

# **Durango G3, Gazteak, Guretzat, Gurekin!**

## **Diseño urbano colaborativo con centros de enseñanza secundaria locales**

### **Durango: Agenda Local 21, participación y movilidad sostenible**

**Durango G3 Gazteak, Guretzat Gurekin!** se enmarca dentro de la Agenda Local 21, del Plan de Movilidad Sostenible 2010-2025 y de la futura revisión del planeamiento urbanístico.

Se trata de una experiencia piloto de participación ciudadana con el colectivo específico de la juventud, particularmente estudiantes de secundaria de entre 14 y 16 años.

De manera paralela, para los centros de enseñanza participantes, el proyecto se enmarca dentro de una oferta más amplia para el alumnado, a través de una asignatura transversal y bilingüe (inglés-euskera) sobre un proyecto urbano real, con cabida en las Agendas 21 escolares.

Durango cuenta con un compromiso relevante en materia de participación, tanto desde la implicación de la ciudadanía como desde el Ayuntamiento. Este compromiso fue reconocido en 2012 por Udalsarea 21, la Red Vasca de Municipios hacia la Sostenibilidad, a través del premio Tak21 Oro por su Agenda Local 21, para el cual se presentaron 47 municipios vascos.

El Diagnóstico Socioambiental de la Agenda Local 21 de Durango detecta que existe un interés creciente por la participación, lo que ayuda a una buena gestión municipal. Detecta también que el avance hacia la consolidación de estructuras participativas, como distintos foros de participación ciudadana, son procesos que están recogiendo sus frutos, aunque precisan de elementos innovadores de forma permanente (Prospektiker, Sept. 2012).

Por otro lado, el diagnóstico revela un importante avance en la gestión y planificación de la movilidad sostenible. En este sentido, el Plan de Movilidad Sostenible de Durango, de 2010, contempla acciones de mejora viaria a corto y largo plazo, en las que la estrategia básicamente se centra en priorizar y promover la movilidad no motorizada, con un buen complemento del transporte público y manteniendo la funcionalidad del vehículo privado.

En este sentido, es clave el soterramiento de las vías de tren, que ocurre finalmente en Diciembre de 2012. Este hecho plantea una oportunidad única para la cohesión urbana del municipio y para el impulso de la accesibilidad y la movilidad no motorizada.

### **Idea y Concepto del Proyecto: Área de oportunidad tras el soterramiento del tren**

Si bien el Diagnóstico de la Agenda 21 indica diversas actuaciones de peatonalización en el municipio, tras el soterramiento del tren (en las calles Ermodo, Fray Juan de Zumarraga, y Uribarri, en su último tramo), el proceso participativo Durango G3 Gazteak, Guretzat, Gurekin! se centra en el área de oportunidad que aparece tras el soterramiento del tren, a lo largo del trazado de las antiguas vías.

El trazado del tren, hasta ahora una especie de “muro de Berlín” en Durango, como definía una participante, libera, tras el soterramiento, un gran espacio que permitirá “coser” el municipio tanto de este a oeste, como de norte a sur.

El área de oportunidad parte desde la estación de tren, y discurre hacia el oeste y hasta el final del término municipal, límite con Abadiño. Alrededor de 1 kilómetro de largo; unos 10 minutos a pie. Sin embargo, en anchura, el área de oportunidad es mucho mayor que la superficie que ocupan las vías en sí. A los posibles nuevos espacios públicos directamente sobre éstas, se suman nuevas posibilidades en el tratamiento, uso y dinamización de los espacios públicos adyacentes, y el cambio que se produce en las edificaciones colindantes.

Para el proceso participativo, el área de oportunidad general se divide en seis áreas menores, cada una objeto de trabajo de un grupo de entre 23 y 41 estudiantes de los cuatro centros participantes: Jesuitak Durango, Kurutziaga Ikastola, Nevers y San Antonio Santa Rita. Las áreas de oportunidad son: 01 c/ Geltoki - plaza Ezkurdi, 02 c/ Oiz – río Mañaria - feria de Landako, 03 barrio Ibaizabal - Musika Eskola, 04 barrio Ibaizabal - c/ Matxintestarta, 05 c/ Untzillatx - c/ Olleria, y 06 antigua fábrica Tadu y barrio Fauste Bekoa. Con todo esto, este

proceso de diseño colaborativo con centros de enseñanza secundaria se plantea como una oportunidad para involucrar a la juventud en un proyecto urbanístico estratégico para el desarrollo sostenible y la mejora de la calidad de vida de Durango.

## **Proceso Participativo**

El objetivo principal del proceso participativo fue desarrollar una serie de propuestas urbanas concretas a lo largo del área de oportunidad resultante tras el soterramiento de las vías de tren, de manera colaborativa con quienes participaron en el proceso. El proceso plantea, objetivos sociales y técnicos, y, objetivos pedagógicos.

Objetivos sociales y técnicos:

- Capacitar a la ciudadanía y agentes implicados, en la toma de decisiones informadas hacia la transformación sostenible de su entorno urbano.
- Generar una sensación de apropiación del planeamiento urbano en general, y del espacio público en particular.
- Por parte del Ayuntamiento, como conjunto de fuerzas políticas que representan a la sociedad, demostrar el compromiso con una gestión eficaz y transparente.
- Aportar el punto de vista de la ciudadanía, como usuaria de la ciudad; lo que puede mejorar futuros proyectos y planes.
- Potenciar el papel de los agentes, aumentando la aceptación general del proyecto, hacia un mayor nivel de consenso colectivo, que pueda evitar posibles problemas de contestación pública que demoren o invaliden un proyecto concreto.

Objetivos pedagógicos:

- Introducir el conocimiento y la comprensión de la ciudad y sus distintos componentes físicos, socioeconómicos y medioambientales, bajo el prisma de la sostenibilidad urbana.
- Poner en práctica un proceso de diseño urbano que incluya análisis, diagnóstico y propuesta, mediante una metodología de diseño colaborativo como herramienta para alcanzar el consenso colectivo entre quienes participan.
- Tener acceso a un proyecto real.
- Poner en valor la interdisciplinariedad como elemento creador de sinergias, a través de un proyecto transversal que fusione diferentes materias un proyecto común.
- Tener la oportunidad de intercambiar y comunicar los resultados entre el alumnado, con otros centros y con el público general.
- Poner en práctica, más allá de las aulas, tanto sus conocimientos teóricos como estudiantes de secundaria, como sus conocimientos como ciudadanos y ciudadanas, habitantes de su barrio, usuarios y usuarias del espacio público. Esta participación colectiva en el diseño urbano contribuye al sentimiento de pertenencia al entorno.

## **Ejes estratégicos del proyecto**

Los ejes estratégicos de movilidad sostenible, espacio público de calidad (a veces desdoblado la parte de actividad socioeconómica), y, por último, sistema verde, articularon todo el proceso participativo, tanto en el diagnóstico como en la propuesta colectiva.

## **Diagnóstico Colectivo**

El diagnóstico colectivo se basa en la identificación de las necesidades y oportunidades del área sobre la que posteriormente se realizarían las propuestas.

Como punto de partida, se llevó a cabo un diagnóstico preliminar de todo el área de oportunidad en su globalidad. Éste se realizó mediante encuestas, en papel y on line, organizadas en base a los tres ejes del proyecto (movilidad sostenible, espacio público de calidad y sistema verde). Los resultados reflejaron que la mayor oportunidad identificada por quienes participaron, es la de la presencia y continuidad de espacios verdes y arbolado.

## **Propuesta Colectiva: Diseño colaborativo**

La propuesta colectiva también se articula en torno a tres ejes: la movilidad sostenible, el espacio público de calidad y el sistema verde. De esta forma, plantea la reutilización de las vías de tren creando un corredor verde que recupera y pone en valor espacios públicos y edificios infrautilizados. Un paseo peatonal y uno diferenciado para bicicletas, acompañados por vegetación, arbolado, zonas verdes y estanques, vertebran una secuencia de espacios públicos existentes y nuevos, en el centro de Durango y a lo largo de un kilómetro. Diferentes elementos dinamizan toda el área de actuación.

Además de la propuesta técnica, esta experiencia tiene resultados sociales y pedagógicos. A nivel social, contribuyó a la capacitación ciudadana, a generar un mayor sentimiento de pertenencia al entorno, y al compromiso municipal con el aporte de la ciudadanía como usuaria de la ciudad, potenciando su papel para obtener una propuesta mejor, respaldada por un consenso colectivo. A nivel pedagógico, cara al alumnado participante, el proceso permitió, a través de un proyecto real con unas necesidades concretas, introducir el conocimiento y la comprensión de la ciudad y sus distintos componentes, bajo el prisma de la sostenibilidad urbana.

## **Conclusión:**

### **Impacto**

Este proceso de diseño colaborativo es un proyecto pedagógico y participativo sin precedentes en la región. En el aspecto pedagógico, este proyecto permite a los estudiantes participar en un proyecto real y desarrollar nuevos conocimientos y habilidades de manera transversal, a través del diseño, poniendo en práctica, más allá de las aulas, sus conocimientos como ciudadanos. En cuanto a la participación y la propuesta resultante, ambos superaron lo esperado por parte del cliente, el ayuntamiento del municipio. Paralelamente a los 174 estudiantes de secundaria locales, participaron vía encuestas más de 150 personas. El resultado lo presentaron los estudiantes a los técnicos y políticos municipales en un evento que reunió a unas 200 personas. El proyecto ha aparecido repetidas veces en la radio y en la prensa local. Se han repartido 500 ejemplares de la publicación, también en venta.

### **Impacto potencial**

Tras el proyecto en Durango, la intención es repetir la experiencia en otros municipios de la región, con el objeto de fomentar la cultura de participación en la educación. La estrategia es aplicar la metodología de diseño colaborativo utilizada en Durango, aplicada en cada caso a un espacio público concreto que suponga una oportunidad clave para el municipio. Con todo esto, se pretende llegar a las administraciones públicas para introducir la cultura participativa y mecanismos de participación ciudadana en el diseño urbano, prácticamente ausentes en la actualidad

### **Plan de Sostenibilidad**

El reto en este tipo de proyectos está en el cliente vs el usuario. El cliente es quien paga (en este caso el Ayuntamiento) y el usuario quien participa gratuitamente (en este caso los estudiantes). Tras la experiencia en Durango, vemos que este tipo de proyectos son sostenibles, siempre que se aporte valor no solo al usuario sino también al cliente. En este caso el valor es una propuesta urbana concreta, consensuada, coherente y viable.