



Compartiendo historias de trayectos cotidianos

Guía de aplicación



Introducción

El Núcleo Milenio Movilidades y Territorios, MOVYT¹, busca promover nuevas formas de comprender el espacio público en el ámbito de la planificación urbana.

MOVYT, incluye dentro de sus proyectos, la elaboración y producción de una serie de herramientas conceptuales y metodológicas para quienes hacen parte del proceso de transformación y mejora del espacio público; funcionarios municipales, de Gobiernos Regionales, Secretarías Regionales del Ministerio de Vivienda y Urbanismo, Servicios de vivienda y urbanismo, entre otros. Ellos se encuentran actualmente enfrentados a grandes desafíos, incluyendo la elaboración de Planes de Inversión en Infraestructura de Movilidad y Espacio Público².

“Trayectopia” es una herramienta lúdica de diagnóstico territorial. Mediante la construcción de historias de trayectos, “Trayectopia” permite que los participantes compartan distintas experiencias de movilidad e identifiquen las barreras que enfrentan cotidianamente cuando se mueven por el espacio público.

Este juego entrega una nueva forma para empatizar y conocer el espacio público de quienes lo habitan en movimiento.

“Trayectopia” es el producto del trabajo interdisciplinario desarrollado por el Núcleo Milenio MOVYT, junto a aprendizajes del trabajo colaborativo con las municipalidades de Independencia y Renca³.

Esta guía ofrece un conjunto de herramientas para apoyar la puesta en práctica de “Trayectopia”, para que puedan explotar al máximo sus atributos.

¡A jugar!

-
1. MOVYT, Centro de investigación de excelencia, es financiado por la Iniciativa Científica Milenio de la Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo (ANID NCS17_027). Ver www.movyt.cl
 2. Estos planes son impulsados por la Ley de aportes al Espacio Público, N° 20.958. Ver <https://youtu.be/ciuHY-jKLVm>. Su puesta en marcha se inició en noviembre de 2020.
 3. Para mayor información de este trabajo visualizar el video [Juego de Barreras y facilitadores de Movilidad](#)

PRIMERA PARTE

Prácticas y experiencias de movilidad en los trayectos cotidianos

En esta sección se describe “Trayectopia” y el concepto de espacio público. Se presentan los objetivos del juego y los elementos para analizar el espacio público. Finalmente se discute la pertinencia y utilidad de este tipo de herramientas para la planificación y el diseño urbano.

¿Qué es “Trayectopia”?

“Trayectopia” es un juego e instrumento de diagnóstico territorial. Sus jugadores descubren y comparten sus experiencias diarias al moverse por el espacio público. “Trayectopia” propone comprender el espacio público a través de los trayectos que las personas realizan cotidianamente.

La idea de trayecto pone el foco en el recorrido que realizan las personas y en sus diversas experiencias que unen el espacio público como un todo. Deja atrás la visión de espacio público como elementos separados e independientes entre sí y propone entenderlo como una espacialidad continua y en constante movimiento⁴.

Desde esta perspectiva, el espacio público no solo se conforma por elementos como plazas, calles y parques, sino que depende de cómo ellos se relacionan entre sí, a medida que son habitados. Pasarelas, cruces, puentes, veredas, u otras infraestructuras, que generalmente no se tienen presente al abordar el espacio público, se vuelven relevantes.

Objetivo de “Trayectopia”

El objetivo de “Trayectopia” es conocer los trayectos cotidianos de las personas y fortalecer la reflexión acerca de las distintas experiencias y prácticas de movilidad cotidiana en el espacio público. Dicha información es útil para los procesos de diagnóstico territorial, particularmente aquellos vinculados con la movilidad, como los Planes de Inversión en Infraestructura de Movilidad y Espacio Público (PIIMEP), enmarcados en la Ley N°20.958 (2016) de Aportes al Espacio Público.

“Trayectopia” invita a conocer la movilidad de las personas y convoca a descubrir las barreras y facilitadores que enfrentan cotidianamente cuando están en movimiento.

El juego presenta ocho tipos de barreras y facilitadores de movilidad:

- **Físico espacial:** incluye las características físicas de los espacios en los que las personas se mueven y usan (calles, aceras, paraderos, parques, etc). La localización de los servicios, infraestructura, equipamiento y la forma en que el espacio permite la orientación.
- **Temporal:** indica la forma en que el tiempo, incluido el día, la noche, las estaciones, los días de la semana, los horarios de los servicios y la duración de los viajes, afecta las decisiones sobre la movilidad.
- **Tecnológica(o):** se refiere a la disponibilidad, posibilidad y capacidad de usar tecnología. Su disponibilidad permite ampliar, facilitar o restringir viajes físicos o sustituirlos por medio del uso de internet, teléfonos móviles u otros dispositivos.
- **Organizacional:** se refiere a las múltiples actividades que las personas realizan regularmente y que requieren la coordinación, planificación y ejecución con otras personas. Ejemplo de ello son los cuidados que requieren organizar una serie de acciones: como ir al médico, realizar trámites, compras u otras.

4. Ver idea de trayecto en los videos, [El paradigma de la Movilidad](#) y [Espacios públicos y movilidades](#)



- **Económica(o)**: incluye los costos monetarios asociados a los distintos modos de transporte, incluyendo peajes, pasajes, estacionamientos, mantenimiento de un auto, etc.
- **Saber viajar**: se refiere a las habilidades y saberes que poseen las personas para desplazarse en forma específica, como saber conducir un vehículo, cambiar una llanta, conocer las rutas de autobuses o colectivos, entre otros.
- **Corporal y emocional**: refiere a las distintas formas en que las personas con y desde sus cuerpos enfrentan situaciones específicas mientras se desplazan. Muchas de estas situaciones conllevan una carga emocional que inciden en la experiencia del viaje. Ejemplo de ello es el miedo al acoso callejero, a sufrir un robo o la alegría de compartir el viaje con amigos.
- **Institucional**: se refiere a las formas en que las instituciones formales restringen o facilitan el acceso a sus recintos o servicios, ya sea por el horario, exigencias de acceso, disponibilidad de servicios o las distancias a ellos. Ejemplo de ellos son los horarios del sistema escolar, o requisitos exigidos por instituciones.

Las personas experimentan estas barreras y facilitadores de forma simultánea en sus trayectos cotidianos. Existen lugares y momentos del trayecto donde estas se concentran y sobreponen, generando una espesura de barreras y/o facilitadores.

La forma en que las personas se enfrentan o se ven afectadas por estas barreras y/o facilitadores y sus espesuras son distintas. La experiencia de trayecto de un niño, una mujer, un hombre joven o una mujer embarazada, es diferente, por lo tanto,

desarrollan diversas estrategias para enfrentarlas. El grado de dificultad con que las personas se desenvuelven en el espacio público depende también de sus propias características. Entonces, las barreras para algunos pueden ser facilitadores para otros.

La importancia de los trayectos cotidianos

Las barreras y facilitadores amplían la noción de accesibilidad en la ciudad, develando múltiples formas de exclusión social y de desigualdad urbana. Al analizar el espacio público desde esta perspectiva, se observan aspectos vinculados a la infraestructura de accesibilidad, la provisión y disponibilidad de transporte público o privado y las condiciones que la estructura urbana presenta. Barreras y facilitadores están condicionados por aspectos socioeconómicos y culturales de las personas que se mueven por el espacio público de manera interseccional, como ingreso, edad, género, etnia, ciclo de vida o discapacidades. Así, este análisis logra capturar los problemas que surgen a partir de la combinación de la infraestructura urbana existente y las condiciones socioeconómicas y socioculturales, que por lo general conllevan a la exclusión de un grupo de personas.

A menudo los mecanismos existentes para analizar el espacio público y desarrollar mejoras en él, sólo consideran las barreras y facilitadores físico espaciales, no así la relación que estas tienen con las demás y su complementariedad. Al observar los trayectos cotidianos en relación con las barreras y facilitadores, se visibiliza de manera más integral la diversidad y densidad de problemas que las personas enfrentan cotidianamente. Esto último, fundamental para identificar las rutas prioritarias para las personas y mejorarlas adecuadamente⁵.

5. Ver el video [Habitar en Red](#)

SEGUNDA PARTE

El juego



Trayectopia

Es un juego de exploración y debate para conocer y mejorar experiencias de movilidad cotidiana.

Objetivo y dinámica de juego

Imaginar, relatar y empatizar con las historias de trayectos cotidianos y sus protagonistas.

A partir de un set de barreras-facilitadores, crearás un trayecto de la vida cotidiana con base en pictogramas que representan características de las per-

sonas, contextos de viaje y número de paradas, los que obtendrás al azar.

Luego de relatar el trayecto los demás participantes identificarán barreras y facilitadores dentro de la experiencia de viaje que se acaba de crear.

Quién relató el trayecto definirá como ganadora a la persona que haya identificado y descrito la mayor cantidad de barreras y facilitadores en su historia.

Tipos de tarjetas

Barrera-Facilitador

Presentan 8 aspectos en los cuales se pueden dificultades o ayudas a la movilidad cotidiana. Estos aspectos son:

- Corporal y emocional
- Habilidades
- Tecnología
- Físico-espacial
- Económico
- Temporal
- Institucional

Atributos de trayecto

Corresponde al grupo de tarjetas con pictogramas que permiten imaginar y relatar los trayectos. Encontrarás al azar tarjetas que te permitirán describir una persona, la cantidad de posibles paradas y características del contexto del trayecto ¿es de día o noche?, ¿La persona viaja sola o acompañada?, ¿utiliza un bote, va a pie o en bicicleta?

Da rienda suelta a tu imaginación.



Preparación

“Trayectopia” está diseñado para 4 participantes (pueden ser 4 individuos o 4 grupos de hasta 4 personas cada uno)

Cuando los participantes son grupos, la construcción de los trayectos y argumentos se dan de manera colectiva. Al momento de relatar y argumentar, lo hace un representante del grupo.

Inicio del juego

Guiados por un facilitador, los participantes, se presentan. Luego revisan y analizan cada una de las tarjetas “Barrera-Facilitador”, discutiendo brevemente ejemplos para cada una de ellas que encuentran en su vida cotidiana.

El Facilitador es quien guía y dirige el juego. Este rol, según el contexto de juego de “Trayectopia”, puede ser tomado por uno de los participantes.

Momento 1: Relatar

Se baraja cada uno de los mazos, el de “barrera-facilitador” y el de “atributos de trayecto”. Una vez revueltas deben ser puestas boca abajo sobre la mesa.

El participante que tiene el turno de relatar, debe sacar dos tarjetas “barrera-facilitador” y tres tarjetas de “construcción de trayecto”.

Comenzará el turno de relato de trayecto el participante de menor edad, el más bajo o el más alto, la persona con alguna prenda de color rojo; como sea, deben elegir quien parte como relator del primer trayecto..

Los demás participantes que tienen el turno de argumentación, saca cada uno una tarjeta de “barrera-facilitador”.

El relator tiene 10 segundos para mirar sus tarjetas y luego máximo 1 minuto para contar su historia de trayecto.

Momento 2: Empatizar

Los demás participantes argumentan y profundizan en el relato, llenando vacíos y detalles, desde la “barrera-facilitador” indicada en la tarjeta obtenida. Cada uno tiene 60 segundos para identificar elementos que facilitan o inhiben la movilidad de él, la, los o las personajes de la historia y así proponer mejoras.

El relator del trayecto define al ganador de la ronda según quién más barreras y facilitadores identificó. El ganador sumará 10 puntos y será quien contará la siguiente historia de trayecto.

Las cartas vuelven a su respectivo mazo, se barajan y se reparten, empezando una nueva ronda de relato.



PARTE CUATRO

Sugerencias y recomendaciones

Planificación del juego

El juego se desarrolla a través de reuniones grupales únicas e irrepetibles, donde las personas son convocadas por un fin específico y asisten de manera voluntaria. "Trayectopia", está diseñado para aplicarlo de forma presencial o de forma online. Se puede jugar con un grupo de personas sobre una mesa o mediante alguna plataforma de videollamada, donde es ideal que sus jugadores puedan verse y conversar en tiempo real.

El juego es una buena oportunidad para fomentar el diálogo y la empatía entre quienes participan de ellos, así como también, es una fuente de información.

La planificación del taller es clave. Es importante preparar todos los materiales que se utilizarán en el juego, organizar y capacitar equipos, crear un cronograma de actividades y lo más importante, darse el tiempo de conocer las características de quienes asistirán a él. Esto último permite construir un ambiente donde las personas se sientan cómodas, utilizando un lenguaje cercano y respetuoso. Todos los grupos de personas son diferentes, por lo que muchas veces lo que resulta como incentivo para algunos no lo es para otros.

También hay que dejar margen a la flexibilidad. Dentro del desarrollo del taller pueden surgir situaciones imprevistas. Por lo general, estas situaciones nutren positivamente los talleres y entregan información relevante.

A continuación, en base a las distintas experiencias vividas en la implementación de "Trayectopia", se presentan algunas sugerencias que si bien no pretenden ser una receta, se espera puedan ser útiles al momento de llevar el juego a la práctica:

Sugerencias para organizar el taller:

- **Definir y capacitar equipos:** se sugiere que previo a la implementación del juego se pueda conformar el equipo de facilitadores que aplicará el juego. Una vez conformado el equipo, es importante definir roles y tareas.
- **Conocer a las personas convocadas:** Se recomienda que los/as participantes compartan un mismo territorio, y den cuenta de diversas experiencias territoriales.
- **Realizar convocatoria:** es importante generar una convocatoria atractiva y también difundirla por medios adecuados. "Trayectopia" es un instrumento de diagnóstico lúdico, se recomienda que esta convocatoria transmita este carácter lúdico.
- **Realizar un programa de actividades para el taller:** definir actividades y armar un programa con tiempos según el objetivo del taller. (tabla).
- **Construir un ambiente cómodo y estimulante:** preparar el ambiente para que las personas se sientan cómodas. No se debe olvidar que en la mayoría de las ocasiones las personas que asisten, lo hacen de forma voluntaria y deben sentirse acogidas.
- **Utilizar un lenguaje sencillo:** El objetivo de "Trayectopia" es conocer la experiencia de las personas, por lo cual, ellas son las protagonistas del juego. El equipo debe ser un mediador para que las personas puedan expresarse a través de un lenguaje sencillo, inclusivo, respetuoso y no técnico. También se sugiere utilizar frases y oraciones precisas.



Registro y sistematización de los resultados

Registrar la información que surge a partir del juego es muy importante. Permite poner en orden el conocimiento que entregan las personas, de tal manera que su revisión posterior sea ágil y eficiente. Evitar recurrir a la memoria de los facilitadores.

Buscar mecanismos que permitan sistematizar la información de manera fácil y ordenada. Para que el taller efectivamente sea una fuente de información útil es necesario archivar sus resultados y plantear mecanismos de sistematización. Tomar atención a la diferencia en registrar el taller online o cuando "Trayectoria" se juega presencialmente.

Registrar y sistematizar durante el taller y no esperar hasta su finalización.

Algunas recomendaciones para generar registros y sistematizar la información producida por "Trayectoria" son:

- Listado de identificación de participantes
- Utilizar un sistema de registro de los resultados del juego¹
- Destinar tiempos y personas para registrar y sistematizar la información
- Involucrar a los participantes en el registro del juego.

Devolución de la información

La devolución de información corresponde a actividades que permiten que la información generada vuelva a las personas participantes, y de esta manera estas estén informadas los resultados del juego. La devolución se realiza como actividad de cierre del juego. Según sea el caso, la devolución de la información, puede planificarse con anterioridad o acordarse en conjunto a los y las jugadoras.

Los mecanismos para ello son múltiples, pueden ser reuniones, exposiciones públicas, folletos, publicaciones en redes sociales, entre otras. La definición de estos al igual que en las actividades anteriores, principalmente, dependen del contexto, el tiempo disponible, los intereses de los jugadores y las capacidades de distinto tipo que tenga el equipo facilitador. Sin embargo, independiente de ello, lo relevante de esta actividad o tarea es mantener informados a quienes participaron del juego y ofrecer la posibilidad de que puedan disponer de la información resultante.

1. [Puedes trabajar con nuestra una plantilla base](#)





Compartiendo historias de trayectos cotidianos

Descárgalo, imprime y juega

movyt.cl

Ayúdanos a que "Trayectopia" llegue a la mayor cantidad de equipos posibles