

# PLAN DE INFRAESTRUCTURA VERDE Y BIODIVERSIDAD DE SANTA CRUZ DE TENERIFE



## PLAN DE PARTICIPACIÓN PÚBLICA



# **PLAN DE INFRAESTRUCTURA VERDE Y BIODIVERSIDAD DE SANTA CRUZ DE TENERIFE**

## **PLAN DE PARTICIPACIÓN PÚBLICA**

## Contenido

<b>1. BREVE INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS .....</b>	<b>4</b>
<b>3. MAPA DE ACTORES .....</b>	<b>5</b>
<b>4. METODOLOGÍA PROPUESTA.....</b>	<b>5</b>
<b>La herramienta .....</b>	<b>6</b>
<b><i>EL PROCESO DE PARTICIPACIÓN.....</i></b>	<b>9</b>
<b><i>FASE DE INFORMACIÓN PÚBLICA Y VALIDACIÓN.....</i></b>	<b>11</b>
<b>Revisión, evaluación y validación.....</b>	<b>11</b>
<b>5. CRONOGRAMA .....</b>	<b>12</b>

# 1. BREVE INTRODUCCIÓN

Este documento constituye el Plan de Participación Pública (PPP) para el desarrollo de la propuesta del Plan de Infraestructura Verde y Biodiversidad de Santa Cruz de Tenerife. Ha sido redactado por un equipo técnico especialista en procesos de participación ciudadana.

Para desarrollar este PPP se ha utilizado y tenido en cuenta la información establecida en el Reglamento Orgánico de Participación Ciudadana del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife. Este reglamento es la norma que regula la participación de la ciudadanía en la toma de decisiones públicas que afectan al municipio.

## 2. OBJETIVOS

El objetivo general del PPP propuesto es involucrar a la sociedad de Santa Cruz de Tenerife en el diseño de un nuevo planteamiento de la ciudad y los espacios públicos urbanos, que gire hacia la renaturalización y el desarrollo de espacios verdes. El objetivo es ambicioso ya que se dirige a toda la sociedad en su conjunto, pero pretende dar cabida principalmente a aquellos sectores sociales que, siendo usuarios de los distintos espacios públicos, carecen de vías de participación en el desarrollo o diseño de éstos, como pueden ser las personas mayores y las jóvenes.

En este PPP, la sociedad de Santa Cruz de Tenerife se categoriza como una serie de "actores sociales relevantes" en los que se incluyen expertos del ámbito técnico y político, profesional y académico, personal perteneciente a la administración municipal, asociaciones y sociedad civil, y a la ciudadanía en general.

Este objetivo general se estructura en torno a los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar y aplicar medios novedosos para implicar y motivar a la sociedad en el diseño de su propio espacio urbano y su ciudad (ver sección 4 de este documento)
- Recoger nuevas ideas y propuestas por parte de diferentes grupos poblacionales y especialmente de grupos con escasas vías de participación en este tipo de planes.
- Desarrollar un sistema -plan- de comunicación e información sobre el los medios de participación en el Plan de Infraestructura Verde y Biodiversidad de Santa Cruz de Tenerife

### 3. MAPA DE ACTORES

Con el fin de adaptar el proceso al total de la ciudadanía y recoger un amplio espectro de conocimientos, hemos establecido tres categorías de actores sociales:

#### Panel de expertos

El panel de expertos se implicará en la aportación de conocimientos e información desde los ámbitos técnico y científico para informar y apoyar el Plan de Infraestructura Verde y Biodiversidad.

En esta categoría se integran aquellos actores que poseen conocimientos específicos de las materias a tratar, tales como técnicos municipales, científicos especialistas en infraestructura verde, arboricultura, viveros, calidad del aire urbana, biodiversidad y cambio climático, urbanistas y planificadores urbanos, así como personal del ámbito político responsables del Plan a desarrollar.

#### Sociedad Civil

Entendemos como Sociedad Civil la ciudadanía organizada y representativa de alguna organización o institución. Esta categoría la conforman personas adscritas o pertenecientes a diferentes organizaciones de diverso ámbito y conocimiento que tengan interés en la temática a tratar, tales como asociaciones ciudadanas y vecinales, colegios profesionales, instituciones académicas, organizaciones públicas y privadas, ONGs, etc.

#### Ciudadanía en general

En la categoría de ciudadanía en general integramos todos los ciudadanos y ciudadanas residentes en el municipio y que son usuarios de los espacios públicos y que generalmente no vienen representados en organizaciones especificadas en el grupo de Sociedad Civil.

### 4. METODOLOGÍA PROPUESTA

Entendemos que cada categoría de actores posee unos conocimientos, perspectivas, intereses y puntos de vista particulares y en ocasiones opuestos, es por esto que el enfoque metodológico a emplear es diferente para cada categoría. No obstante, dado que el objetivo último de los procesos de participación, y por ende, de este trabajo, es encontrar vías y espacios de encuentro y consenso, así como visiones compartidas y comunes, las herramientas que utilizaremos se dirigirán en ese sentido.

A continuación se expone el enfoque propuesto para cada categoría de actores.

Para el Plan de Participación Pública (PPP) del Plan de Infraestructura Verde y Biodiversidad (PIVB) de Santa Cruz de Tenerife, proponemos un proceso acumulativo e innovador dentro del ámbito de la ordenación del territorio y el diseño de planes urbanos en Canarias. Es **innovador** porque lo basaremos en el concepto de

*gamificación*, y dentro de éste, en los denominados “juegos serios” (*serious games*) como punto de partida; y es **acumulativo** porque las ideas y propuestas van escalando y siendo alimentadas por cada categoría de actores hasta ser integradas en el PIVB.

El proceso entero se basa en la participación, por diferentes medios, de todos los actores sociales de forma constructiva y propositiva. En el proceso, cada actor usa sus conocimientos y experiencias para obtener resultados y propuestas tangibles.

El proceso planteado es **universal y democrático**. Incluye a personas de cualquier género, a personas con movilidad reducida, jóvenes, etc. que son sectores sociales que pueden aportar ideas desde su propia condición y perspectiva. Así mismo, fomenta la **colaboración y participación familiar** incluir a los jóvenes diseñando modelos con sus padres, madres, abuelos, etc.

A continuación describimos la herramienta a utilizar, y el proceso de participación.

## La herramienta

Los denominados “Juegos Serios” son básicamente aquellos juegos que no se usan con un fin lúdico, sino para llevar a cabo tareas serias. Haciendo uso de esta definición, proponemos usar el popular videojuego llamado MINECRAFT.

Minecraft es un videojuego online usado por 40 millones de personas en todo el mundo. El entorno virtual es de construcción de tipo «mundo abierto» o sandbox, creado originalmente por el sueco Markus Persson, y posteriormente desarrollado por Mojang Studios. Es un juego de jugador único, o multijugador.

Este juego anima a los jugadores a ser creativos a medida que exploran, construyen y descubren el entorno virtual que ellos mismos crean.



Ilustración 1. Imagen de escena en Minecraft

Minecraft ha sido ya usado como una herramienta innovadora para procesos de participación ciudadana en proyectos de diseño urbano:

- i. Block by Block<sup>2</sup>. El Programa de Naciones Unidas para los asentamientos urbanos (ONU-Habitat) y la empresa creadora de Minecraft, desarrollaron Block By Block en 2017, una organización sin fines de lucro que generó una metodología que propone elaborar un diseño participativo, inclusivo e integrado del espacio público a través del uso de Minecraft. Estos proyectos se han desarrollado principalmente en África, Asia y Sudamérica. En el continente europeo existe únicamente un caso en Kosovo.
- ii. En las imágenes siguientes se exponen diferentes diseños creados con Minecraft por participantes de la Universidad College de Londres (UCL) en talleres de diseño del patio central de la Universidad en 2021.
- iii. Existe un ejemplo en España en el que se ha usado la metodología de Block by Block para el diseño del Parque Central de Madrid Nuevo Norte por parte de jóvenes del municipio usando la metodología propuesta por Block by Block<sup>12</sup>.
- iv. Otras innovaciones relacionadas con el uso de Minecraft es GEOCRAFT, un entorno de Geo-información, basado en Minecraft. Este entorno fue desarrollado por el Laboratorio de Información Espacial (SPIN Lab) de la Universidad Libre de Ámsterdam y el departamento de I&D de Geodan. En un proyecto de investigación, liderado por la Universidad Libre de Ámsterdam durante los últimos dos años, Geocraft ha sido desarrollado y aplicado en muchos proyectos en urbanismo, energía sostenible, medio ambiente y otros temáticos en Holanda y España. El objetivo del proyecto global es saber si Geocraft es una herramienta óptima para involucrar a ciudadanos de todas las edades en entornos geo-espaciales para el desarrollo y sostenibilidad de nuestras ciudades<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> <https://www.blockbyblock.org/>

<sup>2</sup> <https://urbanoctober.unhabitat.org/event/el-gran-parque-de-madrid-nuevo-norte-en-minecraft>

<sup>3</sup> <sup>4</sup> <https://www.geocraft.es/ejemplos.html>



Ilustración 2. Diseño Minecraft del patio central de la University College de Londres

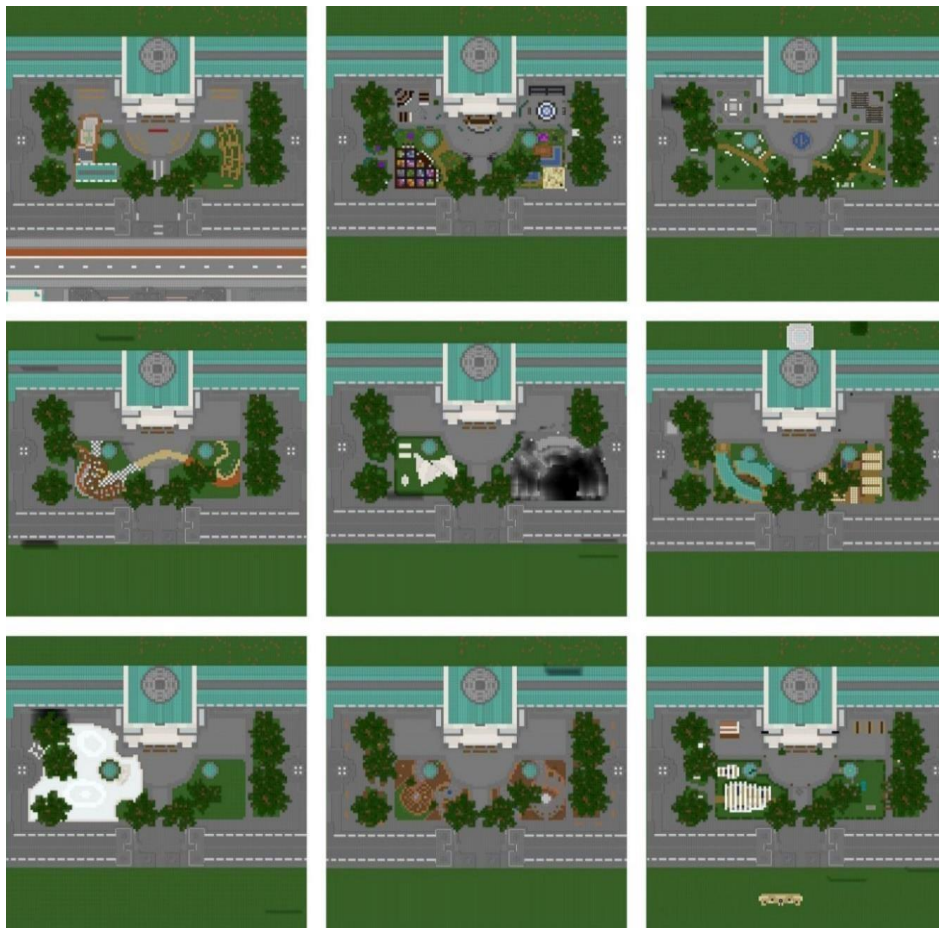


Ilustración 3. Diferentes modelos realizados por participantes



## EL PROCESO DE PARTICIPACIÓN

El proceso de participación es “de abajo a arriba”, y consta de varias acciones diferenciadas.

### CIUDADANÍA Y ACTORES RELEVANTES

#### Desarrollo de talleres y campaña

Esta fase implica a la ciudadanía en el diseño de espacios públicos a través de Minecraft. En esta fase se propone llevar a cabo una campaña y una serie de acciones para que la ciudadanía diseñe los espacios públicos que frecuentan a través de la herramienta propuesta. Se trata de un ejercicio de “imaginación” y el objetivo es conocer de forma muy visual la perspectiva y visiones que posee la ciudadanía sobre los espacios urbanos y sus expresiones. De esta forma, el PIVB podrá adaptarse a las diferentes visiones y necesidades que proyectan los habitantes de Santa Cruz a través de la imaginación y la creatividad que ofrece el MINECRAFT.

El objetivo es que los participantes, previamente registrados en el proceso de participación, diseñen cómo les gustaría que fueran aquellos espacios públicos que frecuentan en Santa Cruz, siempre desde el punto de vista de la renaturalización o naturalización de dichos espacios. Se puede diseñar desde una calle, una plaza, una avenida o rambla, una manzana, o incluso un barrio.

Desde un ordenador, los propios ciudadanos pueden crear equipos que trabajen colaborativamente en un mismo modelo, incluso de forma remota y a diferentes tiempos.

Es un proceso intergeneracional, individual o grupal. Los diseños pueden ser realizados tanto por jóvenes de forma individual, como en equipos, interacción con sus familiares (padres, madres, abuelos, y abuelas, etc.) o amistades.

En esta fase no se proponen mesas de trabajo o discusión, sino que son los propios ciudadanos los que envían sus diseños.

Esta fase debe constar de un plazo temporal razonable para que la ciudadanía sea informada convenientemente del proceso y pueda realizar sus diseños con tiempo suficiente.

El proceso para involucrar a la ciudadanía se basa en dos acciones, por un lado, desarrollo de talleres MINECRAFT, y por otro lado, una campaña abierta.

El desarrollo de talleres se centrará en varios grupos poblacionales específicos:

- a. La **ciudadanía en edad escolar/comunidad educativa**: para incluir a este grupo se realizarán campamentos de verano en el que los inscritos aprenderán a diseñar espacios urbanos a través de MINECRAFT bajo el prisma que pretende el PIVB.
- b. Sectores relacionados con la **gestión y planificación, diseño e implantación de espacios verdes y con la biodiversidad**. Tales como técnicos especialistas en infraestructura verde, arboricultores, especialistas en

biodiversidad, urbanistas y planificadores urbanos, empresas de conservación, colegios profesionales, universidades, paisajistas, viveristas, etc.

- c. Las **personas mayores**, que serán incluidas a través de talleres con el apoyo de jóvenes conocedores de la herramienta para salvar la brecha generacional y poder obtener la visión desde este grupo de población.

Así mismo, se desarrollará un taller para personal municipal.

Los talleres serán dinamizados por equipos expertos en el uso del videojuego y por el propio equipo del Plan. Es importante destacar que el mensaje a lanzar a los participantes, principalmente a la comunidad en edad escolar, será que usen su imaginación y sus experiencias vitales para plasmar sus proyectos. No se transmitirá la idea de que sus propuestas van a ser incluidas tanto en el PIVB como en la realidad urbana.

## PANEL DE EXPERTOS

Los resultados de las fases anteriores son recogidos y llevados a análisis por el panel de expertos. Éstos serán los encargados de analizar las tendencias, resultados y conclusiones de las propuestas MINECRAFT obtenidas mediante este Proceso de Participación.

El panel de expertos estará formado por el propio equipo redactor del PIVB y por personal municipal.

## Proceso de información de talleres y campaña

El proceso de participación va ligado a un proceso paralelo de comunicación e información.

Constituye la primera fase de información pública. En esta fase se informa a la ciudadanía sobre la temática y objetivos del proceso, la existencia y usos de los canales de información y participación, así como de los hitos, lugares y fechas significativas.

Durante la fase de información, se desarrollará diferente material informativo y divulgativo, tanto sobre los beneficios de los espacios verdes urbanos, como sobre el proceso para participar. El material elaborado será difundido a través de los medios siguientes:

**Página web** desarrollada en el marco del proyecto y específica para el Plan de Infraestructura Verde y Biodiversidad de Santa Cruz de Tenerife. La cual se estima esté operativa en el mes de septiembre de 2023.

Se utilizarán los canales web propios de la corporación municipal, como el **Portal de participación ciudadana** del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.

Folletos, cartelería y trípticos

Se utilizarán las principales **redes sociales** como medios efectivos de llegar a la población.

Así mismo, se usarán canales tipo **Telegram y Whatsapp** para estimular la

difusión de la campaña tipo “boca a boca”.

## **FASE DE INFORMACIÓN PÚBLICA Y VALIDACIÓN**

Al finalizar el proceso expuesto anteriormente, se llevará a cabo un proceso de información pública. En este paso, se informa sobre los resultados del proceso anterior a todos los grupos y personas participantes, así como a la ciudadanía en general que no ha asistido/participado directamente en los procesos desarrollados.

Los resultados y la información a difundir serán adaptados a un lenguaje adecuado a cada actor y se tendrá en cuenta los diferentes canales de información con el fin de garantizar el derecho a la información de la ciudadanía.

Así mismo, los diseños enviados serán expuestos en la página web del PIVB, entre otros medios pertenecientes al Ayuntamiento.

Todos los procesos, resultados y acuerdos desarrollados durante todo el proceso serán publicados en los diferentes medios expuestos, principalmente en el Portal de Participación Ciudadana del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife (<https://www.santacruzdetenerife.es/web/servicios-municipales/participacion-ciudadana>).

### **Revisión, evaluación y validación**

Por último, se realizará una evaluación, de todo el proceso realizado, por parte del equipo técnico, de personal responsable de la corporación municipal y del Panel de Expertos, con el fin de Comprobar si el proceso y el producto ha sido el adecuado. Esta fase constituye una evaluación sobre en la medida en que los resultados de la participación han sido incorporados en el Plan de Infraestructura Verde y Biodiversidad.

## 5. CRONOGRAMA

Las fases específicas son las siguientes:

1. Talleres: campamento juvenil de verano - AGOSTO 2023
2. Talleres: personal municipal – SEPTIEMBRE 2023
3. Lanzamiento campaña ciudadana: web y redes sociales - SEPTIEMBRE 2023
4. Talleres: sector profesional y técnico – SEPTIEMBRE 2023
5. Talleres: senior – SEPTIEMBRE/OCTUBRE 2023
6. Recepción de modelos ciudadanos – NOVIEMBRE 2023
7. Análisis panel de expertos: NOVIEMBRE 2023
8. Filtro de resultados del proceso: DICIEMBRE 2023
9. Presentación de resultados del proceso: DICIEMBRE 2023/ENERO 2024