CONSTRUYAMOS ESPACIOS **QUE PERMITAN PROSPERAR A LAS FAMILIAS** CON NIÑAS Y NIÑOS PEQUEÑOS

## Teoría del cambio

¿Qué es? Desde el punto de vista del desarrollo de la primera infancia, un buen diseño es aquel que ayuda a construir relaciones: conexiones neuronales, conexiones entre la población infantil y las personas cuidadoras, entre las personas cuidadoras, entre los niños/as y con el entorno inmediato. Para ello, hay que observar las intervenciones de diseño como parte de un todo: hay que diseñar para las relaciones, no para los objetos. Esta herramienta le ayuda a pensar en los comportamientos que trata de cambiar su intervención y a priorizar las estrategias que favorezcan este cambio.

¿Cómo se usa? Esta actividad debería llevarse a cabo con todo el equipo del proyecto, después de recabar información sobre la zona y la comunidad del proyecto. (1) En primer lugar, anote los comportamientos de los niños/as, las personas cuidadoras o las embarazadas que aspira a cambiar con el proyecto. Considere un comportamiento en el hogar, el barrio y la ciudad. Piense en comportamientos relacionados con las dimensiones de la proximidad del cuidado: Salud, Protección, Estimulación y Apoyo.

- (2) ¿Cómo desea que cambie ese comportamiento a corto y largo plazo?
- (3) ¿Cómo podría usar distintas estrategias para influir en cada comportamiento? Piense en estrategias de diseño y espaciales, basadas en seres humanos, basadas en tecnología, etc. ¿Quién puede realizar cada una de estas acciones? ¿Con quién podría tener que aliarse?
- (4) Tome distancia y observe toda la hoja. ¿Qué cambios de comportamiento son más importantes para el proyecto? ¿Cuáles quedan fuera del alcance del proyecto? (5) ¿Qué cambios de comportamiento se abordan con una o varias estrategias? ¿Hay alguna estrategia superflua? ¿Hay algún asunto que no se esté contemplando?

Recuerde: Repita este ejercicio varias veces, con espíritu crítico y una mentalidad abierta, hasta que tenga claro que ha llegado a un concepto sólido. Comprenda la situación que influye en cada comportamiento antes de decidir las estrategias. Muchas veces los comportamientos son irracionales.

Ponga en duda sus suposiciones. Se tiende a pensar que las personas se comportan de cierto modo por falta de información, pero no siempre es así (por ejemplo, muchos médicos fuman). Asegúrese de contar con información suficiente para tener una opinión bien fundada.

A veces la gente quiere hacer lo correcto pero no le resulta fácil. Hay muchos factores que influyen en los comportamientos (sociales, emocionales y ambientales). Las ciudades son lugares diversos con personas diversas, así que no se puede adoptar un solo enfoque que sea siempre válido. Piense en las diferencias que puede haber entre los distintos grupos del área del proyecto en cuanto a los obstáculos y las motivaciones que influven a la hora de cambiar de comportamiento.

\* Esta herramienta se inspira en el IDEAS Impact Framework [ideas.developinachild.harvard.edu].





Formato



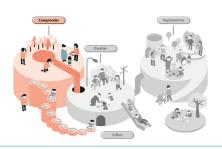
Tamaño del grupo pequeño



Tiempo 2-3 horas



Experiencia en facilitación media



¿Cómo es el cambio deseado? ¿Cuál

Hogar

es el objetivo último del proyecto?

corto plazo)



¿Qué acciones v estrategias debe seguir el proyecto para lograr el cambio

· diseñar Intervenciones en los umbrales del hogar (entrada/salida, ventanas, jardín, acera) para hacer posible la supervisión indirecta y garantizar que haya espacio para jugar

 diseñar oportunidades para jugar en contacto con la naturaleza · crear un programa de un año para niños/as y personas cuidadoras con ideas acordes a cada edad para jugar en contacto con la naturaleza

- diseñar una red para peatones y ciclistas reducir el espacio para los automóviles
- realizar iniciativas para ir en bici a la escuela una vez a la semana
- · crear oportunidades para jugar en la calle cerca de la escuela los días lectivos

¿En qué comportamiento, competencia, conocimiento, creencia o actitud trata de influir el proyecto?

Hogar

Barrio

Ciudad

as a laguardería en

coche

· ausencia de · no siempre se

· los niños/as cuenta cerca de

largo plazo

**Cas**  los niños/as pasan tiempo al aire pasan más tiempo al aire libre

 los espacios para jugar al aire libre son diversos, seguros, valorados y apreciados



quienes los cuidan van a la guardería a pie o en bici

· los niños/as se mueven por su cuenta en el barrio

Ciudad





