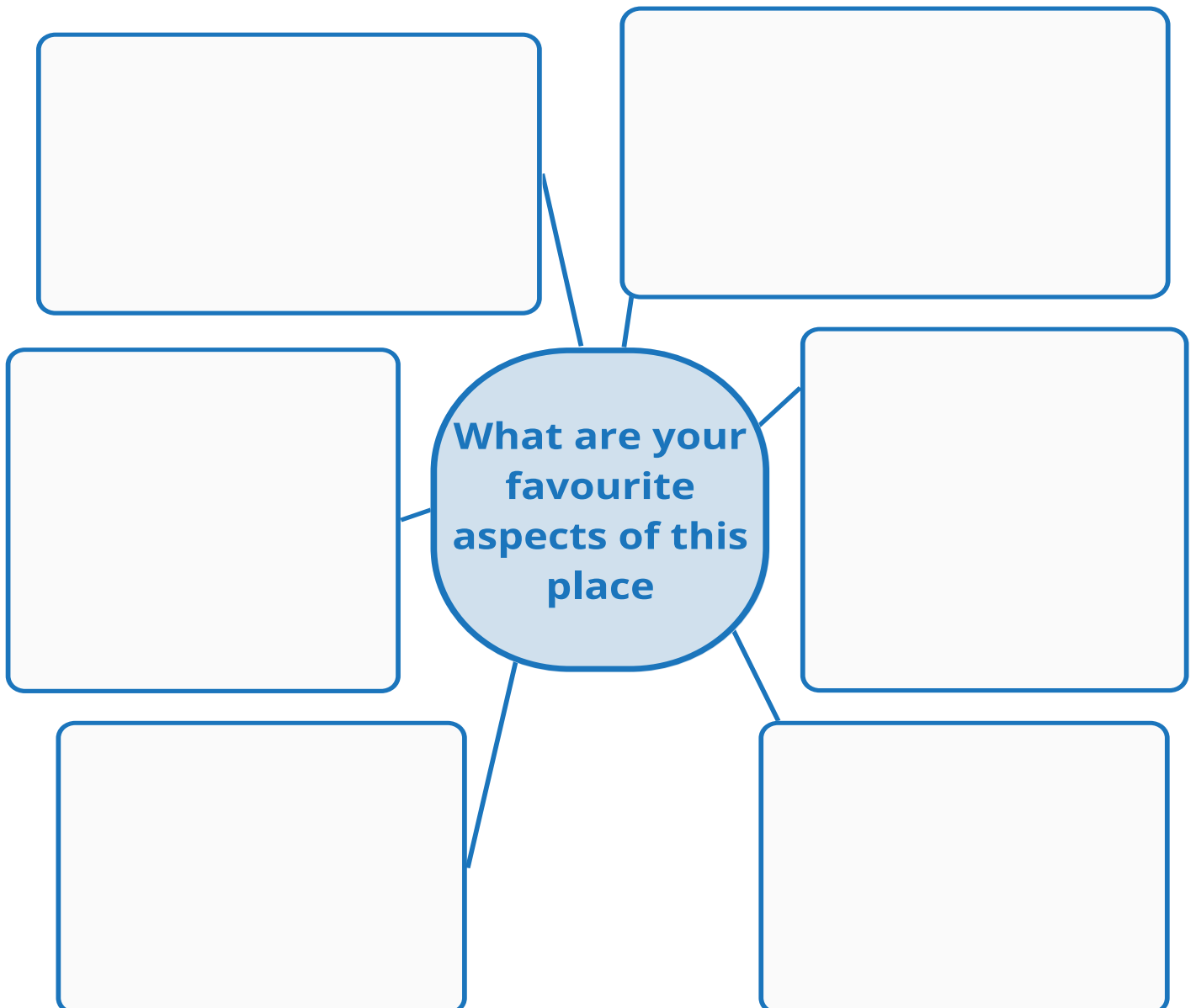


BRAINSTORMING ACTIVITY

Activity Explanaton

El animador propone al grupo la actividad de lluvia de ideas para estimular el pensamiento creativo y las ideas de los participantes. Para explicar la actividad, el animador puede utilizar la ficha de trabajo/ejemplo o la pregunta estímulo propuestos. Se entrega a los participantes una tarjeta (impresa o digital para las actividades en línea) y se les pide que, individualmente, reflexionen sobre la pregunta que planteará el facilitador en el centro, completando las nubes que componen el diagrama.

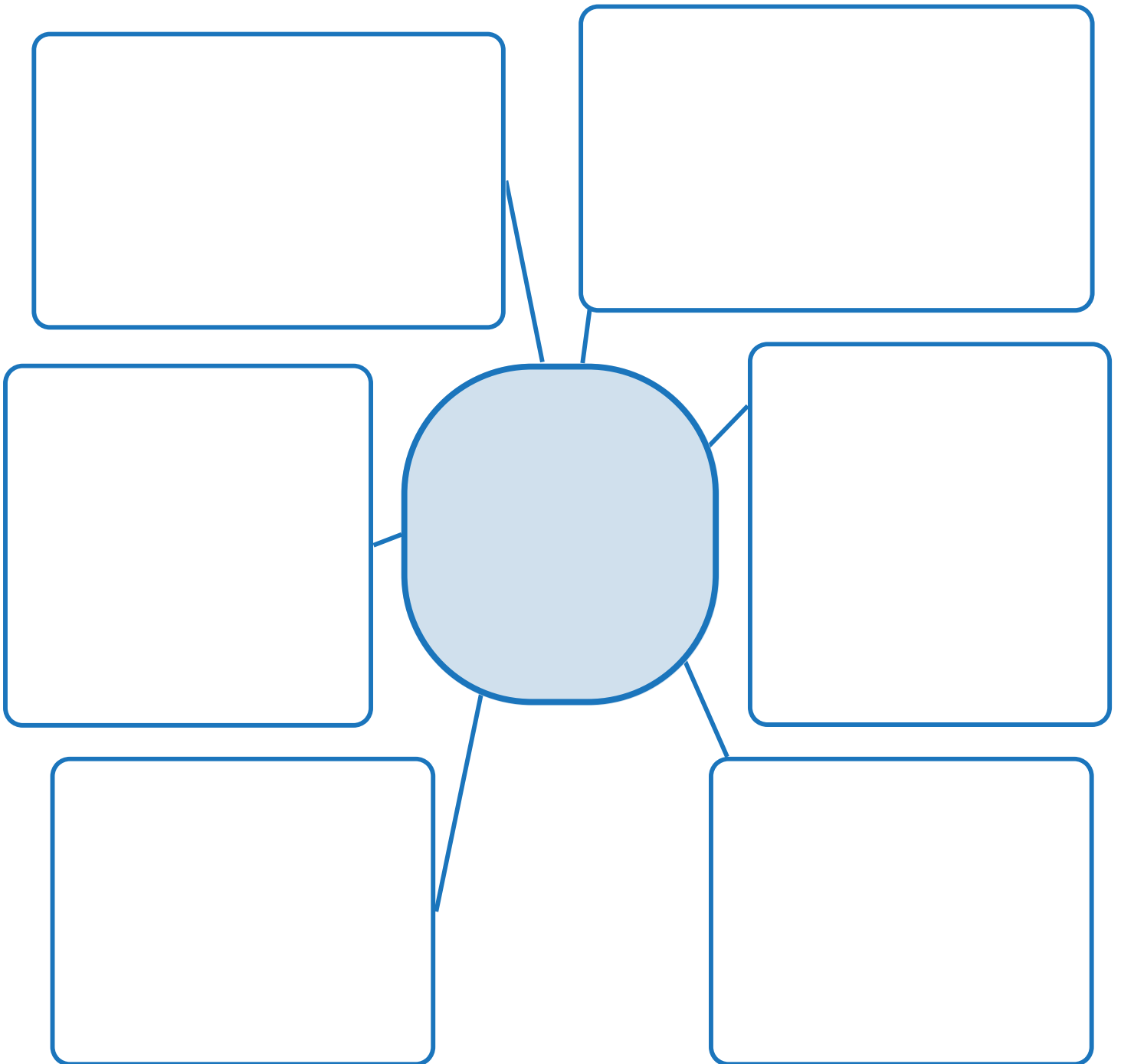
Después, los participantes comparten lo que han imaginado, seleccionando las ideas más compartidas por el grupo.





BRAINSTORMING ACTIVITY

Three horizontal lines for writing notes.



SWOT ANALYSIS

Activity Explanation

El análisis SWOT, acrónimo de Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades, es una tool de evaluación estratégica muy utilizada para analizar exhaustivamente un proyecto o idea en diversos contextos, incluida la regeneración urbana. Este proceso metodológico ayuda a identificar los elementos internos y externos que pueden influir en el éxito de una acción de regeneración urbana y permite desarrollar estrategias específicas para maximizar los puntos fuertes y las oportunidades al tiempo que se abordan los puntos débiles y las amenazas.

Actividad consistente en conocer en profundidad el contexto en el que se pretende intervenir y formular estrategias específicas para alcanzar los objetivos deseados,



SWOT ANALYSIS

Blank lined area for notes.

STRENGTHS S

W WEAKNESSES

OPPORTUNITIES O

T THREATS



STUD.IO AREAS COVERED



Evaluar la calidad de la sociabilidad de los lugares

Comentarios e ideas sobre la calidad de las plazas

THE ACTION IN BRIEF

Activity Type: Encuesta

Target: Ciudadanos

Duration: 1 mes

Introducción

Esta actividad se propone realizar una evaluación del nivel de sociabilidad relativo a un municipio o barrio concreto; el objetivo es mejorar a través de la percepción directa de quienes viven en los lugares, investigando y formulando preguntas concretas sobre la sociabilidad de los lugares. Junto a la percepción, es importante que también se evalúe el potencial de los lugares y la eficacia de determinadas acciones emprendidas, lo que también proporcionará un punto de partida útil para futuras acciones. La administración de la tabla de evaluación, y su herramienta, se proponen en los siguientes pasos.

Paso 1: Definición de los objetivos de la evaluación

Siendo consciente del objetivo final del proceso de evaluación, es decir, el elemento de sociabilidad, el facilitador debe imaginar e identificar los elementos que deben medirse, partiendo de las diferentes áreas de competencia. Por lo tanto, se crean las dimensiones específicas (en nuestro caso, para la tool práctica investigaremos las áreas sociológica,

medioambiental, psicológica y urbanística que hemos aprendido) pero siendo conscientes de que es posible añadir, subdividir y/o eliminar áreas en función del grado de detalle que queramos dar a un caso individual. En esta fase también se definen los elementos cuantitativos de la investigación, que se determinan a partir del tamaño de los lugares investigados. Los condicionantes son diversos (variedad demográfica de la población, tipología): en concreto, la herramienta, al ofrecer una recogida de datos anónima y sin distinción de categoría, obtiene resultados con un 5% del total de habitantes de un barrio o municipio determinado objeto de la intervención.

Herramientas y recursos

- Preparación del cuestionario de evaluación e identificación de las áreas de intervención;
- Modulación del cuestionario en función del área de intervención;
- Selección de modos de entrega.

Fase 2 Elaboración y aplicación del cuestionario

El cuestionario propuesto en **la tool 3**, es un esquema funcional adaptable a diferentes contextos locales para la evaluación de contextos urbanos bajo las 4 áreas de STUD.IO. Las preguntas son modulares y las áreas implementables, por lo que el cuestionario puede ser fácilmente implementado. Ya en la fase 1 se identifica el modo de entrega, en esta fase tiene lugar la administración del instrumento. Antes de la puesta en marcha efectiva del cuestionario, el facilitador debe llevar a cabo actividades de prueba y perfeccionamiento; a través de la prueba preliminar del cuestionario, realizada con un grupo reducido de personas, se identifican posibles problemas, dificultades de interpretación u otros elementos que puedan comprometer el éxito de la actividad. Sobre la

base de los comentarios recibidos, se perfecciona el cuestionario para mejorar su claridad y pertinencia.

La recogida de datos se lleva a cabo durante un periodo mínimo de 3 semanas, durante el cual el facilitador controlará el número de respuestas recibidas con el fin de mejorar y/o adaptar las estrategias de comunicación.

En esta fase es importante implicar a las partes interesadas y a la administración para una mayor difusión entre los destinatarios del cuestionario.

Etapas 3 Recogida de datos y evaluación

Al final de la fase de entrega del cuestionario, el facilitador dispone de un conjunto de respuestas e información relacionada para su análisis.

En un primer momento, conviene clasificar las respuestas en función de las distintas áreas temáticas consideradas: sociología, medio ambiente, urbanismo y psicología. A continuación, para cada área, es necesario calcular la media de los valores asignados a los distintos indicadores, que van de "muy deficiente" a "muy bueno". Esto proporcionará una imagen global de la situación, poniendo de relieve los puntos fuertes y débiles de cada área; es esencial evaluar la distribución de las puntuaciones para identificar cualquier anomalía en la muestra analizada, con el fin de garantizar un análisis preciso y representativo.

A través del apoyo de herramientas estadísticas, como el análisis de desviaciones estándar y la construcción de gráficos de barras, el facilitador podrá presentar los resultados del análisis de forma clara e incisiva, facilitando la comprensión y comunicación de los datos recogidos a la ciudadanía, con el fin de devolver lo recogido y utilizar estos resultados para mejoras a proponer a la administración o a grupos de ciudadanos para iniciar nuevos procesos participativos. Por último, el

impacto de la actividad, medido a través del número de encuestados, permite al facilitador comprender si sus estrategias de facilitación e información han sido adecuadas.

Los datos recogidos se resumen y evalúan mediante diversos índices propuestos a continuación, cada uno de los cuales presenta peculiaridades específicas en relación con la zona considerada:

Índice de identidad: Predominante sobre todo en los centros históricos o barrios de importancia histórica, este índice pone de manifiesto el anclaje de la identidad y los valores culturales a lo largo del tiempo, lo que se refleja en una profunda estratificación de los recursos identitarios. La identidad se sustenta en competencias institucionales y técnicas que favorecen su emanación, así como en la participación activa de la comunidad, consciente de su importancia.

Índice de potencialidad: Identifica situaciones en las que existe una discrepancia entre el reconocimiento del potencial por parte de los ciudadanos y la situación actual. Esta discrepancia actúa como catalizador para transformar el estado actual en lo que podría ser, alimentando así el proceso de transformación.

Índice de dinamismo: Mide la presencia de competencias, habilidades y recursos necesarios para iniciar procesos creativos y promover cambios futuros en los ámbitos analizados.

Índice de interacción: Evalúa la presencia de oportunidades de comunicación informal y espontánea, así como la disponibilidad de un entorno propicio para acoger la diversidad y la variedad.

Índice de multisectorialidad: Destaca la importancia de un entorno urbano multidisciplinar y sinérgico que fomente la conexión y la participación. Esta sinergia es especialmente evidente en contextos con asentamientos universitarios difusos o concentraciones de actividades creativas, productivas y comerciales.

A estos índices propuestos, el facilitador puede añadir otros elementos para una evaluación global de los datos recogidos, en función de las necesidades del contexto dado.

Conclusión

La actividad propuesta puede utilizarse como acción específica por sí misma, útil para recopilar información para análisis sobre el terreno u otros fines de investigación, pero también como punto de partida para iniciar vías participativas, tanto ascendentes como descendentes.

De hecho, disponer de una visión lo más completa posible de las consideraciones que la ciudadanía tiene respecto al elemento de bienestar y sociabilidad en los lugares, permite tanto al lugar investigado como al facilitador identificar puntos críticos, tendencias y problemas compartidos. La administración tendrá interés en obtener estos datos también para la evaluación de políticas y estrategias ya aplicadas o por aplicar, en las zonas investigadas, proporcionando indicaciones concretas para la mejora de las zonas analizadas.

A continuación se propone el instrumento de encuesta para cada área, así como una plantilla en blanco para uso del facilitador.

QUESTIONNAIRE

Sociological Area

mark with an x the answer you consider most appropriate

very poor poor average good very good

Social cohesion

Job opportunities

Education and training

Inclusion of minorities

Civic Participation

Accessibility to health services

Public Safety

Add your personal feedback on the topic:

.....
.....

QUESTIONNAIRE

Environmental Area

mark with an x the answer you
consider most appropriate

very poor poor average good very good

Recycling and Waste Management

Water Efficiency

Air Pollution

Light Pollution

Renewable Energy

Protected Natural Areas

Quality of green areas

Add your personal feedback on the topic:

.....
.....

QUESTIONNAIRE

Psychological Area

mark with an x the answer you
consider most appropriate

very poor poor average good very good

Opportunities for leisure	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Perceived stress	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Social inclusion	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Trust in institutions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Sense of belonging	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Level of social isolation	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
----------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Access to psychological support services	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Add your personal feedback on the topic:

.....
.....

QUESTIONNAIRE

Urban Planning Area

mark with an x the answer you consider most appropriate

very poor poor average good very good

Access to green spaces	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Public transport	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Quality of roads	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Lighting	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
-----------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Accessibility for the disabled	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---------------------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Noise Pollution	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
------------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Quality of buildings and public spaces	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
---	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------	-----------------------

Add your personal feedback on the topic:

.....
.....

ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for taking notes, spanning the width of the page.

QUESTIONNAIRE

mark with an x the answer you
consider most appropriate

very poor poor average good very good

Add your personal feedback on the topic:

.....

.....

ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



STUD.IO AREAS COVERED



Juntos por la gestión del patrimonio urbano

Un proceso integrado de visión comunitaria

THE ACTION IN BRIEF

Activity Type: Taller - Proceso de participación

Target: Ciudadanos y administración

Duration: 6 meses

Introducción

A nivel europeo, existen numerosos ejemplos de colaboración entre administraciones y ciudadanos para la gestión de espacios o la promoción de actividades participativas, como el pacto de cooperación.

El pacto de cooperación entre los ciudadanos y la administración representa un acuerdo basado en principios de reparto, sostenibilidad, transparencia e inclusión para la gestión de los bienes comunes urbanos. Este instrumento ha marcado un importante punto de inflexión en las políticas de regeneración urbana, reconociendo a las comunidades locales como actores centrales de este proceso. Por ello, proponemos una versión revisitada de lo que es el pacto de colaboración, utilizando el Nuevo Modelo de Oregón de visión comunitaria, una técnica utilizada para crear escenarios útiles para imaginar el contexto social y urbano, con la participación tanto de los administradores como de los ciudadanos.

En el marco del pacto de cooperación, las comunidades locales y la administración acuerdan conjuntamente objetivos de regeneración comunitaria y planifican estrategias para alcanzarlos. Estos objetivos abarcan diversos ámbitos, como el cuidado de los espacios públicos de la

ciudad, la gestión y el mantenimiento de parques y jardines públicos, la regeneración de zonas urbanas degradadas, la rehabilitación de edificios en desuso o abandonados, y mucho más. En cooperación, establecen las herramientas, procedimientos y acciones necesarios, así como el calendario para alcanzar estos objetivos. Por término medio, la aplicación de un pacto de cooperación dura unos 6 meses, teniendo en cuenta las actividades de participación y consulta, así como la firma del propio pacto comunitario.

La actividad presentada se refiere al inicio del proceso de pacto comunitario, a través de un taller, dividido en 3 reuniones, en el que las partes interesadas, la administración y los ciudadanos colaboran utilizando la técnica **PESTLE** y la técnica del Nuevo Modelo de Oregón. A continuación, el proceso de aplicación del pacto comunitario continúa con la aplicación de la tool durante 6 meses y su puesta en práctica.

Fase 1: Identificación de espacios, análisis y activación del proceso de participación

Para iniciar un proceso de visión integrada en la comunidad, el facilitador debe estructurar un proceso participativo, siguiendo las diferentes etapas de activación y análisis, que son fundamentales y previas a la acción.

La actividad propuesta prevé específicamente un taller dividido en 3 días, 1 de los cuales se dedicará a la evaluación y síntesis de las actividades realizadas, 2 a la aplicación de la tool **PESTLE** y del Nuevo Modelo de Oregón.

En esta fase, el facilitador identifica y selecciona a los participantes siguiendo las directrices de participación, proponiendo la actividad a un mínimo de 9 participantes, considerando 1/3 de ciudadanos, 1/3 de administradores y 1/3 de profesionales y/o partes interesadas de los sectores urbano, medioambiental o social.

Esta representación permite que la actividad tenga mucho éxito; el número máximo recomendado de participantes es de 18 para cada actividad. También se puede proponer la acción en varias ediciones y recoger los resultados para tener una visión más completa.

Fase 2: Realización del taller

Una vez identificados el espacio y el entorno adecuados, el animador organiza los días del taller utilizando **la tool 4** y **la tool 5** como herramientas para la jornada de trabajo.

Los participantes realizarán respectivamente un análisis colaborativo siguiendo el modelo PESTLE, que significa Análisis Político, Económico, Social, Tecnológico, Legal y Medioambiental; se trata de un modelo de análisis estratégico utilizado para examinar el entorno externo en el que opera una organización, empresa o proyecto. La tool presentada está adaptada para su uso de análisis en el contexto urbano, explotando las dimensiones del proyecto STUD.IO, evaluando los factores clave que pueden influir en los contextos urbanos en los que los ciudadanos viven su vida cotidiana o en áreas específicas objeto de debate, para el desarrollo de un pacto comunitario.

Los factores analizados son:

Político (Political): Factores políticos como las políticas gubernamentales, la estabilidad política, la legislación y el papel de la administración, que pueden influir en las decisiones tomadas sobre la correcta gestión o mejora de un lugar.

Económicos: Factores económicos y otras variables que pueden influir en el análisis para la mejora del contexto urbano en cuestión.

Sociales: Factores sociales como tendencias demográficas, expectativas sociales, estilos de vida, cultura y actitudes que pueden influir en el análisis para la mejora del contexto urbano en cuestión.

Tecnológico (Technological): Se consideran los elementos de innovación tecnológica, investigación y desarrollo, que pueden influir en el proceso de mejora, aportando un valor añadido positivo (o negativo) a los lugares.

Legal (Jurídico): Aspectos legales como las leyes de seguridad, normativas específicas como las medioambientales que deben tenerse en cuenta en las operaciones de mejora. Por ello, la presencia de profesionales y expertos es útil para alimentar el debate.

Medioambientales: Considerar los aspectos medioambientales del contexto urbano analizado, el impacto de la intervención o las ideas de gestión que puede aportar el grupo.

Una vez analizados estos aspectos, utilizando los formularios adecuados, el facilitador los recoge y los devuelve a las sesiones plenarias para compartirlos con los participantes, con el fin de comprender cuáles podrían ser las mejores estrategias en respuesta a las diferentes áreas para la estipulación de un pacto de ciudadanía eficaz y eficiente.

La segunda tool utilizada, en cambio, consiste en una actividad de 5 pasos a través de la cual se definen los contenidos del pacto comunitario y una visión compartida de los espacios sobre los que se quiere intervenir directamente.

Los elementos analizados son:

- La definición del perfil comunitario, que describe quiénes son los actores directamente implicados a través de los instrumentos activados;
- El análisis de buenas prácticas y tendencias similares a las acciones que se propondrán en el pacto comunitario.
- La elaboración de una visión compartida
- La planificación de acciones y estrategias de aplicación del pacto

-La elaboración, implantación y definición de un sistema de seguimiento de la actividad.

Fase 3: Recopilación de información, redacción del acuerdo de cooperación y seguimiento

Una vez realizadas las actividades de la fase 1, el facilitador dispondrá de elementos útiles para la redacción de un pacto de cooperación, que se implementará junto con la administración local en la forma prevista por la normativa, cuando esté prevista, o se implementará desde cero junto con la gobernanza.

Los datos recogidos mediante el análisis **PESTLE** y el "**Modelo de Visión de Oregón**" "permiten considerar los papeles y las necesidades de las acciones de regeneración del espacio urbano desde la perspectiva de la sociabilidad, incluidos los papeles, los plazos y los materiales necesarios para completar el proceso de transformación. A continuación, el facilitador sintetiza la información, procurando identificar:

Objetivos específicos del pacto: definición clara y específica de los objetivos que se pretenden alcanzar con el proyecto, esbozando los pasos necesarios para su finalización;

Identificación de los directamente implicados: Incluye la identificación precisa del grupo de personas y partes interesadas implicadas, teniendo en cuenta sus características específicas. Pueden ser diferentes de las personas que participan en los talleres.

Asignación de responsabilidades entre los ciudadanos/actividades y la administración pública: definición clara de las responsabilidades y tareas asignadas tanto a los ciudadanos/actividades implicados como a la administración pública, con el fin de garantizar una ejecución eficaz de las actividades previstas.

Planificación temporal: Incluye la definición del detalle temporal de la ejecución de la actividad propuesta, indicando los pasos concretos y el tiempo estimado para la ejecución de cada actividad.

Recursos y medios necesarios: En esta fase se identifican y enumeran todos los recursos humanos, financieros, tecnológicos y materiales necesarios para la ejecución eficaz de las acciones.

Estimación presupuestaria y contribución de la Administración: Esta sección incluye una estimación detallada de los costes necesarios para llevar a buen término el proyecto propuesto, así como el compromiso financiero y el apoyo de la administración.

Una vez redactado el pacto, primero se comparte con los participantes en las actividades que condujeron a su realización, se revisa y se publica para el público. Es importante que se firme entre las partes, para que el compromiso compartido adquiera un valor aún mayor para las partes implicadas e interesadas.

Por último, el facilitador inicia el proceso de seguimiento de la(s) acción(es) propuesta(s), a través de un sistema de control y verificación de los puntos identificados por el pacto de cooperación: se trata de una acción clave que permite a la vez considerar los elementos de éxito de la actividad, pero al mismo tiempo demostrar y mostrar los resultados (positivos o negativos, de forma que sean necesarias actividades de mejora) obtenidos a los ciudadanos implicados y a la administración.

Este proceso pone en marcha el seguimiento de la acción, entendido como el conjunto de acciones que hacen sostenible la puesta en marcha del pacto comunitario. Dependiendo del tipo de intervención o acción propuesta, de hecho, el tipo de seguimiento a activar puede ser diferente.

Conclusión

El pacto emerge como una tool esencial para el establecimiento de la responsabilidad colectiva, promoviendo la integración social en torno a un bien compartido que hay que cuidar y proteger. Al mismo tiempo, fomenta la afirmación de una identidad comunitaria, destacando la capacidad de los participantes para interpretar y transmitir el vínculo afectivo con su entorno, induciendo la formación de un sentimiento compartido de pertenencia.

Además, el pacto desempeña un papel central en la definición de procedimientos detallados para la gestión de, por ejemplo, un espacio concreto, su mantenimiento y control, con el fin de fomentar un mayor sentimiento de pertenencia y promover la sociabilidad. Este enfoque tiene como objetivo la regeneración adecuada y la protección óptima de la zona, garantizando el cumplimiento de las normas y reglamentos pertinentes estipulados en la legislación local y estructurados en el pacto.

En las secciones siguientes se ofrecen explicaciones y fichas de actividades de los instrumentos PESTLE y Nuevo Modelo de Visión de Oregón.

En las secciones siguientes se ofrecen explicaciones y fichas de actividades de los instrumentos PESTLE y Nuevo Modelo de Visión de Oregón.

PESTLE ANALYSIS

Activity Explanation

Un modelo para explorar el macroentorno externo en el que se pretende trabajar: una metodología basada en una serie de variables de contexto que puede esbozar el escenario existente en el entorno en el que se opera, con el fin de identificar qué variables pueden ser relevantes en el proceso de toma de decisiones y en las opciones estratégicas y operativas.



P

POLITICAL

External forces driven by government and politics.

T

TECHNOLOGICAL

External forces driven by technology.

E

ECONOMIC

External forces driven by the economy.

L

LEGAL

External forces driven by the law.

S

SOCIAL

External forces driven by social dynamics.

E

ENVIRONMENTAL

External forces driven by the environment.

ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



P

POLITICAL

The proposed activity or initiative is influenced or can influence at political level?



E

ECONOMIC

The proposed activity or initiative be impactful on economical level or depend from economical factors?



S

SOCIAL

The proposed activity or initiative can influence the community at social level or influence lifestyles?



T

TECHNOLOGICAL

The proposed activity or initiative is influenced from a technological point of view or can be improved through technology?



L

LEGAL

The proposed activity or initiative has potential influence from a legal point of view or can be influenced?



E

ENVIRONMENTAL

The proposed activity or initiative has an impact on environmental aspects or can be influenced by environmental elements?



ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.

"ORGEON MODEL VISION"

Activity Explanation

Se trata de un modelo basado en la "visión" de la comunidad; es una tool que puede utilizarse en la planificación espacial y local, así como para futuras estrategias de crecimiento de un contexto local y urbano. Al mismo tiempo, permite gestionar los cambios y compartirlos con los ciudadanos. El modelo propuesto representa un enfoque global de la visión enmarcado en cinco

COMMUNITY PROFILE


- Descriptive information
- Community values

VISION STATEMENT


- Possible proposed statement
- Community vision

IMPLEMENTATION & MONITORING


- Vision and action plan implementations
- Community indicator satisfaction

TRENDS ANALYSIS


- Trend information
- Possible scenario

ACTION PLAN


- Plan, strategies actions

"ORGEON MODEL VISION" EXERCISE

Q. Where are we now?

COMMUNITY PROFILE

Q. Where are we going?

TRENDS ANALYSIS

Q. Where do we want to be?

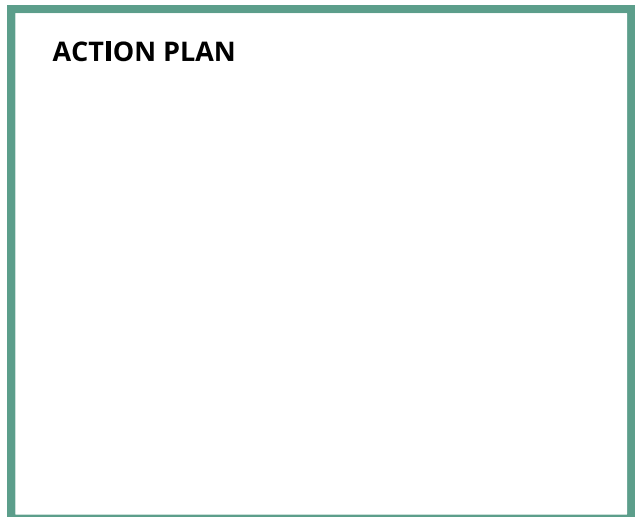
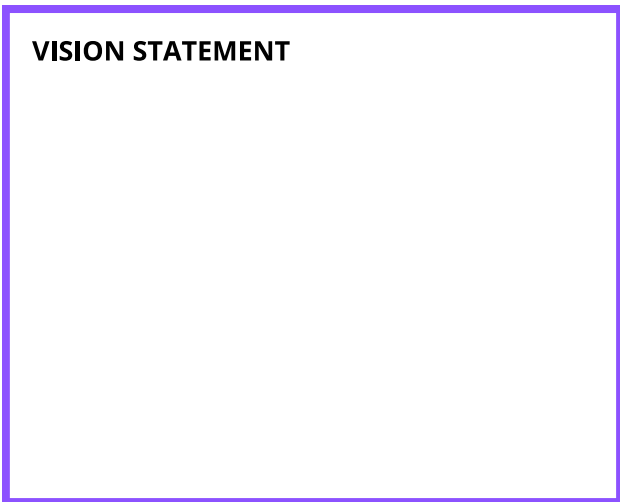
VISION STATEMENT

Q. How do we get there?

ACTION PLAN

Q. Are we getting there?

IMPLEMENTATION & MONITORING



ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, filling the central white area of the page.





STUD.IO AREAS COVERED



Evaluar el bienestar local

Herramientas de consulta ciudadana

THE ACTION IN BRIEF

Activity Type: Encuesta

Target: Ciudadanos

Duration: 1 meses

Introducción

Absolutamente relevante para los facilitadores de STUD.IO y para la implementación de acciones contextualizadas disponer de datos actualizados y oportunos en los contextos en los que se van a proponer actividades de sociabilidad. Esta herramienta, en forma de cuestionario, tiene como objetivo recoger las opiniones, experiencias y puntos de vista de los residentes para comprender mejor el nivel de sociabilidad de la comunidad. Las aportaciones de los ciudadanos sirven para introducir mejoras concretas, recogiendo las demandas expresadas y no expresadas de la población. En efecto, conviene recordar que los lugares analizados son luego vividos por los propios ciudadanos, que pueden así reconocer el valor de su contribución y sentirse parte activa de la comunidad. Por último, el trabajo sinérgico con la administración para desarrollar esta actividad de facilitación es útil para una mayor promoción y difusión del cuestionario, lo que permite obtener datos relevantes en términos cualitativos y cuantitativos.

Fase 1: Identificación de espacios, análisis e inicio de la consulta

Como ya se ha confirmado en actividades anteriores, para la correcta puesta en marcha de procesos participativos, que en nuestro caso adoptan la forma de encuesta, es necesario seguir las fases de activación y análisis para la selección del lugar de interés para el análisis del bienestar.

Una vez identificadas, el facilitador puede adaptar la tool propuesta y el tipo de preguntas, añadiendo o eliminando de las propuestas.

Para optimizar la representatividad de la muestra, se sugiere obtener respuestas de al menos el 5% del total del barrio/sitio objeto de la intervención, con la participación de ciudadanos en un radio de 5 km alrededor del punto cuya sociabilidad se desea evaluar. De hecho, esta tool puede utilizarse para evaluar el potencial no sólo de barrios o zonas concretas, sino también de lugares como parques, plazas y otros lugares en los que se desarrolla la sociabilidad y potencialmente la sociabilidad.

Fase 2: Realización de la encuesta

El facilitador, una vez preparado el cuestionario, identifica los medios de difusión adecuados, como la creación de un cuestionario o encuesta en línea que permita una fácil participación, la elaboración de códigos QR para colocarlos en las zonas de reunión o a través del boca a boca en las comunidades digitales de los lugares a los que se dirige. También es aconsejable utilizar el modelo en papel, especialmente en aquellos contextos que todavía son "digitalmente resistentes", para obtener información de la población que no está acostumbrada al uso digital.

Se propone el **TOOL 6 como** cuestionario/tool de aplicación.

Los datos, analizados, se recopilan finalmente en un informe exhaustivo que proporcionará tanto al facilitador como a la administración local un

punto de partida fundamental para la aplicación de estrategias de fomento del bienestar urbano.

Es importante que la ciudadanía esté informada del resultado obtenido del análisis de los datos recogidos, por lo que se sugiere elaborar un informe de fácil lectura para la comunidad, omitiendo elementos estadísticos o de alto contenido numérico, para que la experiencia pueda ser compartida. Una alternativa es organizar un acto público y/o aprovechar los eventos organizados para presentar directamente los resultados e intentar durante las mismas intervenciones iniciar procesos de transformación de abajo hacia arriba, acercando a los actores y promoviendo modelos de sociabilidad.

Conclusión

El cuestionario administrado a los ciudadanos, junto con otras herramientas como los grupos focales o los seminarios, son una excelente forma de intervenir cuando el facilitador pretende iniciar procesos participativos o pretende analizar el potencial de determinados lugares desde el punto de vista de la sociabilidad. De hecho, el nivel de sociabilidad puede no coincidir con las suposiciones del facilitador, que encuentra la confirmación de la posible necesidad de intervención precisamente en la información recibida de la comunidad que participa activamente.

A continuación se presenta la herramienta/cuestionario que puede utilizarse para la elaboración de la actividad.

EVALUATING LOCAL WELL-BEING

Le invitamos a participar en este breve cuestionario anónimo que pretende evaluar el estado de la sociabilidad y el bienestar social en nuestro municipio. Sus respuestas son cruciales para comprender mejor las necesidades de nuestra comunidad e identificar las áreas que requieren mejoras.

Para cada pregunta, seleccione la opción que mejor represente su opinión actual utilizando una escala de 1 (nivel más bajo) a 5 (nivel más alto).

Si no tiene una opinión o experiencia específica sobre una pregunta concreta, puede dejar el campo en blanco. Sus respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima, y se utilizarán exclusivamente con fines de análisis y mejora de la comunidad.

Le agradecemos su contribución y el tiempo que ha dedicado a cumplimentar el cuestionario.

QUESTIONS:	YOUR OPINION				
	1	2	3	4	5
How important do you consider support from local institutions for the promotion of social interaction and cohesion in the community?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
How encouraged do you feel to actively participate in community initiatives or local interest groups?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
How important do you consider the presence of welcoming and well-maintained public places to encourage meeting and socialising?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Do you consider public places in your municipality to be adequate and well maintained?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
How well do you think public spaces are used to foster interaction and social cohesion?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
How aware are you of local initiatives to promote socialisation and inclusion in the community?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
How important do you consider support from local institutions for the promotion of social interaction and cohesion in the community?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
How well do you think public spaces are used to foster interaction and social cohesion?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
How actively do you participate in social and cultural events organised by the local community?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
To what extent do you think technology has positively influenced social interactions in our community?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



Open Questions on Sociability

Las siguientes preguntas abiertas están diseñadas para recoger sus perspectivas personales sobre su experiencia de la vida comunitaria y cómo podríamos trabajar juntos para mejorarla. Sus respuestas se tratarán de forma confidencial y se utilizarán exclusivamente para evaluar y mejorar nuestra comunidad.

Q.1 When you think of meeting places in your municipality, first that come to my mind is.... and why?

Q.2 What do you think are the main factors that promote social interaction within our community?

Q.3 What initiatives or changes could be introduced to create a more welcoming and inclusive environment in or municipality?

Q.4 What are the distinctive factors of our community that foster a sense of belonging and solidarity compared to other?

Q.5 What do you think our community lacks to be more sociable

ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.





STUD.IO AREAS COVERED



Problemas y soluciones para una sociabilidad renovada

Árbol de problemas y soluciones como herramienta

THE ACTION IN BRIEF

Activity Type: Taller

Target: Ciudadanos y asociaciones

Duration: 1 semana

Introducción

A continuación proponemos una actividad, que se desarrollará en forma de taller, destinada a analizar las interconexiones de los problemas en su estructura causal para facilitar su representación en un diagrama causa-efecto. Este enfoque se adapta perfectamente a las actividades propuestas con los ciudadanos y las asociaciones de la zona, que tienen una visión global más amplia: de hecho, mediante una cartografía y una inversión de perspectiva, el árbol de resolución de problemas facilita el desarrollo de estrategias y soluciones que se pondrán a escala local, con el fin de examinar los fenómenos en detalle y codiseñar las intervenciones y acciones futuras.

La actividad propuesta se desarrolla mejor en grupos de 6 participantes como mínimo y 12 como máximo, para poder dividirla en grupos de trabajo de forma eficaz. La duración del taller puede ser de 1 día o dividirse en varias reuniones, durante las cuales se desarrollarán las fases de la actividad. El análisis del árbol de problemas es el primer paso para llegar a un consenso entre las partes interesadas sobre los problemas, cuestiones y limitaciones de la ciudad. Esto permite convertir los

problemas (cuestiones) en objetivos (acciones) para definir la mejor visión estratégica de la ciudad.

Los objetivos del análisis del árbol de problemas son:

- Identificar un problema clave, sus efectos y causas profundas en el desarrollo del territorio;
- Identificar actores y estrategias para abordar los problemas identificados.
- Priorizar asuntos, problemas y proyectos;
- Identificar los principales grupos destinatarios/beneficiarios y las zonas territoriales para las intervenciones específicas.

Fase 1: Inicio de la actividad y definición de las causas

Comience con una sesión de lluvia de ideas (**tool 1**) sobre los principales problemas (o problemas potenciales) que impiden alcanzar la visión deseada para la ciudad o la zona urbana. A continuación, defina el problema o problemas sobre los que el grupo pretende trabajar. Es necesario elaborar un único árbol de problemas para cada problema; en esta fase es importante que el problema sea comprendido por todo el grupo y contextualizado, a fin de evitar resultados demasiado genéricos y no adaptables a lo que es el objetivo último de la actividad: promover el bienestar local.

Una vez identificado el problema, se sitúa gráficamente en el centro del diagrama que identificaremos como el "árbol del problema", situado por tanto en el tronco. Partiendo del tronco, vamos a establecer las relaciones causa-efecto relativas al problema analizado.

Para centrarnos en las causas profundas del problema, es importante que durante el trabajo en grupo discutamos los factores que pueden contribuir a él. Anota estas causas en lo que serán las raíces de nuestro árbol. Esta tarea es más fácil si se formula continuamente la pregunta "¿Por qué

ocurre?" para cada una de las causas identificadas. En esta fase se recomienda una división en grupos para tener un mayor número de causas y, entre todos, elegir las más relevantes o repetidas.

Una vez seleccionadas las causas, puede conectarlas con líneas para mostrar los vínculos que pueden desencadenarse entre ellas. Estas conexiones se convierten, también de forma representativa, en las raíces del árbol. A continuación pasamos a los efectos, utilizando de nuevo la misma metodología: partiendo del problema, identificamos todos los efectos que se derivan de él, dividiéndolos en primarios y secundarios. Los efectos primarios se convierten en las ramas de nuestro árbol, mientras que los problemas secundarios se convierten en las hojas. Construido así nuestro árbol de problemas, el grupo trabaja en la conversión de todos los elementos negativos en positivos, realizando lo que será el "árbol de objetivos". Se trata entonces de convertir en positivos y deseables los escenarios hacia los que precisamente debe apuntar la acción comunitaria y grupal como resultado de la sesión del taller, proponiendo acciones útiles de mejora.

Etapas 2 Análisis de los resultados recogidos

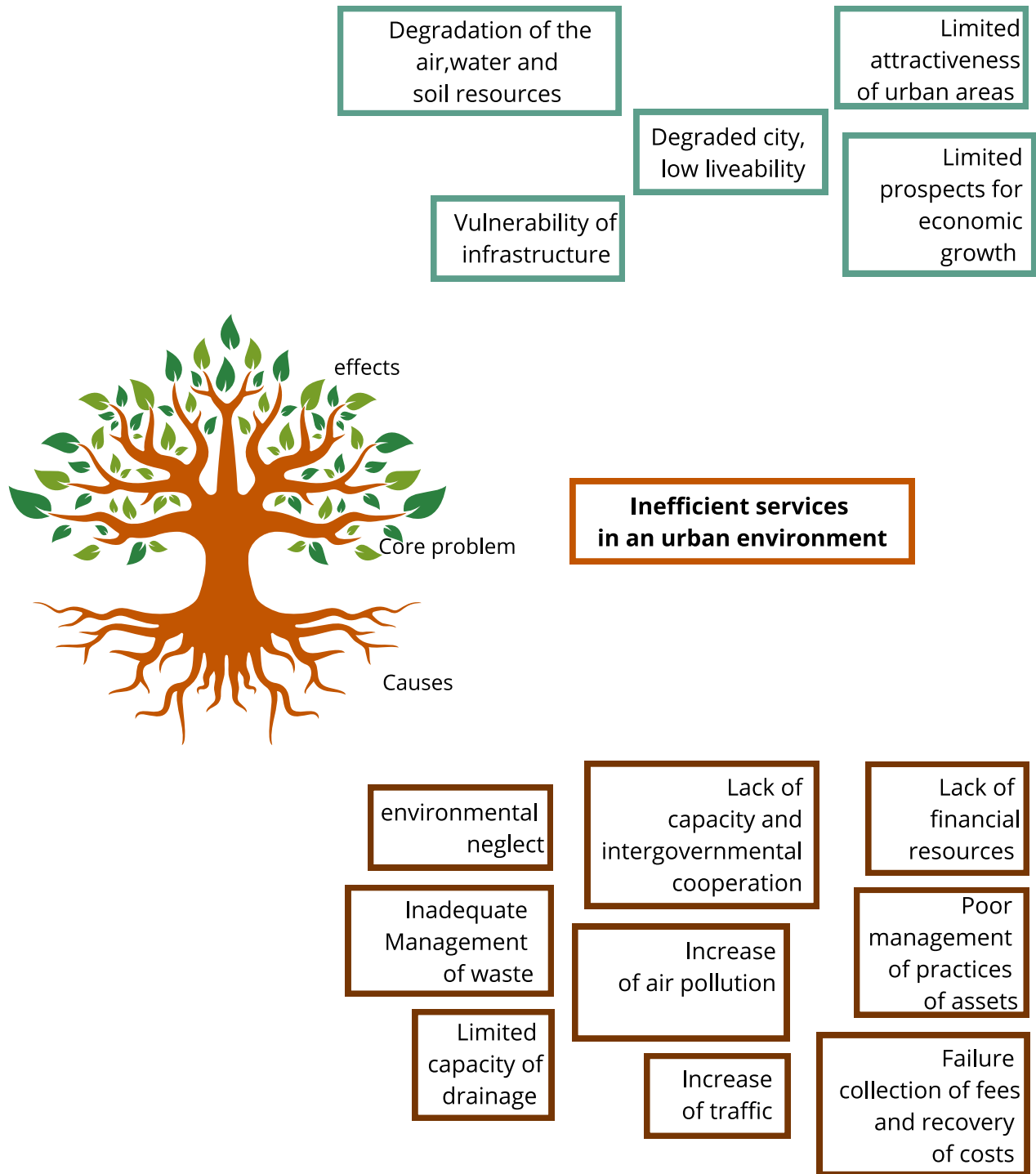
A través de esta actividad, el animador dispondrá de ideas formuladas directamente por los participantes, en las que se representarán a sí mismos como fruto de su trabajo. Los árboles, los problemas y las soluciones lo permiten:

- Una comprensión clara y documentada gráficamente de las causas subyacentes de un problema concreto que impide la consecución de un objetivo o visión determinados.
- Una mejor comprensión de las causas y efectos del problema, a partir de la cual los participantes pueden seguir explorando las fuerzas impulsoras y/o restrictivas que pueden influir en la reforma de la gobernanza. A continuación se propone un esquema de resumen gráfico y una actividad relacionada.

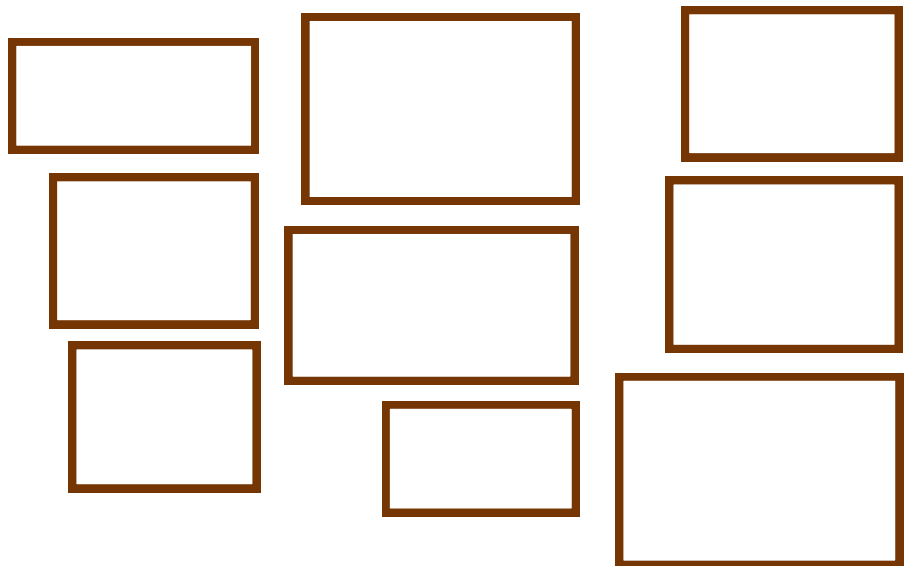
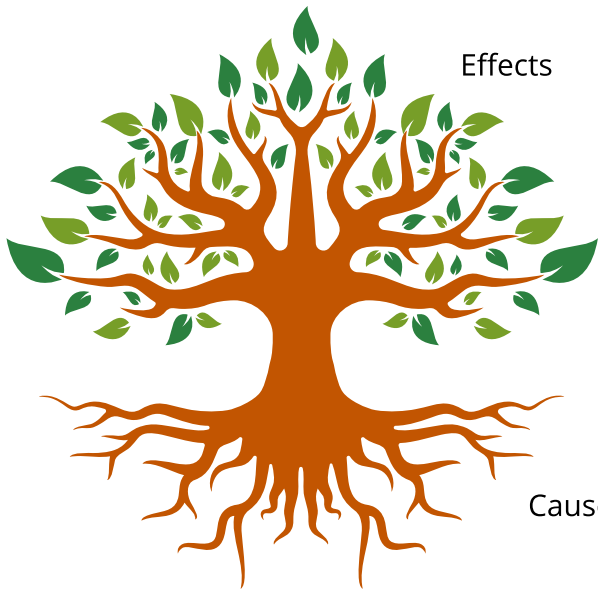
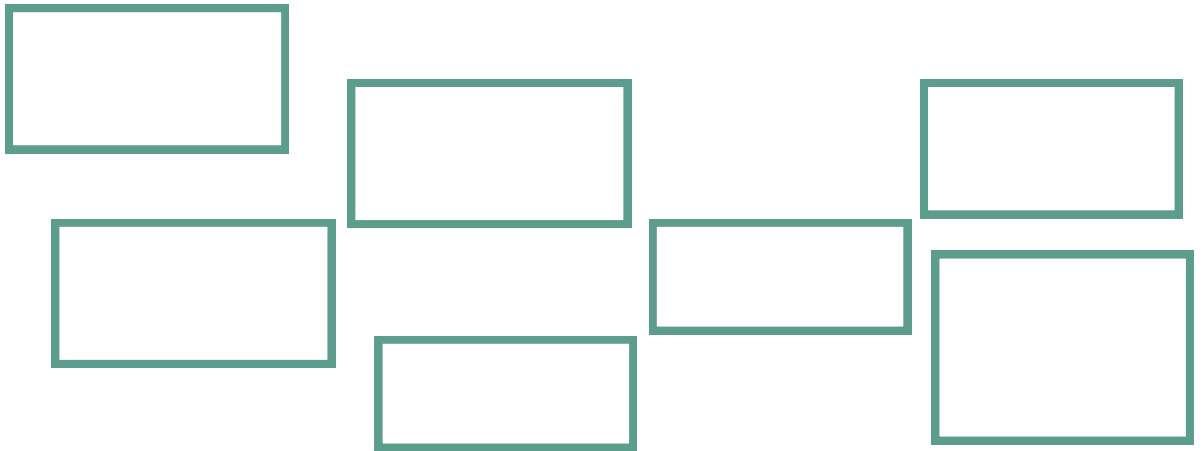
PROBLEM TREE ANALYSIS

Se recomienda trabajar, si se trata de grupos grandes, con carteles y notas post-it para dar al grupo la oportunidad de visualizar lo que se ha conseguido.

muestra



PROBLEM /SOLUTION TREE ANALYSIS



ACTIVITY NOTES



A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.



STUD.IO AREAS COVERED



Imaginarios de comunidad

La técnica EASW®:
Taller Europeo de
Escenarios de
Sensibilización

THE ACTION IN BRIEF

Activity Type: Taller

Target: Ciudadanos y Administración

Duration: 1 semana

Introducción

Proponemos ahora como ejercicio final lo que es una tool innovadora, si se entiende por el ámbito de aplicación de la promoción de la sociabilidad, a efectos del proyecto STUD.IO, European Awareness Scenario Workshop (EASW)

EASW comenzó como una iniciativa de la Comisión Europea utilizada para examinar proyectos innovadores en el contexto europeo. Esta actividad pretende desarrollar una visión y una definición comunes de la sostenibilidad entre distintas personas pertenecientes a una misma comunidad. Requiere la participación de entre 15 y 30 personas de cuatro grupos sociales diferentes:

Ciudadanos; Expertos (sectores y ámbitos del urbanismo, el medio ambiente, la sociología y la psicología); **Administradores; Partes interesadas** (entre asociaciones de los lugares analizados y empresarios).

La EASW es, por tanto, una tool innovadora para facilitar la implicación y participación activa de los distintos agentes sociales en los procesos de innovación relacionados con el desarrollo urbano sostenible.

A través de un taller de trabajo de uno o dos días de duración, en el que participan los sujetos identificados por el facilitador a través de las fases de activación y análisis del proceso participativo, la comunidad local se reúne para desarrollar visiones comunes sobre el futuro de su territorio.

El método fomenta el debate y la participación y es especialmente eficaz en contextos locales, donde es sumamente fácil asociar los problemas a los responsables de resolverlos.

Mediante este método, los distintos participantes trabajan juntos para definir objetivos integrados a largo plazo para el cambio deseado, al tiempo que identifican las acciones prioritarias que deben emprenderse a corto y medio plazo para alcanzarlos. EASW resulta especialmente eficaz para promover la puesta en marcha de iniciativas de planificación colaborativas y participativas.

Fase 1 - Orientación sobre la realización de un taller de la EASW para fomentar la sociabilidad

Las principales actividades son dos para el desarrollo de un modelo EASW, una vez identificados los participantes y el entorno, son:

- 1) Selección del contexto local objeto del análisis EASW
- 2) El desarrollo de visiones compartidas
- 3) La propuesta de ideas

Para desarrollar las dos actividades, los participantes, tras una breve sesión introductoria, trabajan en 4 grupos de interés, según pertenezcan a una misma categoría social (ciudadanos, administradores, etc.). En primer lugar, el grupo comparte la elección del lugar que será objeto de

la intervención: por lo general, el animador propone algunas alternativas sobre las que trabajar y prepara material de apoyo en función del lugar seleccionado.

Tras una presentación preliminar, los participantes se dividen en cuatro grupos de interés en función de su pertenencia a categorías específicas. Cada grupo, formado por ciudadanos, expertos técnicos, representantes del sector privado y del sector público, elabora individualmente una visión del futuro deseado para el año 2040, relacionada con el contexto que se va a analizar, seleccionado de antemano.

A continuación, durante una sesión plenaria, cada grupo presenta cinco elementos clave de su visión del futuro, seguidos de un debate en el que se destacan las similitudes y diferencias entre las cuatro visiones. A continuación, se integran las distintas perspectivas para definir una visión compartida para toda la comunidad. Esta visión compartida, elaborada por el facilitador y los líderes de los grupos en una reunión a puerta cerrada al término de esta primera fase, constituirá la base de la siguiente fase de generación de ideas.

La siguiente fase consiste en la generación de ideas, con los participantes divididos en otros cuatro grupos de composición mixta, cada uno dedicado a un tema específico relacionado con el tema del taller. Los grupos temáticos examinan las acciones, políticas y medidas que deben adoptarse para hacer realidad la visión compartida. Cada miembro del grupo reflexiona sobre cómo aplicar las mejoras y quién será responsable de su puesta en práctica. También durante esta fase, se orienta el debate con ayuda de técnicas específicas para generar ideas concretas sobre cómo poner en práctica la visión compartida y quién será el responsable, en relación con el tema asignado. Cada grupo formula un número limitado de ideas, normalmente cinco.

En la sesión plenaria de clausura, cada grupo temático presenta sus cinco propuestas de cambio. En la versión tradicional del EASW, cada participante dispone de cinco votos para asignar a una o varias

propuestas, lo que permite al grupo seleccionar las cinco acciones prioritarias globales. Algunos talleres implican la creación de un plan de acción en esta fase, mientras que otros organizan una rueda de prensa para difundir al público los temas debatidos o recoger ideas para futuras acciones.

El papel del facilitador, especialmente en los distintos grupos, es crucial para abordar y resolver cualquier duda. El elemento clave es la proyección hacia el futuro.

Fase 3 - Resultados e ideas

Una vez recopiladas las visiones y las ideas relacionadas, los participantes trabajan en grupos, utilizando un diagrama de **la tool 8 a** través del cual pueden determinar "cómo" y "quién" puede hacer realidad las visiones recopiladas.

A continuación, el esquema resume y concreta los proyectos, que se convierten en expresión del grupo, como categorías individuales y como conjunto.

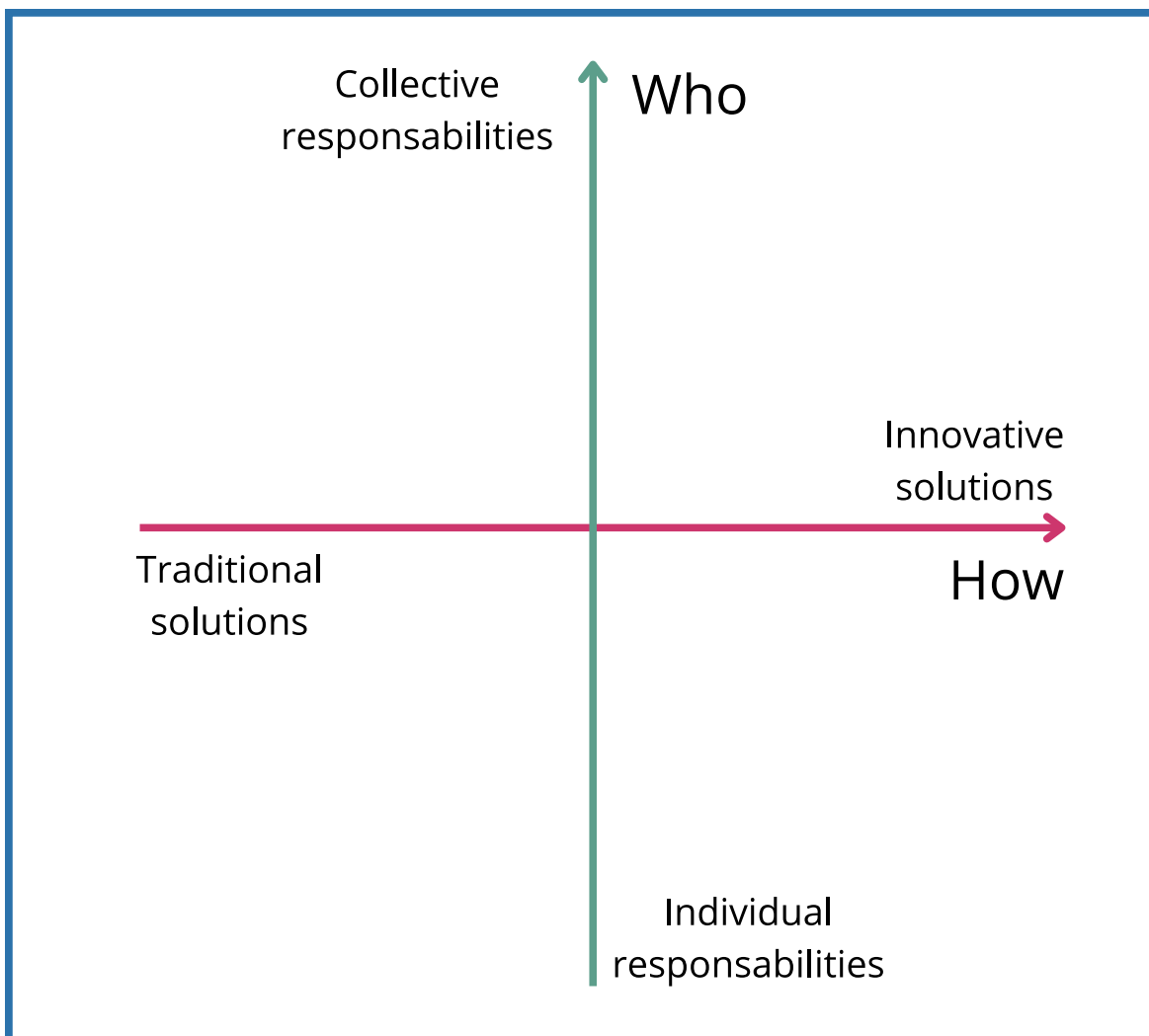
La metodología EASW resultó especialmente adecuada para:


- fomentar el diálogo y la participación de los distintos componentes de la sociedad;
- crear una relación equilibrada entre medio ambiente, tecnología y desarrollo;
- Asegurar modelos de desarrollo sostenible coherentes con las necesidades y deseos expresados por las comunidades locales.

A continuación proponemos una tool para el debate de ideas.

EASW® EXERCISE

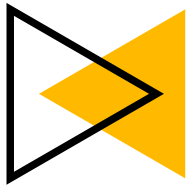
Una vez recogidas las ideas generadas por las visiones del grupo durante la aplicación del modelo EASW, los participantes pueden utilizar este esquema para comprender "Quién" y "Cómo" se pueden realizar las ideas propuestas. Concretamente, el esquema se utiliza en la última fase del desarrollo del modelo EASW descrito en la actividad 6.





EJEMPLOS DE LA EXPERIMENTACIÓN DE STUD.IO Y CONCLUSIONES





EJEMPLOS DE LA EXPERIMENTACIÓN DE STUD.IO Y CONCLUSIONES

El proyecto STUD.IO ha implicado en el Curso Piloto a 40 estudiantes procedentes de las universidades del partenariado en una Escuela de Invierno realizada del 16 al 28 de enero de 2023 en la Universidad de Enna "Kore", como parte presencial especializada del curso de formación experimental "Enfoque interdisciplinar para promover la sociabilidad en entornos urbanos". El objetivo del curso piloto y de la escuela de invierno era formar una figura profesional innovadora denominada "Experto en consultoría, planificación y gestión de recursos territoriales para el desarrollo de la sociabilidad en contextos urbanos". Esta figura profesional, que entendimos como el facilitador de nuestro manual, es una figura capaz de trabajar tanto en el sector público como en el privado, con el objetivo de



promover el bienestar relacional local a través de su contribución a la planificación local. La formación, que comenzó en línea y continuó con actividades presenciales, fue un momento fundamental de experimentación del STUD.IO.

El curso ofrecía una formación universitaria especializada para las carreras de los alumnos participantes, sobre todo teniendo en cuenta el elemento interdisciplinario entre urbanismo, arquitectura, sociología y psicología.

En este contexto, durante la Escuela de Invierno, los estudiantes trabajaron en 4 grupos para elaborar sus tesis, que luego presentaron en la fase plenaria como objeto de examen, proponiendo actividades de experimentación de lo aprendido durante la parte teórica y a través de las herramientas proporcionadas en las diversas actividades prácticas. Los grupos, compuestos por estudiantes de España, Italia, Eslovaquia y Rumanía, realizaron concretamente investigaciones de campo en el Municipio de Enna y en el Municipio de Calascibetta.

Las investigaciones desarrolladas, 2 por localidad, incluyeron investigaciones complementarias, centradas en aspectos de sociabilidad y bienestar en los lugares.

Partiendo de la experimentación llevada a cabo en el municipio de Enna, los grupos utilizaron en primer lugar material urbanístico y geográfico, comprendiendo los puntos fuertes y débiles de la situación geográfica del municipio, que al estar en el centro de Sicilia es claramente un lugar especialmente adecuado para el análisis debido a cuestiones relacionadas con la viabilidad y la dificultad de llegar a determinados puntos de partida. Más allá de los aspectos cartográficos, pasaron a los elementos sociológicos y psicológicos del contexto, es decir, los principales problemas sociales a través de fuentes oficiales y explotando al mismo

STUD.IO - intellectual output 4 Pilot activities and intervention guidelines

tiempo la técnica de las encuestas realizadas a la ciudadanía local; utilizando la tool del análisis DAFO, comprendieron finalmente los puntos fuertes, los puntos débiles, las amenazas y las oportunidades que convirtieron en propuestas de mejora.

Otro grupo de estudiantes realizó otro estudio de la zona en la localidad de Calascibetta, provincia de Enna. Los estudios se realizaron durante el mismo periodo de tiempo y sirvieron para comprobar las diferencias entre las ciudades vecinas y las posibles similitudes.



Results of the on field activities

Los estudiantes que analizaron la zona de Calascibetta también realizaron un estudio de campo, cartografiando la ciudad y hablando con la población local para averiguar qué problemas eran los más percibidos por la gente.

Los alumnos realizaron visitas sobre el terreno a los pueblos analizados, acompañados por los expertos y profesores de la asociación, con el fin de aportar pistas e ideas útiles para el trabajo realizado; a través de fotos y analizando la estructura urbana, intentaron desarrollar una posible solución que pudiera aportar una mejora al pueblo. Al final, desarrollaron un proyecto para innovar la calle principal con el fin de impulsar el turismo y hacer que la zona central de la ciudad sea más innovadora.

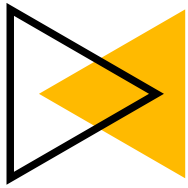
Las fotografías muestran algunos de los trabajos realizados por los alumnos mediante fotos y dibujos durante las actividades de observación y análisis de los yacimientos.



Groups Activities in class

Visiting Calascibetta





CONCLUSIONES

Las actividades e investigaciones desarrolladas durante la ejecución del proyecto STUD.IO, y en concreto para la elaboración de las directrices presentadas, permitieron profundizar en el estudio de la regeneración urbana, la participación ciudadana y el desarrollo de competencias profesionales específicas, en una clave interdisciplinar que acompañó la dimensión en la que investigadores, docentes y profesionales contribuyeron activamente a la actividad.

Lo que surgió como preeminente fue el objetivo de suplir la falta de una perspectiva que tuviera en cuenta las necesidades relacionales, psicológicas y fisiológicas de los ciudadanos dentro de las ciudades y los contextos urbanos, de tal forma que partimos del simple concepto de promover la felicidad urbana, al de un proyecto estructurado y un curso de estudio innovador que creemos que puede continuar en el tiempo, enriqueciéndose con contenidos y aportaciones. Tanto el curso de formación como estas directrices pretenden ser un punto de partida: contemplar la participación urbana como un reto, el urbanismo o la psicología como ciencias distantes, así como la sociología y el medio ambiente. Queremos que las nuevas generaciones de profesionales estén cada vez más preparadas para los retos que pueden plantearse en las próximas dos décadas, siguiendo el camino trazado por las estrategias e iniciativas europeas que están marcando y definiendo la visión y el futuro de Europa.

Y durante más de dos décadas, la Unión Europea ha promovido numerosas iniciativas, proyectos y acciones centradas en la innovación social y la regeneración urbana, reconociendo la importancia de mejorar la calidad de vida dentro de las comunidades urbanas. Programas como Urban Innovative Actions, y luego el programa URBACT, ahora en su 4ª publicación, han desempeñado y siguen desempeñando un papel clave en la transformación de varias ciudades europeas y países asociados a través de laboratorios de experimentación de estrategias integradas de regeneración y reurbanización.

En concreto, el programa URBACT IV (2021-2027), es un programa europeo de cooperación territorial para apoyar la adopción de políticas de desarrollo urbano sostenible por parte de las ciudades europeas y se dirige a la cooperación interregional para reforzar la eficacia de la política de cohesión promoviendo el intercambio de experiencias, enfoques innovadores y el desarrollo de capacidades en relación con la identificación, transferencia y explotación de buenas prácticas urbanas de desarrollo integrado y sostenible.

La propuesta de STUD.IO, en su carácter innovador dentro del programa Erasmus+ de Educación Superior, fue analizar las carencias y necesidades de formación en el ámbito de la educación universitaria para preparar a nuevos profesionales para los retos europeos y las necesidades de una comunidad cambiante; y lo que la investigación realizada y las experiencias de campo han demostrado (a través del análisis de buenas prácticas ya implementadas y del trabajo de la asociación) es que en el contexto de la regeneración urbana y el bienestar urbano, la participación representa una tool fundamental para promover la conciencia ambiental y la socialización dentro de las comunidades urbanas. Espacios que, además de ser creados, deben ser

mantenidos en el tiempo y no imaginados como elementos estáticos, sino en constante evolución a medida que cambia la sociedad. Entre todos ellos, la accesibilidad, la igualdad de acceso a los canales de participación y la cohesión social son hoy los retos que nos impulsan hacia la cada vez más cercana fecha de 2030 de la Agenda de la ONU, entre los que el desarrollo sostenible, el medio ambiente y la cohesión social son piedras angulares entre los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Sin embargo, para integrar y apoyar las estrategias europeas e internacionales, y por tanto los aspectos macro, es necesario fijarse en lo cotidiano y en lo que ocurre en contextos específicos, y por tanto en lo micro, siendo conscientes de las complejidades y facetas que esto puede conllevar. El valor añadido del proyecto STUD.IO, tanto en lo que se refiere a los resultados del proyecto como al impacto propuesto, es la adaptabilidad de las herramientas ofrecidas. Los itinerarios y materiales formativos en Recursos Educativos Abiertos (REA) son útiles tanto para los objetivos educativos y formativos del profesional del modelo STUD.IO, *"experto en Consultoría, planificación y gestión de recursos territoriales para la promoción de la sociabilidad en entornos urbanos"* figura de salida del curso piloto implementado en *"Enfoque interdisciplinar para la promoción de la sociabilidad en entornos urbanos"* como para el administrador de un municipio o el profesional que trabaja en ONGs que operan en el territorio. La idea es la de una educación abierta, completa y accesible: tanto este conjunto de herramientas, de fácil lectura y comprensión, como el material de formación en la plataforma de e-learning (elearning.studio-project.eu), para una mayor difusión de la cultura y el aprendizaje en una perspectiva de Aprendizaje Permanente (AP).

Es evidente que la asociación trabajó en pro de los objetivos de la enseñanza superior, pero fue precisamente el carácter interdisciplinario (tanto de los temas como de los actores implicados) lo que dio un mayor impulso a la consideración de aspectos del aprendizaje que no eran exclusivos de la enseñanza superior, con la conciencia de que la implicación de la ciudadanía tiene lugar a todos los niveles.

Por tanto, concluimos invitando al lector a utilizar las herramientas que ofrece el proyecto STUD.IO, incluidas estas directrices, tanto como recurso educativo como tool operativa para la creación de espacios renovados, junto con la ciudadanía y las administraciones, para estrategias que persigan objetivos a largo plazo y mantengan en primer plano el bienestar de la ciudad y de la comunidad. Sin embargo, para crear comunidades más sostenibles, inclusivas y felices, en las que se fomente la cohesión y la conexión entre quienes viven en estos lugares, es necesario primero comprender todas las facetas y dimensiones que éstos tienen en la vida cotidiana, siendo conscientes de que los cambios repentinos y las causas externas pueden poner en crisis extrema lo que consideramos sólido y seguro. Las herramientas de participación en esto son una forma efectiva de empoderar e incluir a la ciudadanía en varios niveles, al mismo tiempo que permiten a quienes las implementan crecer y tener una retroalimentación positiva y útil para sus metas profesionales, para responder efectivamente a los retos locales y globales que puedan surgir.

ACTIVITY NOTES



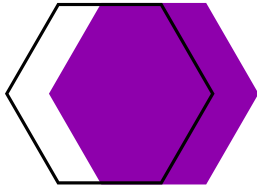
A series of horizontal dashed lines for writing notes, spanning the width of the page.





GLOSARIO, & BIBLIOGRAFÍA





GLOSARIO

Alianzas para el conocimiento

Iniciativas transversales que promueven la colaboración entre instituciones académicas y empresas en temas compartidos. El objetivo principal es reforzar la capacidad de innovación de Europa y apoyar la evolución de los sistemas europeos de enseñanza superior. Estas iniciativas se centran en uno o varios de los siguientes aspectos:

- Desarrollo de nuevos enfoques innovadores e interdisciplinarios de la enseñanza y el aprendizaje;
- Fomentar el espíritu emprendedor y las habilidades empresariales entre estudiantes, académicos y empleados de empresas;
- Intercambio de conocimientos y colaboración para encontrar soluciones innovadoras.

Encontrará más información sobre las alianzas europeas en el siguiente enlace: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/it/knowledge-alliances>

Análisis SWOT

Un método de planificación estratégica utilizado para evaluar los distintos aspectos de un proyecto es el análisis DAFO, acrónimo de "puntos fuertes", "puntos débiles", "oportunidades" y "amenazas". Este análisis permite recoger y evaluar sistemáticamente las perspectivas internas y externas de un proyecto, lo que permite a

los participantes examinar en detalle los aspectos positivos y negativos, así como las posibilidades y los retos, para tomar decisiones con mayor conocimiento de causa.

Árbol de problemas

Representación gráfica de la interconexión entre problemas, causas y efectos dentro de una comunidad. Una ilustración en forma de árbol, en la que el tronco simboliza el problema principal, las raíces representan las causas subyacentes y las ramas destacan los efectos resultantes.

Encuesta

Un sondeo de opinión es una técnica de investigación cuyo objetivo es conocer las opiniones de un grupo de individuos sobre un tema concreto. Suele implicar a una muestra representativa de personas a las que se hace una serie de preguntas, cuyas respuestas se analizan para obtener una idea más amplia. Pueden utilizarse para seguir las tendencias políticas y obtener información sobre la satisfacción o el aprecio hacia una estrategia.

Facilitador

Profesional que asiste y facilita un proceso participativo sin influir en el contenido, garantizando que todos los participantes tengan la oportunidad de expresarse. El facilitador propone un método y unas preguntas de trabajo, además de gestionar el calendario de las sesiones de trabajo. Según el contexto y la función específica, el facilitador también puede denominarse moderador o animador.

Grupo de discusión

Método de recogida de opiniones en el que participa un pequeño grupo de personas para debatir temas específicos. Los participantes pueden seleccionarse de forma intencionada o aleatoria en función del tema debatido.

Lluvia de ideas

Técnica de generación creativa de ideas que fomenta el debate abierto y sin juicios, y que suele adoptarse como fase inicial para abordar y resolver problemas.

Matriz

Representación gráfica en forma de cuadrícula que permite comparar distintas variables. Se utiliza para evaluar diversas opiniones, registrar las intervenciones de los participantes y estructurar el debate.

Partes interesadas

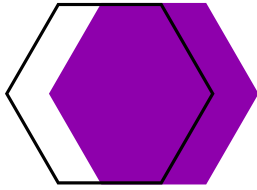
Partes interesadas o agentes sociales que pueden estar implicados o interesados en una cuestión debatida en un proceso participativo. Las partes interesadas pueden ser grupos organizados, ciudadanos individuales, interlocutores sociales tradicionales y organizaciones de reciente creación.

Planificación participativa

Método de diseño que implica activamente a los usuarios finales del objeto o espacio en la fase de diseño.

Visión

Representa una imagen ideal de cómo deberían ser las cosas en el futuro. Esta perspectiva puede expresarse verbalmente o mediante ilustraciones. La visión constituye una valiosa referencia para los proyectos de desarrollo y para establecer prioridades. Tener una visión implica creatividad y capacidad imaginativa.



BIBLIOGRAFIA

- Batini F., Capecchi G. (2005, a cura di), Strumenti di partecipazione, Trento, Erickson.
- D. Ciaffi, A. Mela – Carocci Editore 2011 - Urbanistica partecipata. Modelli ed esperienze
- Giumelli G., (2008), "Verso una nuova idea di spazi sociali", in Spazi. Materiali di approfondimento, Genova, Il Melangolo,
- Journal of Futures Studies, November 2010, 15(2): "The New Oregon Model"
- Laino G., Costretti e diversi. Per un ripensamento della partecipazione nelle politiche urbane, in «Territorio», 2010,
- Manzini, E. (2015) Design, When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation. The MIT Press, Cambridge MA, USA.
- Migliardi A., Tortone C., Grosini M., Scarponi S., Coppo A. (2019), Lavorare con i gruppi. Ottobre 2019.
- Promoting sociability in the urban environments", 2022 Slovak University of Agriculture in Nitra – STUD.IO Project ISBN 978-80-552-2569-2 link al prodotto:
https://studio-project.eu/intellectual-outputs/#intellectual_output1

Sitografia

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/it/knowledge-alliances>

www.communityplanning.net/methods/planning_for_real.php

<https://unric.org/it/agenda-2030/>

<http://partecipazione.formez.it/>

<https://happycities.com/happy-homes-toolkit>

<https://urbact.eu/>



STUD.IO - Pilot activities and intervention guidelines

Producto publicado en agosto de 2023 - Versión 1
La versión original del producto está en inglés

Project Code and References:

STUD.IO: Sociability Through Urban Design Innovation

ERASMUS+ 2020-1-IT02-KA203-079833
Strategic Partnerships for higher education - Innovation



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

STUD.IO HANDBOOK



SOCIABILITY
THROUGH
URBAN DESIGN
INNOVATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

intellectual Output 4 - STUD.IO

STUD.IO: Pilot activities and Intervention Guidelines



CONSORZIO
TARTARUGA



UNIVERSITATEA
DIN BUCUREȘTI