

### Técnica de participación **Antes/Después**

#### Fase de aplicación

Retroalimentación y seguimiento.

#### Concepto

Esta técnica consiste en representar comparativamente el lugar objeto de intervención, antes y después de la fase de diseño. Sirve para ver, sobre la realidad, la repercusión de las decisiones tomadas antes de ser realizadas, así como poder comparar diferentes opciones antes de tomar una determinación final. La materialización de la técnica puede basarse en la representación de vistas generales o de algún detalle concreto que haya sido problemático en la toma de decisiones. La representación de ambos estadios, anterior/posterior, se puede realizar mediante montaje de imágenes con fotografías, dibujos, programas informáticos de tratamiento de imágenes, etc...

#### Bibliografía

Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

### Técnica de participación **Catálogo de opciones**

#### Fase de aplicación

Planificación y toma de decisiones. Retroalimentación y seguimiento.

#### Concepto

Permite a la población tomar decisiones de diseño, dentro de unas opciones dadas, que bien son elaboradas por el personal técnico en colaboración con los vecinos. Esta técnica sirve para presentar y decidir sobre un gran número de aspectos de diseño y planificación, desde cuestiones generales a cuestiones específicas. Las opciones se presentan en forma de menú gráfico, dibujos, fotos; de forma simple y lo más gráfica posible, con un número limitado de opciones cada vez. Se puede usar como parte de un taller o bien como un medio de consulta a distancia.

#### Bibliografía

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.  
- Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world*. EARTHSCAN.

### Técnica de participación **Centro de diseño comunitario**

#### Fase de aplicación

Retroalimentación y seguimiento.

#### Concepto

Los centros de diseño comunitario son lugares en los que se ofrece asesoramiento a asociaciones y colectivos para la gestión e implementación de proyectos medioambientales, principalmente a colectivos minoritarios. Son dirigidos por personal técnico profesional en la gestión medioambiental.

Estos centros se conocen como “centros de asistencia técnica”. Suelen ser agencias caritativas públicas independientes, fundadas por las administraciones, ya sean estatales, locales, universidades o patrocinadores públicos o privados. Los servicios normalmente serán gratuitos, a no ser que alguno de los colectivos pueda permitirse el pago. Otras veces los fondos se obtienen de subvenciones públicas, o simplemente de la realización de trabajos remunerados.

### **Bibliografía**

Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world.* EARTHSCAN.

## **Técnica de participación Diagramas**

### **Fase de aplicación**

Diagnóstico y prospectiva; Planificación y toma de decisiones; Retroalimentación y seguimiento.

### **Concepto**

Son una manera muy útil y económica de presentar información de manera gráfica y ordenada ante una discusión en un proceso de participación. Hay muchos tipos de diagramas, como: calendarios, diagramas de flujos, matrices, líneas de tiempo, organigramas, etc... En función de los resultados que se espere obtener, es muy importante elegir bien el diagrama, y diseñar muy bien un código gráfico y de colores entendible por el público con el que se trabaja. Los diagramas pueden presentarse tanto en soporte gráfico -cartulinas, grandes paneles...- como en soporte informático.

Existen diferentes tipos de diagramas, de los que destacamos:

### **Árbol de problemas y árbol de objetivos**

Es un método muy utilizado para la resolución de problemas surgidos en un proceso de toma de decisiones. El método consiste en, una vez detectados los problemas, encontrar las causas, para poder hallar las soluciones y establecer unos objetivos para su resolución. Es una representación gráfica, que se realiza mediante un encuentro-taller con las personas participantes, y que tratará de apoyar visualmente la secuencia lógica del análisis. La representación se realiza explícitamente mediante el dibujo de un árbol: en el tronco se situarán los problemas, mientras que en las raíces se reflejarán las causas, y en las ramas los efectos. Para la determinación de las causas-problemas-efectos, se realizan múltiples rondas de opinión entre las personas participantes, hasta llegar a agotar todas las posibilidades. Posteriormente se analizarán las soluciones, los objetivos y las acciones que los resuelven de la misma manera, aportando tantas soluciones, objetivos y acciones como sean necesarias.

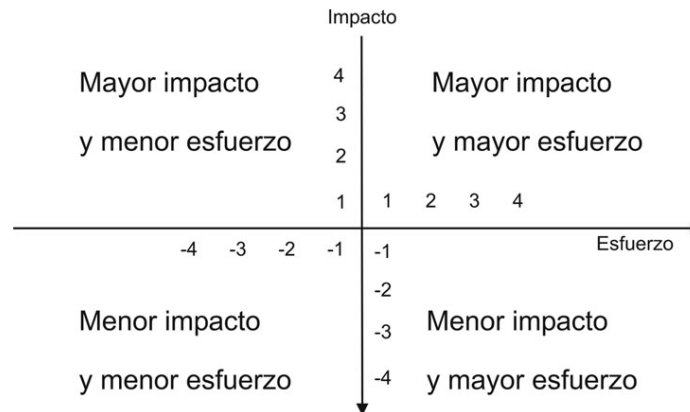
Se realizarán tantas rondas como sean necesarias hasta agotar las causas-problemas-efectos, antes de pasar a analizar las soluciones, los objetivos y acciones que los resuelven, para los que hay también que agotar las soluciones.

### **El Diagrama causa efecto o espina de pescado (diagnóstico)**

Es una técnica gráfica que se utiliza para, a partir de un tema de análisis, determinar cuáles son sus causas, de manera que se razonarán todas las posibles, para luego determinar las que provocan el efecto detectado que se está analizando. Las distintas causas detectadas se ordenan de forma prioritaria, lo que permite asumir respuestas en base al orden dado.

Para la generación de causas puede utilizarse la técnica de lluvia de ideas (ver técnica) o cualquiera que estimule su producción.

### Gráfico para la mejor opción



Es un tipo de técnica de representación gráfica que permite priorizar las acciones a acometer. A diferencia del planteamiento estratégico obtenido del diagrama DAFO, del que obtenemos cuáles son las acciones esenciales, con esta opción se disocia lo importante de lo urgente, determinando como prioritario aquello más importante que requiere menos esfuerzo y pocos recursos, y de ahí en adelante.

Las acciones situadas en el cuadrante mayor impacto-menos esfuerzo serán las primeras a acometer.

### La matriz de Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades (DAFO)

La matriz DAFO nos permite relacionar los distintos elementos característicos del ámbito de estudio, evidenciando los mayores impactos entre estos elementos, para determinar de qué elementos podemos hacer uso para para estimular el desarrollo, con cuáles puedo superar los problemas, qué elementos hay que atender y qué oportunidades pueden potenciarnos el desarrollo que se pretende alcanzar. Es una técnica para hacer un balance de la realidad en la que se trabaja, para posteriormente emprender acciones.

		FACTORES EXTERNOS				
		OPORTUNIDADES		AMENAZAS		
		O1	On	A1	An	
FACTORES INTERNOS	FORTALEZAS	F1				
		Fn				
	DEBILIDADES	D1				
		Dn				

Se listarán las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas de nuestro ámbito de estudio, las cuales se cruzarán en la matriz de doble entrada DAFO, dando lugar a los impactos del proyecto. Para medir el impacto que se produce en el cruce de los elementos deberemos establecer una escala de valor, que vaya de mejor a peor. Una vez aquí, en cada cruce, los diferentes elementos deberán responder a las preguntas establecidas en la matriz, a partir de lo cual se puntuarán:

oportunidades-fortalezas: ¿cómo utilizar nuestras actuales fortalezas o cómo incrementarlas a fin de aprovechar las oportunidades actuales y las nuevas que se nos presentan?

oportunidades-debilidades: ¿cómo disminuir o eliminar nuestras debilidades haciéndonos capaces

de aprovechar las oportunidades que se nos presentan?

Amenazas-fortalezas: ¿cómo utilizar nuestras fortalezas para enfrentar, neutralizar o atenuar las amenazas que nos sobrevengan?

Amenazas-debilidades: ¿cómo disminuir nuestras debilidades haciéndonos así más capaces para enfrentar, neutralizar o atenuar las amenazas que nos sobrevengan?

Cada respuesta al contestar a las preguntas hace surgir una posible acción, que será recogida para engrosar las acciones.

#### **Bibliografía**

Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

### **Técnica de participación Entrevistas y cuestionarios**

#### **Fase de aplicación**

Diagnóstico y prospectiva

#### **Concepto**

Las entrevistas y cuestionarios son técnicas que se utilizan fundamentalmente con fines estadísticos, y que pretenden la obtención de información previa para analizar la realidad existente y detectar posibles problemas. Requieren de un esmerado proceso de elaboración, así como de tratamiento posterior de datos. Dependiendo de la información que se espere obtener, la entrevista o formulario se formularán de diferente manera (definiendo el problema, formulando hipótesis, etc...), pero siempre necesitarán a posteriori la participación de personal capacitado para analizar los resultados.

La realización de entrevistas supone una inversión mayor dada la necesidad de contratar personal cualificado, pero pueden proporcionar información muy veraz acerca de la opinión de un grupo grande de población. La realización de formularios resulta más económica, pero sólo serían útiles en el caso de que fueran utilizados como parte de talleres, para que realmente fueran rellenados y entregados para su posterior evaluación.

#### **Bibliografía**

Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

### **Técnica de participación Equipo de diseño intensivo**

#### **Fase de aplicación**

Planificación y toma de decisiones

#### **Concepto**

Los grupos de trabajo de diseño urbano son equipos multidisciplinares formados por estudiantes y profesionales, los cuales, a través de un intenso programa de estudio, lecturas, ejercicios de participación, etc.. elaboran propuestas de mejora para un lugar concreto o vecindario. De esta manera se asegura de manera eficaz la calidad de diseño de la propuesta, al mismo tiempo que se ofrece una oportunidad educativa de primer nivel, a través de la combinación de un aprendizaje teórico-práctico en diseño urbano mediante el desarrollo de propuestas reales para mejoras

lugares, vecindarios, ciudades...

El programa comienza con un aprendizaje teórico para luego pasar a colaborar con la comunidad en la generación de propuestas.

#### **Bibliografía**

Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world.* EARTHSCAN.

### **Técnica de participación Exposiciones interactivas**

#### **Fase de aplicación**

Diagnóstico y prospectiva; Retroalimentación y evaluación.

#### **Concepto**

Exposición interactiva de propuestas que permiten a la gente participar en temas de debate por sí mismos, añadiendo o modificando los temas expuestos a través de distintos medios: hojas de votación, notas pegadas a los paneles, verbalmente en asamblea... hay que determinar previamente cómo va a participar a la gente: mediante etiquetas de colores, pequeños talleres guiados, carteles en blanco, tarjetas con opiniones...

#### **Bibliografía**

- Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world.* EARTHSCAN.

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat.* Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

### **Técnica de participación Grupos nominales**

#### **Fase de aplicación**

Planificación y toma de decisiones

#### **Concepto**

Consiste en una variación del método Delphi (ver técnica). Una vez planteado el tema de discusión, no existe un análisis previo por parte de los organizadores del debate, sino que los expertos directamente exponen sus ideas partiendo de cero. Posteriormente estas ideas son discutidas colectivamente, valorando los aspectos positivos y negativos de cada idea y por último, se realiza una votación de forma anónima.

#### **Bibliografía**

Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat.* Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

## Técnica de participación **Jornadas de planeamiento participativo**

### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva; Planificación y toma de decisiones; Diseño y Ejecución; Retroalimentación y seguimiento.

### Concepto

Las jornadas de planeamiento participativo son sesiones de trabajo en la que todos los sectores de la comunidad trabajan conjuntamente con especialistas independientes de todas las disciplinas relevantes, de manera creativa, para la elaboración de planes de acción. Este método puede ser utilizado en cualquier fase del proceso.

El tema de las jornadas es decidido y acordado previamente por las partes interesadas. La preparación del tema implica la creación de horarios, concertación de lugares de reunión, publicidad, etc... son normalmente moderados por un experto, o un grupo de expertos, que ordenará también las propuestas obtenidas y las cuales se pondrán inmediatamente en funcionamiento.

### Bibliografía

Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world.* EARTHSCAN.

## Técnica de participación **Juegos**

### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva; Planificación y toma de decisiones; Diseño y Ejecución; Retroalimentación y seguimiento.

### Concepto

El uso de juegos se basa en la certeza de saber que las personas, mediante juegos y de manera divertida, ven las cosas de manera diferente a como las piensan en la vida cotidiana, por lo que se pueden extraer opiniones que, en otras condiciones, sería muy difícil de profundizar.

### Juegos de roles

Esta técnica consiste en la organización de un juego, en el que se otorga a cada participante un rol dentro del juego, diferente al que desempeña en la vida real: un intercambio de roles. Se establece un debate en torno a un tema expuesto, bien por los moderadores del juego, bien por las propias personas participantes, y cada actor analiza la opinión que su rol tendría del tema a debate y lo expone individualmente. Una vez terminadas todas las exposiciones, comienza un debate del que se van extrayendo conclusiones, entre todas las personas participantes, hasta que se va diluyendo el rol de cada uno y cada personaje va recuperando su propio papel.

### Rompecabezas

El rompecabezas es un juego de diseño que permite recrear múltiples opciones de distribución de los espacios o de los objetos en el espacio. Se trabaja sobre un dibujo base del sitio, se plantea el objetivo del juego, qué partes son fijas, cuáles movibles y cuáles son los criterios para moverlas.

### Bibliografía

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat.* Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

### Técnica de participación **La trituración del problema**

#### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva; Planificación y toma de decisiones; Diseño y Ejecución; Retroalimentación y seguimiento.

#### Concepto

Un orientador incita a las personas participantes a plantear un problema desde puntos de vista diferentes para evitar caer en ideas rutinarias. La persona que orienta el método va dirigiendo el proceso insinuando pistas mediante las que enfocar el problema para lograr una mayor efectividad e intentar obtener ideas originales.

#### Bibliografía

Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

### Técnica de participación **Lluvia de ideas**

#### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva.

#### Concepto

La técnica consiste en el planteamiento del problema ante un grupo de 8-10 personas, no más, a los que se pide que den ideas de solución del problema, admitiéndose todas las respuestas, desde las lógicas a las más disparatadas, hasta que empiecen a decaer las proposiciones. Posteriormente se acuerdan los criterios de selección de ideas y se evalúan las respuestas obtenidas, para llegar a la concreción de una solución al problema dado.

#### Bibliografía

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

## Técnica de participación **Mesa de planos**

### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva; Planificación y toma de decisiones

### Concepto

Esta es una técnica de participación que permite que muchas personas puedan estudiar las propuestas y participar activamente en el desarrollo de las mismas. La forma de actuación consiste en disponer sobre una mesa los planos de la propuesta concreta, a los que se añaden en los bordes fichas en blanco con espacios para que la ciudadanía pueda emitir una votación. Dicha votación se efectúa a través de pegatinas de colores, para las que existirá un código de significado (por ejemplo, rojo=desacuerdo; amarillo=sin opinión; verde=de acuerdo).

Los resultados obtenidos se analizarán y se plasmarán en un informe para tener en cuenta las opiniones en la siguiente etapa del planeamiento.

### Bibliografía

Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world.* EARTHSCAN.

## Técnica de participación **Mapas**

### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva

### Concepto

Los mapas son una forma no verbal bastante efectiva para apreciar la visión que tienen las personas de su entorno. Es una buena manera de reunir y presentar datos concretos del área, entender las diferentes perspectivas y estimular un debate como base para la planificación conjunta.

Se plantea el proceso de forma individual o en grupos, de manera que cada uno de ellos crea un mapa de su entorno con cualquier medio disponible: líneas en el suelo, en papel, etc... normalmente se orienta a las personas acerca de lo que tienen que marcar en el mapa para poder obtener un resultado útil de la experiencia. Una vez realizados los mapas se analizarán y discutirán para entender los distintos puntos de vista y poder así planificar qué es lo que se debería hacer.

### El mapa cognitivo

Esta técnica se ha usado para los recorridos de campo, para entender los puntos de estudio y actuación y para comprender la visión que las personas que habitan, trabajadores, etc... de un barrio tienen de su entorno. El mapa cognitivo es la representación de una parte más o menos extendida del espacio físico que permite la orientación en el espacio y la planificación de un desplazamiento. El mapa cognitivo perfila el espacio urbano en el que nos movemos, alude a un mapa dentro de la mente, a una interioridad mental y busca reflejar de una manera fidedigna su representación del mundo exterior.

Lo que se busca es cómo se configura la información sobre el territorio en la mente individual, y analizarlo y componerlo a través de la colectividad en un único proyecto. El mapa cognitivo analiza los comportamientos de una persona que habita o grupo en el espacio urbano: por un lado obedecen a un entorno que perciben que los inspira; y por otro retroalimenta la imagen mental.

El mapa cognitivo es un concepto que surge de la observación, es un dispositivo mental que nos



orienta a diario en nuestros recorridos. Estos se realizan atendiendo a dos realidades: la realidad geográfica que el peatón percibe a través de sus sentidos y movimientos, y la geometría visual, sobre la que el sujeto hace una lectura de formas geométricas. Es importante distinguir entre percibir objetos aislados o percibir un entorno urbano, que integra la percepción del objeto aislado, en el tiempo. Cuando un peatón inicia un desplazamiento viene en su apoyo su “memoria urbana” e identificarlos hitos que a cada persona le sirven para componer su desplazamiento.

La aplicación de esta técnica al Planeamiento Urbano Participativo se realiza a través de los siguientes pasos:

- Se componen grupos de personas de distintas zonas de la ciudad, según sus intereses y formas de vida. Su propia actividad los lleva a realizar desplazamientos diferentes.
- Se delimita el ámbito del entorno familiar a la persona que habita.
- Se reúne un repertorio de hitos orientativos - a través de un recorrido de campo y de charlas-.
- Las personas habitantes narran sus desplazamientos.
- Se proyectan sobre plano los recorridos no realizados por el sujeto o grupo.
- Se aplica la observación participante en la realización de recorridos de campo.
- Se exterioriza la estructura interiorizada de la memoria geográfica.
- Se contrastan los datos de los diferentes grupos o personas y se obtiene una representación colectiva.
- Se traducen estos datos a estrategias o acciones.
- Se producen planos y proyectos urbanos.

#### **Bibliografía**

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV “Tecnología para viviendas de interés social” HABYTED. CYTED. México.
- Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world*. EARTHSCAN.

### **Técnica de participación Maquetas**

#### **Fase de aplicación**

Planificación y toma de decisiones

#### **Concepto**

La maqueta es una herramienta efectiva para involucrar a la gente en el proceso, ya que les permite interactuar con el espacio en sus tres dimensiones. La gente puede modificar diferentes aspectos del proyecto (posición de los muebles, muros...). Antes de comenzar, se establecerán las posibilidades de cambio que se permiten en la propuesta. La maqueta se puede acompañar de planos, dibujos, fotografías, etc... Se hará un registro fotográfico de cada uno de los cambios de la maqueta.

#### **Bibliografía**

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV “Tecnología para viviendas de interés social” HABYTED. CYTED. México.
- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV “Tecnología para viviendas de interés social” HABYTED. CYTED. México.

## Técnica de participación **Montaje de imágenes**

### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva

### Concepto

Se trata de un montaje de imágenes que se puede realizar con fotografías o con dibujos a mano, con la intención de ubicarse visualmente en el contexto real en el que se está trabajando. Se puede usar para analizar el entorno existente, así como también para hacer propuestas en relación a la imagen del proyecto con respecto a la imagen del contexto. Los montajes de imágenes se exponen sobre soporte rígido dejando espacios para que la gente pueda comentarlos, lo que supondrá la apertura de un diálogo entre las personas participantes, obteniéndose así datos útiles para la revisión y el análisis.

### Bibliografía

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.
- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

## Técnica de participación **Método Delphi**

### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva; Retroalimentación y evaluación.

### Concepto

Consiste en la evaluación de un tema concreto por un grupo de expertos, mediante un proceso reiterativo, cuyo funcionamiento se basa en la elaboración de un cuestionario que ha de ser contestado por los mismos expertos, para posteriormente evaluarse por una de las personas encargada del proceso de datos. Una vez recibida y evaluada la información, se vuelve a realizar otro cuestionario basado en el anterior para ser contestado de nuevo por los mismos expertos, hasta llegar a extraer los criterios más repetitivos y coincidentes.

Este método presenta tres características fundamentales: anonimato, iteración y retroalimentación controlada y depuesta del grupo de forma estadística.

**Anonimato.** Durante el desarrollo de un Delphi, ningún experto conoce la identidad de los otros que componen el grupo de debate, con objeto de impedir influencias dentro del grupo, permitir los cambios de opinión en la evolución del proceso....

**Iteración y realimentación controlada.** La iteración se consigue al presentar varias veces el mismo cuestionario. Como, además, se van presentando los resultados obtenidos con los cuestionarios anteriores, se consigue que los expertos vayan conociendo los distintos puntos de vista y puedan ir modificando su opinión si los argumentos presentados les parecen más apropiados que los suyos.

**Respuesta del grupo en forma estadística.** La información que se presenta a los expertos no es sólo el punto de vista de la mayoría, sino que se presentan todas las opiniones indicando el grado de acuerdo que se ha obtenido, para posteriormente elaborar un informe de conclusiones extraídas de las diferentes rondas de opinión.

### Bibliografía

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.

## Técnica de participación Talleres

### Fase de aplicación

Diagnóstico y prospectiva; Planificación y toma de decisiones; Diseño y Ejecución; Retroalimentación y seguimiento.

### Concepto

El taller es una estrategia de aprendizaje y producción de ideas a partir de un grupo de personas que reflexionan y actúan sobre temas concretos, combinando así teoría y práctica. Se pretende que todos las personas participantes opinen, que se generen relaciones interpersonales dentro del grupo. Para ello deberá haber una persona que guíe el curso del taller, dando turnos de palabra, reorientando temas, resumiendo las ideas aportadas, fomentando el buen clima... Los talleres deben concluir con la devolución al colectivo de todas las ideas aportadas y con el agradecimiento al grupo por el esfuerzo realizado.

### Taller de colaboración urbana

Estos talleres son interesantes para, trabajando conjuntamente en grupos de 30-40 personas, obtener las claves del entorno, así como ideas creativas. Normalmente las personas participantes son invitados personalmente a acudir al evento, mediante cartas en las que se incluirá también información básica sobre el área y el desarrollo del taller. Los encargados de moderar el taller serán normalmente personas ajenas al área de trabajo para objetivar el desarrollo de la jornada. Una vez terminado el taller se hará un informe con las propuestas obtenidas del taller y se expondrán públicamente.

### Taller de diseño

Los talleres de diseño se realizan dentro del desarrollo de otro taller una vez que se ha dado suficiente información sobre el problema y que los objetivos de diseño han sido discutidos. El objetivo de estos talleres será trabajar sobre la forma de los espacios. Se realizan en grupos más pequeños. A cada grupo se le asigna un área diferente de trabajo, o un tema de discusión. Se pueden usar planos, dibujos maquetas, juegos de diseño para que las personas participantes diseñen y aporten ideas junto con el personal técnico. En cada pequeño grupo habrá un moderador, así como un apuntador que recogerá todas las ideas puestas sobre la mesa.

### Taller de fin de semana.

Los talleres de fin de semana tienen un programa y estructura muy elaborados, pero son una manera muy efectiva para generar ideas de cambio y producir planes de acción en un lugar, barrio o ciudad. Normalmente duran cuatro días, aunque pueden reducirse. Se organizan equipos multidisciplinares provenientes o no del propio lugar. Las principales jornadas son abiertas al público general, que serán generalmente la primera jornada de exposición de los temas a debatir, y la última, con la exposición de los resultados obtenidos a la comunidad.

### Taller de futuro.

Son talleres creados con un tema concreto: el futuro del lugar en los próximos 5-20 años. Tienen una estructura muy elaborada, en la que se establecen cinco escalones de discusión. Está diseñado para animar a la gente a pensar de forma global, con el foco puesto en el futuro, identificar los puntos en común y hacer públicos los acuerdos adoptados para emprender acciones.

Suelen durar 2 días, y las personas que asisten serán representantes de la comunidad. Se establecen grupos pequeños de trabajo, englobados en uno mayor en el que se discuten las ideas planteadas en los grupos de trabajo.

#### **Taller de programación.**

Los talleres de programación permiten a la gente trabajar juntos para determinar el proceso de participación más conveniente para su situación particular. Es útil usarlos en los primeros momentos de la participación comunitaria, y posteriormente ir utilizándolos en intervalos periódicos. Normalmente un moderador externo presenta a las personas participantes las diferentes opciones con las que cuentas, y, entre todos, se decide cuál de ellos es más aconsejable. Normalmente se sigue el formato del workshop formal, para garantizar la equidad y transparencia del proceso.

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.
- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.
- Wates, Nick. (2000) *The Community Planning Handbook. How people can shape their cities, towns and villages in any part of the world*. EARTHSCAN.

### **Técnica de participación **Visita de campo****

#### **Fase de aplicación**

Diagnóstico y prospectiva.

#### **Concepto**

Esta técnica es también conocida como Observación participante. Es un método muy común para reunir información del lugar sobre el que se va a intervenir. Un grupo mixto de miembros de la comunidad y personal técnico realiza un recorrido por la zona. La ruta estará muy bien diseñada, incluyendo las principales características y problemas locales. Una persona será la encargada de guiar el recorrido, estableciendo los lugares a visitar y los tiempos, mientras, se irán tomando apuntes, fotografías, medidas, etc... Al final del proceso se reunirán todos los materiales recogidos y generados.

#### **Bibliografía**

- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo (2004) *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.
- Romero, Gustavo; Mesías Rosendo; Oliveras Gómez (2004) *Herramientas de Planeamiento Participativo para la Gestión Local y el Hábitat*. Subprograma XIV "Tecnología para viviendas de interés social" HABYTED. CYTED. México.