

POTENCIALIDAD DE LA PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS EN LOS PROCESOS DE DISEÑO

Laura Diago Ferrer^{1*}, Anna Biedermann¹, Ana Serrano Tierz¹

1) Departamento de Ingeniería de Diseño y Fabricación, Universidad de Zaragoza,
calle María de Luna 3, 50018, Zaragoza.

*lauradf@unizar.es

RESUMEN

El campo del urbanismo reconoce desde hace décadas a los niños y jóvenes como un importante grupo de usuarios a los que se involucra directamente en los procesos de planificación. Recientes estudios se plantean si esa colaboración es factible en el campo del diseño conceptual. Debido a que la potencialidad que ofrece la creatividad de los niños y su intervención en los procesos de diseño es, en muchos aspectos, diferente a la de los adultos, precisa de consideración especial y una metodología propia. El objetivo de este estudio es presentar las conclusiones de los estudios empíricos realizados sobre la participación e impacto de la colaboración con niños en los procesos de diseño. Esta novedosa forma de colaboración entre profesionales y los más jóvenes abre nuevos campos de investigación dentro de la metodología participativa y ayuda a los diseñadores a crear oportunidades significativas para que los jóvenes y niños porten su visión en etapas iniciales del proceso de diseño. Los resultados del estudio tienen valor en sí mismo en cuanto a la aportación del conocimiento generado por el propio análisis de los casos, pero además abren un nuevo campo de investigación desde una perspectiva metodológica creativa e innovadora.

PALABRAS CLAVE: Diseño participativo, Co-creación, Creatividad.

1. INTRODUCCIÓN

Desde 1990 y sobre todo como consecuencia de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, se ha desarrollado una importante bibliografía en muchas partes del mundo sobre el derecho de los niños (Hart, 2013). La "nueva" sociología de la infancia considera a los niños como actores sociales y agentes interactivos que se relacionan con personas, instituciones e ideologías y que se forjan un lugar en sus mundos sociales (Alanen, 1997; Valentine, 1997)

Warneken, Steinwender, Hamann y Tomasello (2014) demuestran que los niños incluso muy pequeños de 3 y 5 años son capaces de planificar su acción en función a la acción del compañero, lo que evidencia la posibilidad de trabajo colaborativo en estas edades.

En la década de 1970, especialmente en los países de habla inglesa, se desarrollan los primeros ejemplos de participación directa de los jóvenes y niños en los procesos de diseño relacionados con la tierra y el urbanismo (Frank, 2006). Posteriormente, el modelo se exporta a Estados Unidos y los países nórdicos y europeos siendo cada vez más frecuentes las iniciativas de participación de niños y jóvenes en las decisiones urbanas y comunitarias. Los experimentos con la planificación de los niños en el contexto europeo indican que si el proceso de participación está bien estructurado, los niños y los jóvenes muestran una notable competencia en el análisis de los problemas ambientales, así como en la formulación de nuevas ideas (Horelli, 1997a).

También el ámbito de la tecnología ha comenzado a incluir a los más jóvenes. En 2002, Druin describió su influyente metodología en la que define cuatro roles diferentes a los utilizados por los adultos (usuario, probador, informador y socio de diseño), para entender cómo los niños pueden participar en el proceso de diseño tecnológico. Este modelo ampliamente adoptado e incluso adaptado por otros autores como Barendregt, Bekker, Börjesson, Eriksson y Torgersson (2016), ha desempeñado un papel importante en el aumento de la participación de los niños en este campo.

2. EJEMPLOS DE APLICACIÓN EN DISTINTOS ÁMBITOS

Podemos enunciar numerosos ejemplos, en los que los niños participaron con éxito y de manera directa en las decisiones de planeamiento junto a profesionales tanto del ámbito del urbanismo como de la arquitectura (Horelli, 1997a). Cabe destacar el proyecto "Kitee" en Finlandia, en el que con distintas técnicas creativas como pintura, escultura, escritura, etc, jóvenes y pequeños daban su visión e ideas sobre cómo mejorar y transformar la ciudad. Los

resultados fueron expuestos en el Museo de Arquitectura de Helsinki en 1994. Esta metodología fue posteriormente aplicada por un grupo de niños suizos en Locarno y por una clase de alumnos franceses en Rouen, dando lugar a otras dos exposiciones internacionales sobre los jóvenes como urbanistas (Noschis, 1995; Horelli, 1997b).

Blue Mountains City (Australia), fue otro proyecto participativo con niños de entre 6 y 12 años en el que a través de la literatura los niños avanzaban su visión de la ciudad futura y de los problemas que preveían junto con profesionales del urbanismo y la política (Cunningham, Jones y Dillon, 2003).

Roger A. Hart (1993) en su ensayo presenta proyectos de participación de niños en distintos ámbitos relacionados con la creatividad, como la propuesta de diseño para un parque nuevo en Harlem (Nueva York) o la creación de espacios seguros para el juego en el Bronx (Nueva York); el diseño y construcción de una represa en Wilmington (Vermont); el diseño de viviendas con necesidades especiales en Bristol, Inglaterra, etc.

También la universidad se ha sumado a la participación creativa de estudiantes con niños, como el proyecto llevado a cabo por la Universidad de Arquitectura de Victoria en Australia (Lozanovska y Xu, 2013).

3. RESULTADOS EN EL CAMPO DEL DISEÑO

Con el objetivo de aplicar las metodologías de diseño colaborativo a través de la participación infantil en el campo del diseño de producto, se ha realizado una sesión creativa en Zaragoza en la que los niños participantes han desarrollado ideas para el diseño de una nueva experiencia de la compra en un supermercado.



Figura 1. Sesión creativa

Los niños expresaron sus ideas a través de dibujos, collage, esculturas de plastilina y descripciones verbales-storytelling, generando conceptos que incluyen el ocio dentro del supermercado (gimnasio, juegos), ideas que definen nuevas formas de interactuar con el punto de venta (supermercado móvil, estanterías giratorias, dispensadores de producto a granel) o incluso nuevas disposiciones interiores de supermercado (disposición radial que reduzca los recorridos).

4. CONCLUSIONES

Contar con jóvenes y niños en la fase de desarrollo conceptual de proyectos ha sido una iniciativa que desde la década de 1970 demuestra grandes posibilidades a la hora de generar nuevas ideas y conceptos en distintos ámbitos de actividad creativa, como son el urbanismo o la arquitectura. Tras las experiencias que se han comentado y la sesión creativa desarrollada, se demuestra el gran potencial de la participación infantil, no solo en los casos relacionados con proyectos en espacios, sino también aplicada al campo del diseño de productos o servicios. Las ideas generadas por los niños pueden ser un buen punto de partida para desarrollo de soluciones por un equipo profesional aportando frescura y enfoques nuevos.

5. REFERENCIAS

- Alanen, L. (1997). Review. *Childhood*, 4(2), 251-256.
- Barendregt, W., Bekker, M. M., Börjesson, P., Eriksson, E., & Torgersson, O. (2016, June). The Role Definition Matrix: Creating a Shared Understanding of Children's Participation in the Design Process. In *Proceedings of the The 15th International Conference on Interaction Design and Children* (pp. 577-582). ACM.
- Cunningham, C. J., Jones, M. A., & Dillon, R. (2003). Children and urban regional planning: Participation in the public consultation process through story writing. *Children's Geographies*, 1(2), 201-221.
- Druin, A. (2002). The role of children in the design of new technology. *Behaviour and information technology*, 21(1), 1-25.
- Hart, R. (1993). La participación de los niños. *De la participación simbólica a*.
- Hart, R. A. (2013). *Children's participation: The theory and practice of involving young citizens in community development and environmental care*. Routledge.
- Horelli, L. (1997a). A methodological approach to children's participation in urban planning. *Scandinavian Housing and Planning Research*, 14(3), 105-115.
- Horelli, L. (1997b). Challenges of children's participation in urban planning. A. Evers, L. Linden, and E. Rappe. *A review of human issues in hort. in Finland: Urbanization motivates a renewed appreciation for plants and nature. HortTechnology*, 10(1), 24-26.
- Frank, K. I. (2006). The potential of youth participation in planning. *CPL bibliography*, 20(4), 351-371.
- Lozanovska, M., & Xu, L. (2013). Children and university architecture students working together: a pedagogical model of children's participation in architectural design. *CoDesign*, 9(4), 209-229.
- Noschis, K. (1995). *Les enfants et la ville*. Comportements.
- Valentine, G. (1997). "Oh Yes I Can." "Oh no you can't": Children and parents' understandings of kids' competence to negotiate public space safely. *Antipode*, 29(1), 65-89.
- Warneken, F., Steinwender, J., Hamann, K., & Tomasello, M. (2014). Young children's planning in a collaborative problem-solving task. *Cognitive Development*, 31, 48-58.



Congreso INGEGRAF Gijón 26, 27 de junio de 2017

NUEVOS MODELOS DE INVESTIGACIÓN Y COLABORACIÓN EN INGENIERÍA GRÁFICA

POTENCIALIDAD DE LA PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS EN LOS PROCESOS DE DISEÑO

INTRODUCCIÓN

- La **"nueva" sociología de la infancia** considera a los niños como actores sociales y agentes interactivos que se relacionan con personas, instituciones e ideologías y que se forjan un lugar en sus mundos sociales.
- Warneken, Steinwender, Hamann y Tomasello (2014) demuestran que **los niños pequeños son capaces de planificar su acción en función a la acción del compañero**, lo que evidencia la posibilidad de trabajo colaborativo en estas edades.
- Desde 1970, **el campo del urbanismo** en los países anglosajones y nórdicos **es pionero en experimentar e introducir a los más jóvenes en los procesos de planificación urbana**. Así surgen proyectos como "Kitee" en Finlandia, "Blue Mountains City" en Australia y distintas actuaciones urbanas en Lorcano (Suiza), Rouen (Francia), Harlem (Nueva York), Bristol (Inglaterra), etc.
- **Druin (2002) describe una influyente metodología** con cuatro roles diferentes (usuario, probador, informador y socio de diseño) **para incluir a los niños en el campo del diseño tecnológico**. Este modelo ha sido ampliamente adoptado y adaptado por diferentes autores aumentando la participación de niños en este campo.

ACTIVIDAD Y METODOLOGÍA APLICADA

- **El objetivo de la actividad es aplicar las metodologías de diseño colaborativo con niños en el campo del diseño de producto y probar su efectividad.**
- Se realiza una sesión creativa en Zaragoza para desarrollar ideas para el diseño de una nueva experiencia de compra en un supermercado.
- Participaron 9 niños y niñas de entre 6 y 12 años a través de dibujos, descripciones verbales, collage, esculturas, etc., definiendo nuevas formas de interactuar con el punto de venta.
- La actividad dirigida en todo momento por tres dinamizadoras proponía los temas sobre los que desplegar su creatividad.



RESULTADOS OBTENIDOS

- La efectividad del trabajo con niños en la fase creativa de los procesos de diseño en el campo del diseño de producto.
- La potencialidad de la participación de niños en los procesos de diseño de producto.
- La frescura y novedad de los enfoques y soluciones de los más pequeños como punto de partida para el desarrollo por equipos profesionales.