



Animación Participativa Centrada en las Infancias.

Principios epistemológicos para la Animación Social Participativa para y con audiencias infantiles

*Participatory Animation Centered on Children.
Epistemological principles for Participatory Social
Animation for and with children's audiences*

*Raúl Alejandro Morales Reyes**

Resumen

Los procesos de creación y producción audiovisual profesional de animación dirigida a las infancias rara vez las involucran como actores sociales clave dentro de ellos, lo que puede ocasionar que se tomen decisiones unilaterales en el diseño de sus contenidos y formas, desde una postura de supremacía, privilegio y poder que las puede invisibilizar. El presente artículo ofrece una revisión teórica de estudio de gabinete a través de un análisis de los principios epistemológicos que rigen modelos participativos de diseño

*Adscripción al Posgrado en Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Fecha de recepción: febrero 2024

Fecha de aceptación: marzo 2024

Versión final: junio 2024

Fecha de publicación: julio 2024

con punto de partida, el Diseño Participativo, Nigel Cross (1971), Diseño Centrado en la Persona, Donald Norman(2019), y Co-diseño, Elizabeth Sanders (2009), y propone construir una nueva mirada inclusiva, colaborativa en el quehacer audiovisual animado, que sugiera un cambio epistemológico intergeneracional en su realización, a través de la participación social activa de niñas y niños.

Palabras Clave: Epistemología, Animación Social, Participación, Infancias, Co-Diseño.

Abstract

The creation and professional audiovisual process production of animation aimed at children rarely involve them as vital social actors, which can cause unilateral decisions in designing their contents and forms from a position of supremacy, privilege, and power that can make them invisible. This article offers a theoretical review of a desk study through an analysis of the epistemological principles that govern participatory design models with the starting point of Participatory Design, Nigel Cross (1971), Person-Centered Design, Donald Norman (2019), and Co-Design, Elizabeth Sanders (2009), and proposes to build a new inclusive, collaborative look in the animated audiovisual work, which suggests an intergenerational epistemological change in its realization, through the active social participation of children.

Keywords: Epistemology, Social Animation, Participative, Children, Co-Design.

Introducción

Actualmente, en las sociedades contemporáneas multimedia, la producción y el consumo audiovisual han evolucionado exponencialmente. En ese universo de sobre estímulos, la animación permanece como uno de los lenguajes que naturalmente tiene una mayor aceptación en las audiencias infantiles, cuyo impacto implica una responsabilidad mayor para sus creadores y una reflexión sobre la labor que realizan al momento de diseñar sus obras.

Si bien en las últimas décadas se ha visto un avance en el desarrollo de modelos colaborativos que consideran a los las audiencias[1] en los procesos de diseño, en las prácticas generales de la realización profesional de producciones animadas difícilmente puede observarse lo mismo, como tampoco puede encontrarse revisión teórica al respecto.

En el ejercicio del diseño y de la realización audiovisual dirigida a infancias, resulta indispensable reflexionar y replantear el rol y responsabilidad social de los diseñadores y creadores de contenido para estas audiencias. Al hacer una revisión teórica e histórica de los principios de diseño que recupere e integre principios del diseño participativo, el diseño social y el diseño centrado en las personas, sus procesos, se sugiere un cambio epistemológico en la concepción del diseño, pero también en su práctica que apunte hacia la profesionalización de la animación más social y participativa.

¿Cuál es el rol y responsabilidad social de los creadores de contenido para audiencias infantiles y qué principios puede integrar del diseño participativo en la realización de una producción animada?

¿Cuáles son los principios de co-diseño que pueden implementarse para lograr una animación social colaborativa con infancias?

¿El proceso creativo, desarrollo, y realización de una animación profesional, con la participación de niñas y niños, puede traducirse en una serie animada más pertinente y significativa para las audiencias infantiles?

Diseño participativo y la participación de las infancias

Existen dos conceptos que tuvieron su nacimiento, hace relativamente poco, en el siglo XX. Por un lado, el cambio epistemológico del diseño que se dio con la introducción del Diseño Participativo, propuesto por el investigador británico Nigel Cross (1972) en su conferencia *Proceedings of the Design Research Society Conference* de 1971, en la que ya reconocía la presión latente que existía de segmentos cada vez más crecientes de la so-

[1] En el ámbito audiovisual, se preferirá el término audiencia en vez de usuario (diseño), para referirse al grupo de personas que son partícipes de una obra audiovisual o como público, al tratarse de obras cinematográficas.

ciudad, para participar de procesos de diseño, en gran medida como una protesta ante los avances tecnológicos y sus efectos, bajo la encomienda que los diseñadores realizaran propuestas que los usuarios pudieran modificar directamente. Una postura crítica, por cierto, que bien podría ser vigente hoy día y estar inserta en la carrera vertiginosa actual de la evolución de la inteligencia artificial y sus implicaciones éticas y en el ámbito artístico.

Al respecto, Cross (1971) afirmaba que el diseño es una acción inherente al ser humano y, aunque sí señala la distinción de usuario y diseñador, plantea borrarlas con prontitud, toda vez que en sí el acto de diseñar, inscrito en procesos y contextos sociales cambiantes y orgánicos.

Por otro lado, las niñeces y su consideración como sujetos de derecho tiene su aparición, a su vez, hace solo algunas décadas. Si bien la Declaración de los Derechos del Niño (1959) ya ponía de manifiesto su interés superior, no es sino hasta la promulgación de la Convención sobre los Derechos del Niño, en 1989, que, como primer tratado internacional, se reconocía a las niñas, niños y adolescentes (NNI) como sujetos de derechos humanos en todo el mundo. Su Derecho a la Participación está previsto en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y en la Ley General de Niñas, Niños y Adolescentes, publicada en 2014 y reformada en 2023. Sin embargo, al igual que los usuarios/audiencias fueron sistemáticamente ignorados de los procesos de diseño hasta recientes décadas, las niñeces han sido históricamente ignoradas y relegadas no solo de las prácticas profesionales de diseño, sino de las decisiones políticas, sociales y económicas que no solo les concierne sino que les afectan directamente. Ya la raíz etimológica de infancia, proveniente del latín *infans*, “el que no habla”, “que no tiene voz”, alude solo a una condición propia del desarrollo humano temprano, sino que establece una postura epistemológica que se ha asumido y reproducido desde las sociedades primitivas hasta nuestros días, desde la cual las NNI y sus participaciones son ignoradas, subestimadas y vulneradas, en gran medida debido a que en el modelo económico imperante, el capitalismo, no forman parte del motor productivo que lo sostiene y aparecen subordinadas y marginadas en su ejercicio de derechos al ser incapaces de actuar como adultos (Lutte, 1990).

Se puede establecer, entonces, un paralelismo entre los usuarios de diseño (audiencias, grupos blancos, etc) y las niñeces, en cuanto grupos subordinados de las tomas de decisiones que finalmente les afectarán y

cuyo papel comienza a ser considerado poco a poco en modelos más horizontales de participación[2]. Ambos sectores se asoman como nuevos actores que, tras décadas de su invisibilidad, recuperan o, mejor dicho, reconocen por vez primera su propia voz, buscan ahora ser legitimadas por los adultos/profesionales, aquellos que han dispuesto históricamente de los espacios de participación, gracias a un nuevo perfil de diseñador, para que sea escuchada y tomada en cuenta. La autoridad adulta (profesional) unidimensional arbitraria vulneradora de posibilidades y negación de sujetos, (Gallardo, 2006) puede dar paso a modelos intergeneracionales que buscan ser cada vez más abiertos, democráticos y colaborativos.

Las niñeces como socios de diseño

En su artículo introductorio *Design Partnering Through the Years* (1999) Mona Leigh, Allison Druin, y Jerry Alan Fails exponen sus métodos de diseño con niños, en los cuales se les concibe como socios/colaboradores de investigación, pero también, a través de su modelo de Consulta Cooperativa (Cooperative Inquiry), son considerados como socios/colaboradores en el proceso de diseño, donde, en equipos constituidos por adultos y niños en plena asociación (design partnering) trabajan juntos donde se hacen las modificaciones necesarias de los equipos intergeneracionales de diseño. (Leigh, 2013) Esta sociedad, reconoce Druin, comenzó con dinámicas donde trabajaban como socios desiguales, en donde los adultos, poseedores de conocimiento, tenían que explicar a los niños cómo funcionaba cierta tecnología. De facilitadores y consejeros, los adultos también se convertían en observadores, sensibles a los gustos de los niños, sus confusiones,

[2] Una nación es democrática en la medida en que sus ciudadanos participan, especialmente a nivel comunitario. La confianza y la competencia para participar deben adquirirse gradualmente con la práctica. Por esta razón debe haber oportunidades crecientes para que los niños participen en cualquier sistema que aspire a ser democrático y particularmente en aquellas naciones que ya creen ser democráticas. Con el creciente reconocimiento de los derechos de los niños estamos comenzando a ver también un mayor reconocimiento de las habilidades de los niños para hablar por sí mismos. Hart, R. (1993). La participación de los niños. De la participación simbólica a la participación auténtica. *Ensayos Innocenti*, 4.

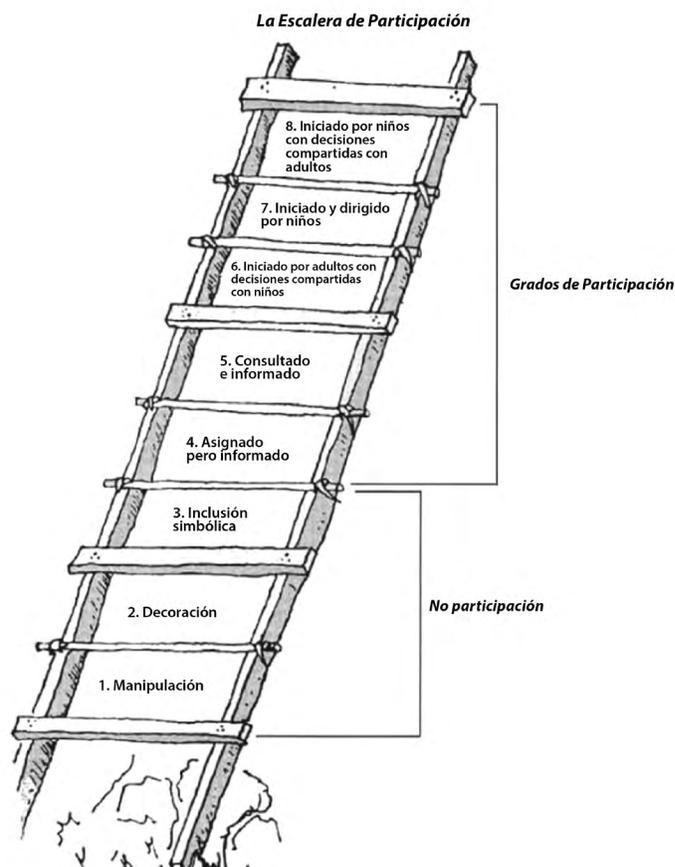
mientras su experiencia crecía y se traducían naturalmente en ideas de diseño. El tiempo, experiencia, y confianza fue lo que les permitió convertirse en socios plenos de diseño. (Druin, 1997)

- Sociedad plena de diseño entre equipos de adultos y niños
- Niños como socios investigadores y socios diseñadores
- Adulto diseñador observador de necesidades y facilitador de herramientas

Participación infantil

En su modelo de Escalera de la Participación Ciudadana, Sherry Arnstein (1969), destaca ocho niveles de participación que van desde la no participación (no poder), como por ejemplo, la manipulación, el tokenismo (conferir el poder) hasta el control ciudadano (poder verdadero), en la toma de decisiones democráticas. Roger Hart (1992) aplicó el modelo de Arnstein para construir su modelo de Escalera de la Participación Infantil, donde advierte la necesidad de discutir participación de jóvenes considerada desde las relaciones de poder y la equidad de derechos, con el foco en su oportunidad de aprender y participar de programas que afectan sus propias vidas, en una invitación y reconocimiento de los otros, como ciudadanos (Hart, 1992, p.5). El nuevo modelo epistemológico que pretende sugerir el presente artículo se centra en dirección a los más altos niveles de participación de este modelo de escalera, en sus niveles 6 y 7.

Figura 1. La escalera de participación (Hart, 1992)



- Proyectos iniciados por los adultos, decisiones compartidas con los niños, donde se comparte la autoridad con niños en la toma de decisiones. En este caso, se puede proponer un modelo de animación profesional sí, concebida como un proyecto puesto en marcha por adultos, pero donde los niños pueden intervenir en cada aspecto de los distintos procesos (escritura de guión, diseño de personajes, animación, *storyboard*, edición, etc.) con la guía y asistencia técnica de los adultos/profesionales.
- Proyectos iniciados y dirigidos por los niños, en la cual los niños conceptualizan y gestionan proyectos complejos al trabajar cooperativamente en pequeños o grandes grupos, mientras los adultos asisten sin interferir con el proceso o desempeñar un rol directivo, lo que constituye un esfuerzo mayúsculo para no ejercer la autoridad, acción legitimada sistemáticamente desde el adultocentrismo.

Responsabilidad social del diseñador para infancias

En el mismo sentido que el Diseño Universal basó sus principios, sobre todo en obras arquitectónicas, para modificarlas y adecuarlas a las necesidades específicas de sus usuarios, el teórico urbano Christopher Alexander señalaba que solo las personas pueden guiar el crecimiento orgánico en una comunidad, toda vez que son ellas quienes conocen sus propias necesidades.

En su participación en *The Oregon Experiment*, Alexander proponía reemplazar la planificación tradicional y, en su lugar, proporcionar los recursos necesarios a los individuos en lo que él defendía como “el derecho a diseñar sus propios lugares y poner en marcha los procesos democráticos que aseguren su continuidad flexible”.(Alexander, 1975, p.5), y son ellas las que pueden juzgar y evaluar si un espacio o construcción funciona o no. “Todas las decisiones sobre qué construir y cómo hacerlo están en manos de los usuarios”. (Alexander, 1975, p.5). El foco de la reflexión del presente artículo se basa en estas conclusiones al extrapolarlas a su posible aplicación en los procesos de producción audiovisual, en particular orientados a audiencias infantiles, bajo la premisa de que son las propias audiencias quienes cuentan con mayores elementos para evaluar si un contenido es

pertinente o no para ellas, si cumple con funciones, por ejemplo, de representación adecuada para ellas en cumplimiento y respeto de sus derechos humanos.

La aplicación del Diseño Social es más reciente. La evolución de esta dimensión humana en la práctica del diseño fue integrada por el diseñador gráfico Jorge Frascara al concebir al diseño como una actividad en la que se atendían necesidades comunicacionales de la sociedad (Frascara, 2002). En su modelo epistémico Diseño para la Gente, hablaba ya de la necesidad de verificar la afectación de los objetos de diseño para su mejora y de ser necesaria, su modificación, en una retroalimentación que garantizara su perfeccionamiento (Frascara, 2000) y examina la responsabilidad cultural, profesional ética, pero también social del diseñador, orientada a la producción contributiva para la sociedad. En su reflexión sobre el quehacer del diseñador gráfico, ubica al usuario como centro de su actividad profesional. (Frascara, 2002). Si se habla de un diseñador social como identificador de problemas y su actividad sea producto de la detección de necesidades y propuesta de soluciones formales considerando a los usuarios finales, se puede traducir al ejercicio de las prácticas de animación. Se propone el diseñador de animación social (en este artículo en particular, cuya obra se dirige a audiencias infantiles), como aquel profesional responsable, competente, capaz de identificar problemáticas propias de las realidades de las infancias, que no solamente atiende a las demandas del mercado y trabajos comisionados, sino que responde también a las necesidades del público (Frascara, 2000).

Diseño centrado en las personas

Un planteamiento epistemológico en el diseño que incorpora al usuario como eje central de su concepción, es el Diseño Centrado en el Usuario, *Human-Centered Design* (HCD), nacido en los años ochenta, producto de la detección de problemáticas a que los usuarios se enfrentaban con la naciente tecnología informática y la popularización de las computadoras personales. En el laboratorio del investigador Donald Norman, se comenzaba a considerar la experiencia del usuario para modificar los prototipos y diseño, en los incipientes comienzos de conceptos como la usabilidad. La esencia de este modelo es que el usuario de un sistema debe desempeñar

el papel central tanto en el proceso de ideación, como de diseño y desarrollo. Su primera norma técnica internacional establece entre sus principios básicos: Perseguir activamente el involucrar al usuario en el proceso de diseño, comprenderlo completamente, elaboración repetitiva de diseños y sus evaluaciones y dotar de herramientas y perspectivas al usuario dentro del proceso de diseño (Takeshi, 2008). En su misma promulgación se utiliza la palabra “persona” en vez de “usuario”, y aunque el término Diseño Centrado en el Usuario suele emplearse de la misma forma que el de Diseño Centrado en la Persona, este último tiene implicaciones más profundas más allá de la mera interacción con sistemas o medidas de usabilidad. Richard Buchanan resalta la dimensión humana en esta conceptualización, al resaltar las problemáticas que subyacen alrededor de la dignidad y derechos humanos, y la implicación ética y moral que reside en el quehacer del diseño y sus retos en el campo de la investigación, puesto que las personas están inscritas en distintos contextos sociales, económicos, políticos y culturales. (Buchanan, 2001).

El Diseño Centrado en la Persona, (Diseño centrado en el ser humano) es también un enfoque creativo que comienza con las personas y termina con soluciones innovadoras diseñadas para satisfacer sus necesidades. Implica la comprensión de las personas a las que se intenta llegar (audiencias, en nuestro caso) y diseñar desde su perspectiva, con una apertura a posibilidades creativas y a la participación con espacio para nuevas preguntas, más que respuestas dirigidas, considerando los deseos de las personas para las que se diseña. En un proceso de continuas mejoras, se construye un prototipo y se pone a disposición de las personas para quién fue diseñado para saber si los objetivos fueron cumplidos o cómo evolucionar la idea. Con consecutivas pruebas y retroalimentaciones, el diseño centrado en las personas arroja beneficios para todas las personas involucradas y se consiguen soluciones conjuntas. (Andreu, 2020).

Principios rescatados:

- comprensión de las audiencias
- diseñar desde su perspectiva
- dar cabida a lo inesperado
- elaboración de prototipo consultado/probado con audiencias
- pruebas y retroalimentaciones continuas

Algunas guías para Metodologías y Procesos de Diseño Centrado en la Persona, destacan también tres principios: Colaboración, Empatía, que conlleve la comprensión profunda de sus motivaciones, y la Experimentación. Donald Norman, por su parte, sostiene que El Diseño centrado en la Persona es una filosofía, más que un preciso conjunto de métodos, y que parte de la premisa de que la innovación debería comenzar por acercarse a los usuarios (audiencias) y observar sus actividades, lo que, en su primera fase (inspiración), significa que el diseñador conozca a su audiencia, la comunidad. Durante la ideación, se subraya la importancia del trabajo continuo con la comunidad para que el diseño esté alineado con sus intereses.

Los cuatro principios que Norman comparte en el Diseño Centrado en la Persona son:

1. Comprender y abordar los problemas centrales, que implica conocer a las personas donde se encuentran
2. Centrado en las personas. El foco en las personas, entender sus necesidades holísticamente.
3. Enfoque de sistemas centrado en actividades.
4. Iteraciones rápidas de creación de prototipos y pruebas. Prototipos simples (bocetos que ilustren la idea) y posteriores pruebas, refinamiento y mejoras a través de iteraciones sucesivas. (Norman, 2019)

Norman propone un cambio radical en el diseño, que desafía el acercamiento profesional en el que los profesionales expertos diseñan e implementan soluciones, para proponer el aprovechamiento de la creatividad dentro de las propias comunidades para la resolución de sus problemáticas. Lo concibe como un diseño conducido por la comunidad toda vez que son ellas las que comprenden mejor que nadie sus problemas, obstáculos y oportunidades. En esta concepción, los expertos adquieren el rol de facilitadores que brindan apoyo, talleres y herramientas (Norman, 2019).

CO-DISEÑO

Un diseño que ofrece un camino participativo con los principios recuperados hasta este momento, por su propia naturaleza, es el co-diseño. En los países escandinavos, término coparticipación se abrió camino en el mejoramiento de ambientes laborales y eficiencia empresariales y ha evolucionado y ha sido empleado en distintas áreas, como la coproducción, el diseño cooperativo, hasta el concepto de co-creación, planteado por Elizabeth Sanders quien lo ha desarrollado, también, en el co-diseño. (Wilkomirsky, 2017). Sanders adaptó la definición de diseño de Henryk Gedenryd “como una investigación sobre la situación futura de uso.” (Gedenryd, 1998) para llevarla más allá de su implicación en sistemas de productos y servicios, para centrarse más en la gente, situaciones o experiencias en el futuro. Para ella, el co-diseñar, además de constituir un *mindset*, es la exploración colaborativa de situaciones futuras de uso.

Al invitar a trabajar a las personas se beneficiarán de lo que se diseña, Sanders las incorpora dentro del proceso de co-diseño como contribuyentes valiosos, valorando la co-creación no solo como una herramienta de negocios y marketing, si no de diseño e innovación. En su metodología simple de tres fases *tell, make, enact*, resalta la importancia de crear espacios para la expresión y reflexión sobre la situación actual de la gente con quien se va a colaborar, para comprender su estilo de vida. La colaboración se basa en permitir que hablen sobre ello y esa experiencia de imaginar y manifestar experiencias futuras en creaciones que sean herramientas que les ayuden a pensar en ese futuro. Sanders subraya la importancia que tiene el grado de pertenencia que se logra cuando se involucra a la gente en el proceso de co-creación, que incluso puede ser más relevante que la idea gestada en cuestión (Sanders, 2018).

Aunque los diseños finales no fueron hechos por ellos, ayudan a inspirar a los profesionales para diseñarlos, pero al final los sienten como suyos, de alguna forma lo son. “La participación en la creación de esos cambios (Diseños) ayuda a que los hagan suyos. Y favorece la inclusión posteriormente. Este paradigma colaborativo representa para los diseñadores una revolución, toda vez que han sido formados en el diseño tradicional y la co-creación demanda herramientas y estrategias nuevas, así como un nuevo lenguaje de diseño, en donde el diseñador

debe abrirse a la participación de nuevos socios en el proceso de diseño y la humildad de reconocer el potencial creativo presente en la gente ordinaria.(Sanders, 2009).

La asociación danesa D4CR, a través de su guía *Designing for Children's Rights*, integra los derechos del niño de las Naciones Unidas, en las áreas de diseño, negocios y desarrollo de servicios y productos en todo el mundo y de la que se recuperan los principios clave escritos desde la perspectiva de los niños y diseñadores dirigidos a ellos. Dichos principios propician a los diseñadores a considerar las distintas necesidades y escenarios desde la perspectiva de un niño usuario/audiencia.

Diseño para la inclusión

1. Reunir y respetar las opiniones de los niños
2. Todas las personas puedan utilizarlo
3. Empleo de una comunicación que los niños puedan entender

Diseño para jugar y aprender

4. Permitir y apoyar la exploración
5. Animar a los niños a jugar con otros
6. Creación de un ambiente equilibrado

Diseño para la seguridad y la sostenibilidad

7. Mantiene a los niños seguros y protegidos
8. No hace mal uso de los datos de los niños
9. Ayuda a los niños a reconocer y comprender las actividades comerciales
10. Diseño para el futuro

Además de estos principios, se subraya el derecho a participar en sus comunidades y a tener influencia en temas que les importan. Los profesionales del diseño en co-diseño con niños deben considerar:

- La realización de investigaciones éticas con niños para conocer sus puntos de vista y experiencias.
- La obtención del consentimiento tanto del tutor como del niño para participar.

- Asegurarse de que las aportaciones de los niños se implementen en el diseño.
- La inclusión en el proceso de padres, maestros, amistades y comunidades de los niños, puesto que también les atañe el diseño final
- La incorporación de expertos en el bienestar, las necesidades y el desarrollo específico de la edad de los niños,
- Inclusión de investigaciones actualizadas interdisciplinarias

Co-diseño con niños

Entre 2016 y 2020, la *Delft University of Technology* de Holanda, en colaboración con la Universidad de Ciencias Aplicadas de La Haya, la Universidad de Ciencias Aplicadas de Holanda y otros socios, realizaron investigaciones sobre el papel que pueden desempeñar los niños en el codiseño, mientras aprendían a diseñar y así desarrollar habilidades creativas, de comunicación y de empatía. A partir de casos reales, los niños trabajaron bajo la dirección de un diseñador y su profesor de grupo. Los investigadores monitorearon y analizaron ese proceso y fue materializado en el modelo *Your Turn*, con herramientas de diseño para niños de 8 a 12 años, de las cuales se rescatan los siete principios que lo sustentan:

- Principio 1: El diseño es un proceso que consta de pasos múltiples y repetitivos.
- Principio 2: Centrarse en las habilidades aumenta el valor para todos (habilidades de diseño de creatividad, empatía y presentación y comunicación)
- Principio 3: La evaluación formativa ayuda a entrenar habilidades:
- Principio 4: Creatividad en múltiples rondas
- Principio 5: El codiseño crea valor durante todo el proceso
- Principio 6: El co-diseño es comunicación (diálogo permanente con registro de resultados provisionales y comunicados)
- Principio 7: Cada proceso de diseño es diferente. El co-diseño es un proceso flexible. Cada problema y contexto es diferente y, por tanto, requiere un diseño único.

En respuesta a la pregunta ¿Cómo sabemos que las decisiones que nosotros, como adultos, tomamos por los niños son en realidad adecuadas para ellos?, Mathieu Gielen, un investigador en diseño en la Delft University of Technology, a través de su equipo del proyecto *Co-Design with Kids*, creó un conjunto de herramientas probadas científicamente para enseñar a niños a sacar provecho de su creatividad y a diseñar por sí mismos, al tiempo que ayuda a los diseñadores a hacer sus propios mundos más fáciles. Los diseñadores involucran al usuario final desde la etapa más temprana del proceso y se pasa por múltiples iteraciones del concepto de la mano, para llegar a un resultado final eficaz. Para él, “si quieres diseñar para niños, tienes que diseñar con niños.” (Gielen, 2008)

Para que los niños puedan contribuir en un proceso de diseño, señala, necesitan aprender habilidades que los diseñadores damos por hecho se tienen, como el pensamiento asociativo o técnicas de comparación de ideas. Los diseñadores necesitamos entablar un diálogo con la sociedad para descubrir los verdaderos problemas que subyacen y poder ejercer nuestra profesión para ayudar a resolverlos. Su caja de herramientas *Co-Design with Kids* se desarrolló específicamente para enseñar habilidades como la creatividad, la empatía y la comunicación, a través de métodos de diseño como medio para enseñar habilidades generales que son necesarias para afrontar y tener éxito en una sociedad que cambia rápidamente y es cada vez más compleja.

- Trabajo en equipo con niños:
 - Involucrarlos en etapas tempranas de diseño
 - Múltiples iteraciones del concepto juntos, para llegar a un resultado final eficaz
- Métodos para creatividad:
 - Aprender habilidades como el pensamiento asociativo o comparación de ideas
 - Reciprocidad
 - Diálogo abierto y continuo
 - Detección de necesidades
 - Aprendizaje horizontal diseñadores - niños
 - Habilidades: creatividad, empatía y comunicación

Hacia una animación social participativa co-creada con niñeces

Integración de principios epistémicos para la animación social participativa para y con las infancias

El nuevo paradigma de animación que se plantea en este artículo parte en primer lugar de la consideración de las niñas y niños como personas sujetas de derecho, con el pleno reconocimiento, en particular, de su derecho a participar de los procesos, materiales y decisiones que los afectan directa o indirectamente. Una animación dirigida para audiencias infantiles, por lo tanto, debería involucrarlas desde etapas tempranas de sus procesos y concebir a los niños como socios-colegas creativos y formales en equipos conformados por ellos junto con profesionales. Sus aportaciones pueden suceder desde la conceptualización, en el tema que se abordará, en la exploración creativa de las narrativas, la creación de personajes y ambientes, hasta la realización técnica de storyboards, con permanentes supervisiones, feedback y adecuaciones de cada proceso subsecuente.

Principios rectores que se proponen en esta animación social participativa con niñeces:

- Democratización y apertura participativa de niñeces
- Inclusión de audiencias infantiles en las etapas tempranas de la animación, así como en todos sus procesos: concepto, desarrollo, preproducción, producción y postproducción
- Bilateralidad/Reciprocidad. Un diálogo mutuo enriquecedor entre profesionales y niñeces
- Equidad, horizontalidad
- Evaluación continua con supervisión y *feedback* de los niños

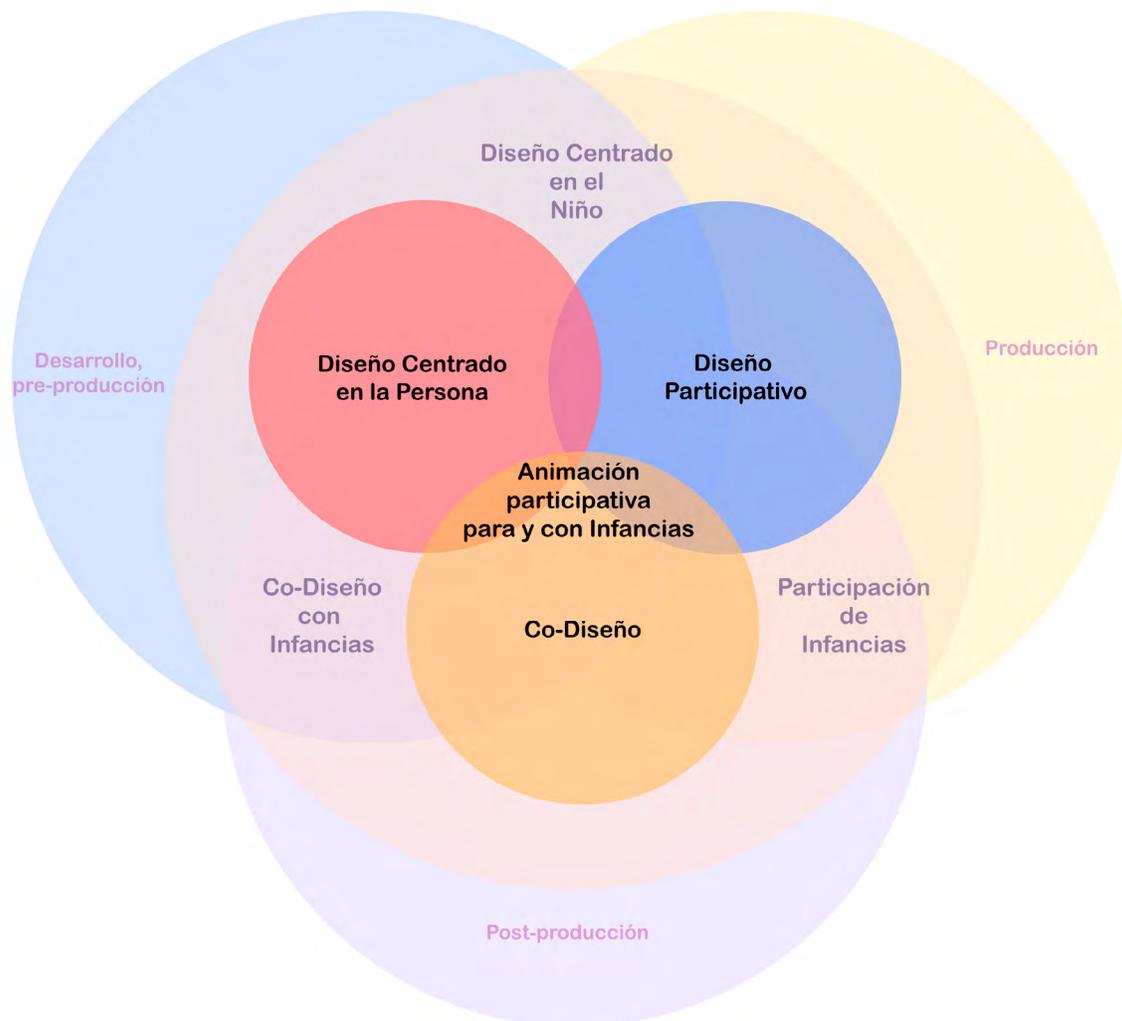
Una animación profesional diseñada para infancias debería tomar en cuenta, por lo tanto, en su concepción y desarrollo:

- La participación abierta, cooperativa y democrática de niñas y niños (no profesionales del diseño)

- La inclusión de niñas y niños en sus procesos y toma de decisiones
- Una relación bilateral entre profesionales del diseño/animación con las niñas y niños, en el que exista un diálogo horizontal entre ambas partes resulten beneficiadas del intercambio enriquecedor de conocimientos y experiencias
- Un objetivo contribución positiva para las audiencias infantiles
- La autoridad compartida con niños en la toma de decisiones
- La intervención de niñas y niños en los procesos con acompañamiento y asistencia técnica de adultos/profesionales/diseñadores que responda a las necesidades del público/audiencia infantil
- La comprensión de las audiencias infantiles
- El diseñar desde la perspectiva del niño
- Dar cabida a lo inesperado resultado de la interacción con niños
- Elaboración de prototipos consultado/probados con audiencias infantiles
- Pruebas y retroalimentaciones continuas
- Sociedad plena de diseño entre equipos de adultos y niños
- Niños como socios investigadores y socios diseñadores/animadores
- Adulto diseñador observador de necesidades y facilitador de herramientas
- Favorecer y creer en la autonomía de los niños
- Foco en las habilidades de los niños
- Habilidades centradas en: creatividad, empatía y comunicación
- Facilitar la expresión del ser del niño
- Co-creación plena con niños en todo momento
- Exploración colaborativa de niños con creativos profesionales de la animación
- Crear espacios para la expresión y reflexión sobre la situación actual de los niños con quien se va a colaborar, para comprender su estilos de vida.

- Flexibilidad, adaptabilidad y particularidad en cada proyecto a desarrollar
- Respeto y reunión de las opiniones de los niños
- Comunicación comprensible para audiencias infantiles
- Favorecer la exploración y la experimentación
- Apoyo a dinámicas de interacción y juego entre niños
- Creación de ambientes seguros y equilibrados
- La realización de investigaciones éticas con niños para conocer sus puntos de vista y experiencias
- El consentimiento tanto del tutor como del niño para participar
- La implementación de las aportaciones de los niños en la animación
- La inclusión en el proceso de padres, maestros, y comunidad que rodea a los niños
- Incorporación de expertos en las necesidades y el desarrollo de los niños
- El contenido y forma de la animación debe responder idealmente a los indicios recuperados en el proceso de co-diseño con los niños, para lo cual se necesita una evaluación permanente en cada etapa con retroalimentaciones de las audiencias infantiles.

Figura 2. Fuente: elaboración propia (2023).



Conclusiones

Aunque puede observarse un desarrollo y evolución en los modelos participativos en el quehacer del diseño, el campo de la animación orientada a audiencias infantiles representa todavía una oportunidad menos explorada para idear nuevas prácticas que permitan involucrarlas en la creación y realización formal, y responder así a las necesidades y contextos vigentes y cambiantes que nuestras sociedades actuales presentan. Este nuevo modelo epistemológico significaría para el diseñador, despojarse de su autoridad experta, adultocéntrica, para permitirse adentrar en los terrenos de lo

imaginativo, lo inesperado, incluso lo lúdico, en un diálogo franco y abierto con las niñeces de ahora para juntos, encontrar nuevas rutas de colaboración y dar respuesta a los retos que se tienen por delante. La nueva sociedad de animadores y niñeces podría constituir una sociedad afortunada que permita establecer no solo puentes de conocimiento y colaboración, sino una dinámica de enriquecimiento mutuo de aprendizajes compartidos cada uno desde su experiencia y que solo podrá ser fructífera en la medida que se considere y cuente con el apoyo de los actores y contextos que rodean y tienen a su cargo a este grupo etario.

La participación de las niñas y niños en plena co-creación con profesionales de la animación, en sus procesos de desarrollo, creación y producción, puede contribuir a que su contenido y forma responda mejor a sus necesidades, contextos y temas, con tratamientos más pertinentes a su edad y estado de desarrollo, al tiempo que constituye un nuevo paradigma participativo inclusivo e intergeneracional.

Referencias

- ALEXANDER, Christopher et al. *The Oregon Experiment*. Nueva York: Oxford University Press, 1975.
- Arnstein, S. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Planning Association*, 35(4), 216–224.
- Avalokorg. (2010). *Liz Sanders + Avalok | Interview about co-creation | Entrevista sobre co-creación*. [Video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=j0Wrr8IPTco>
- Buchanan, R. (2001). Human Dignity and Human Rights: Thoughts on the Principles of Human-Centered Design. *Design Issues*, 17, 35-39.
- Buchanan, R. (2002). *Dando nueva forma a Sudáfrica a través del Diseño*. [Conferencia Internacional organizada por el Foro de Educación del Diseño de Sudáfrica]. Ciudad del Cabo.
- Bult Jan-Willem, Duhalde, A. (2-20 septiembre de 2023). *Seminario Niñ@s en el centro. ¿Qué me Faltó Preguntar? Formación Audiovisual*. México.
- Contró, M. G. (2008). *Derechos humanos de los niños: una propuesta de fundamentación*. Biblioteca Jurídica Virtual. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Cross, N. (1972) *Proceedings of the Design Research Society International Conference, 1971: Design Participation*, London, Design Research Society. <https://dl.designresearchsociety.org/conference-volumes/1>
- Diseño Centrado en el Usuario: Pasado, presente y futuro. (2020). *Investigación y Diseño Centrado en el Usuario*. Nacho Madrid UX. Disponible en: <https://www.nachomadrid.com/2020/04/disenio-centrado-usuario/>
- Druin, A., Stewart, J., Proft, D., Bederson, B., & Hollan, J. D. (1997). *KidPad: A Design Collaboration Between Children, Technologists, and Educators CHI '97: Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 463-470. <https://doi.org/10.1145/258549.258866>

- Frascara, J. (2002). *People Centered Design, Uncertainties and Complexities*. Design and the Social Sciences Making Connections, CRC Press.
- Gedenryd, H. (1998). *How designers work - making sense of authentic cognitive activities*. Lund University Cognitive Studies. 75. Disponible en: <https://lucris.lub.lu.se/ws/portalfiles/portal/4819156/1484253.pdf>
- Gielen, M.A. (2008) 'Exploring the child's mind – contextmapping research with children', *Digital Creativity*. 19, (3).
- Hart, Roger A. (1992). *Children's Participation: From tokenism to citizenship*, Innocenti International Child Development Centre, Florencia.
- Leigh Guha M., Druin, A., Fails, A. (2013). Cooperative Inquiry Revisited: Reflections of the Past and Guidelines for the Future. of Intergenerational Co-design. *International Journal of Child-Computer Interaction*. 1(1),14-23. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2012.08.003>
- Lewin, K. (1946), Action Research and Minority Problems. *Journal of Social Issues*, 2, 34-46. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>
- Norman, D., Spencer E. (2019) *COMMUNITY-BASED, HUMAN-CENTERED DESIGN Thoughts based upon a talk at the 2019 World Government Summit*, Feb. 10-12. Dubai. Disponible en: <https://www.worldgovernmentsummit.org/>
- Restrepo, B. (2002). Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. *Revista Iberoamericana De Educación*, 29(1), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie2912898>
- Resano, R. P. (2022). El origen participativo en los orígenes del co-diseño. ARXIU. *Revista de l'Arxiu Valencià del Disseny*, (1), 11-36.
- Sanders, L., Simons, G. (2009). A Social Vision for Value Co-Creation in Design. *Technology Information Management Review*, Diciembre. 1-5. <http://timreview.ca/article/310>
- Social Design Sydney. (2018). *Liz Sanders - Introduction to codesign at Social Design Sydney*. [Video] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=HeEbgjOc0AU>
- Takeshi, H., Shin'ichi, F. (2008) Applying Human-Centered Design Process to SystemDirector *Enterprise Development Methodology*. *Nec Technical Journal* 3(2) Disponible en: <https://www.nec.com/en/global/techrep/journal/g08/n02/pdf/080203.pdf>
- Wilkomirsky, M. (2018). Reflexiones sobre la cocreación, el codiseño y la participación. *Revista Acto & forma*. 3(6), 12.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas
Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

Epistemología e Investigación del Diseño

ISSN 2992-7552

Número 12

Julio-Octubre, 2024

Diseño editorial:

Alma Elisa Delgado Coellar

Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura, Número 12, Año 4, Julio-Octubre, 2024, es una publicación cuatrimestral editada por la Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán, C.P. 04510, Ciudad de México, a través de la Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, ubicada en km. 2.5 carretera Cuautitlán Teoloyucan, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, Estado de México. C.P. 54714. Tel. 5558173478

<https://masam.cuautitlan.unam.mx/seminarioarteydiseno/revista/index.php/reiadyc>, seminario.arteydiseno@gmail.com. Editora responsable: Dra. Alma Elisa Delgado Coellar. Certificado de Reserva de Derechos al Uso Exclusivo número 04-2022-031613532400-102; ISSN 2992-7552, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número a cargo de la Dra. Alma Elisa Delgado Coellar, Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, carretera Cuautitlán-Teoloyucan Km 2.5, San Sebastián Xhala, Cuautitlán Izcalli, C.P. 54714, Estado de México. Fecha de última actualización: 31 de enero de 2024.



Atribución-NoComercial-SinDerivadas

Permite a otros solo descargar la obra y compartirla con otros siempre y cuando se otorgue el crédito del autor correspondiente y de la publicación; no se permite cambiarlo de forma alguna ni usarlo comercialmente.

El contenido de los artículos es responsabilidad de los autores y no refleja necesariamente el punto de vista de los árbitros ni del Editor o de la UNAM.

Se autoriza la reproducción total o parcial de los textos no así de las imágenes aquí publicados, siempre y cuando se cite la fuente completa y la dirección electrónica de la publicación.

COMITÉ EDITORIAL

Dr. Rodrigo Bruna
Facultad de Artes, Universidad de Chile, Chile

Mtra. Julieta Ascariz
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad del Salvador, Argentina

Arq. Marina Porrúa
Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Dr. José Eduardo Campechano
Escuela de Posgrado, Universidad César Vallejo, Perú

Arq. Juana Cecilia Angeles Cañedo
División de Ciencias y Artes para el Diseño, Universidad Autónoma Metropolitana, Azc.

Dra. Leilani Medina Valdez
Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

Dra. Christian Chávez López
Facultad de Artes y Diseño, UNAM

Dr. Mario Barro Hernández
Facultad de Artes y Diseño, UNAM

Dr. Polux Alfredo García
Facultad de Filosofía y Letras, UNAM

Dra. Daniela Velázquez Ruíz
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. María Trinidad Contreras González
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dr. Julio César Romero Becerril
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. Linda Emi Oguri
Facultad de Arquitectura y Diseño, Universidad Autónoma del Estado de México

Dra. María de las Mercedes Sierra Kehoe
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Dr. Edgar Osvaldo Archundia Gutiérrez
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Dra. Huberta Márquez Villeda
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtro. José Luis Diego Hernández Ocampo
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtra. Blanca Miriam Granados Acosta
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Mtra. Carmen Zapata Flores
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Editora responsable
Dra. Alma Elisa Delgado Coellar
Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán, UNAM

Corrección de estilo
Anelli Lara Márquez
Facultad de Estudios Superiores Acatlán, UNAM

Directorio UNAM
Rectoría

Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
Rector

Dra. Patricia Dolores Dávila Aranda

Secretaria General

Mtro. Hugo Concha Cantú

Abogado General

Mtro. Tomás Humberto Rubio Pérez

Secretario Administrativo

Dra. Diana Tamara Martínez Ruiz

Secretaria de Desarrollo Institucional

Lic. Raúl Arcenio Aguilar Tamayo

Secretario de Prevención, Atención y Seguridad Universitaria

Dra. María Soledad Funes Argüello

Coordinadora de la Investigación Científica

Dr. Miguel Armando López Leyva

Coordinador de Humanidades

Dra. Norma Blazquez Graf

Coordinadora para la Igualdad de Género

Dra. Rosa Beltrán Álvarez

Coordinador de Difusión Cultural

Mtro. Néstor Martínez Cristo

Director General de Comunicación Social

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Dr. David Quintanar Guerrero
Director

Dr. Benjamín Velasco Bejarano

Secretario General

Lic. Jaime Jiménez Cruz

Secretario Administrativo

I. A. Laura Margarita Cortazar Figueroa

Secretaria de Evaluación y Desarrollo de Estudios Profesionales

Dra. Susana Elisa Mendoza Elvira

Secretaria de Posgrado e Investigación

Dr. Luis Rubén Martínez Ortega

Secretario de Gestión Integral Estudiantil

I. A. Alfredo Álvarez Cárdenas

Secretario de Planeación y Vinculación Institucional

Lic. Claudia Vanessa Joaquín Bolaños

Coordinadora de Comunicación y Extensión Universitaria

REVISTA

DE ESTUDIOS
INTERDISCIPLINARIOS

DEL ARTE, DISEÑO Y LA CULTURA

ISSN 2992-7552

SIAYD
SEMINARIO
INTERDISCIPLINARIO
DE ARTE y DISEÑO



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO



UNAM
CUAUTILÁN