



CONQUIST LA MARINA

PLAN DE ACCIONES

Proceso participativo para el
Parque de La Marina
San Sebastián de los Reyes

Madrid

2016

Edición:
Concejalía de Participación Ciudadana
Excmo. Ayto. de San Sebastian de los Reyes

Facilitación del proceso de Participación

VIC Vivero de Iniciativas Ciudadanas
Esaú Acosta, Mauro Gil-Fournier, Miguel Jaecnicke,
Aylin Vera, Alejandra Sanchez, Esperanza, Miguel Cantoral.

Maquetación y diseño:
vivieroiniciativasciudadanas.net
[@desdevic](https://twitter.com/desdevic)

Tipografías utilizadas:
Klavika-Light, Regular, Medium, Bold,
Mydiam Pro

Todos los contenidos se encuentran bajo licencia Creative Commons 3.0
Reconocimiento - CompartirIgual (by-sa)



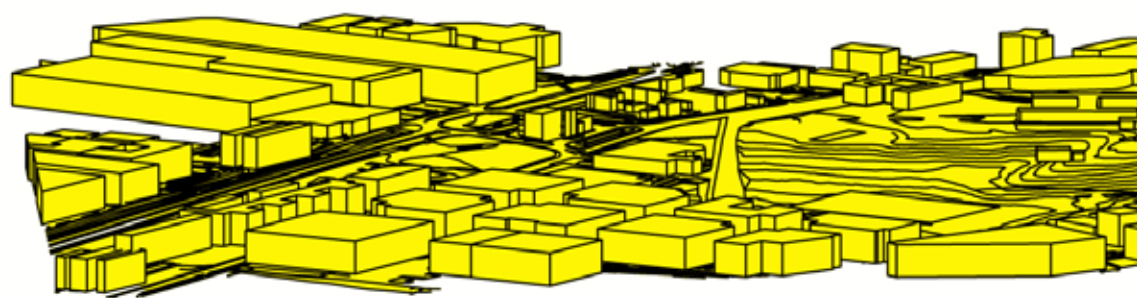
Su reproducción está autorizada haciendo mención al mismo y sus redactores.





LA MARINA
MUNICIPALITY
CANTON DE LA MARINA
PUNTA CARRERA

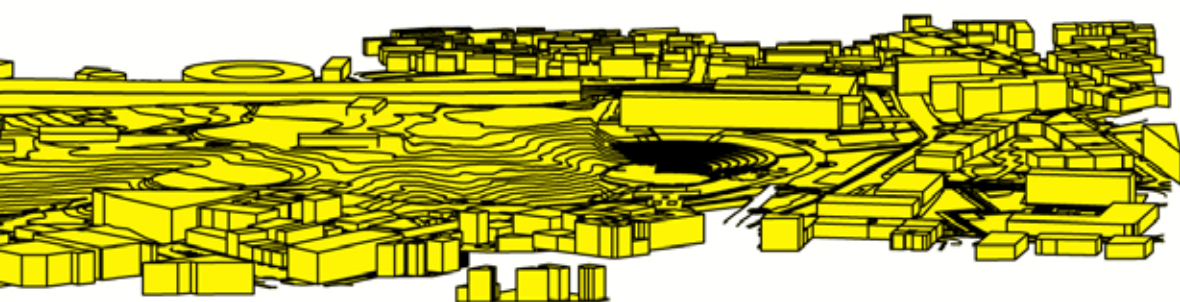
La Marina



La Ma

— Militar

— Ciudad




arina

izada—

danía—

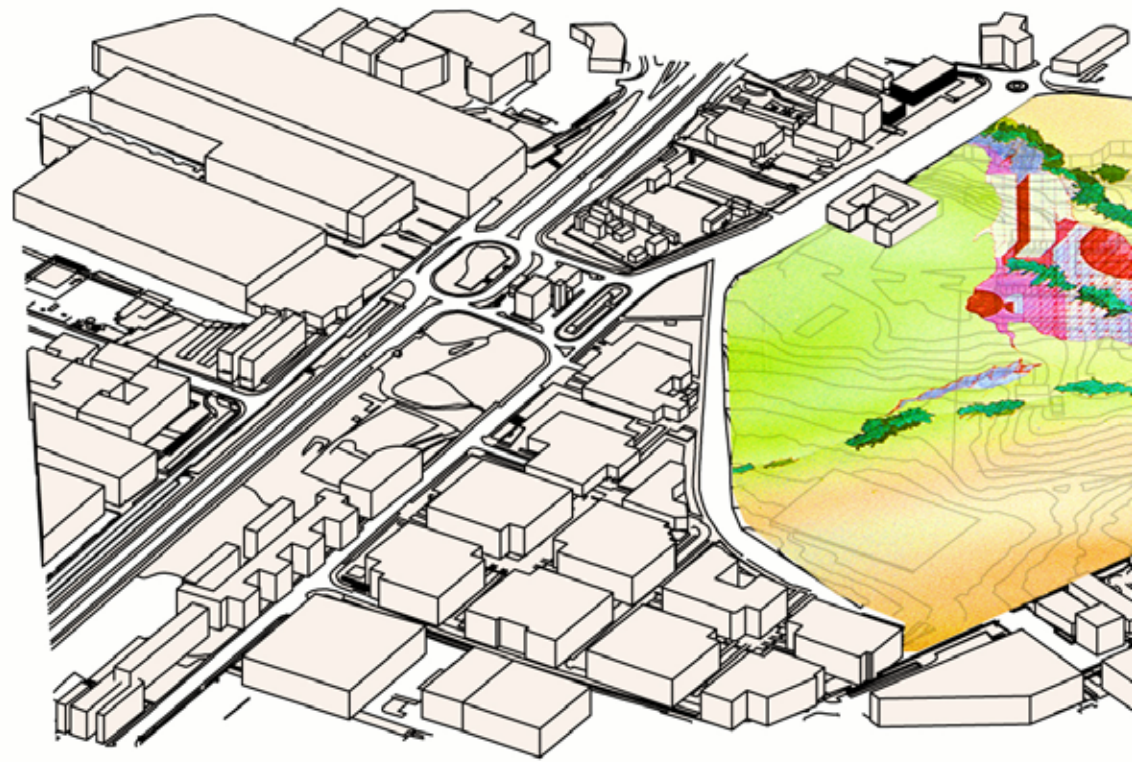




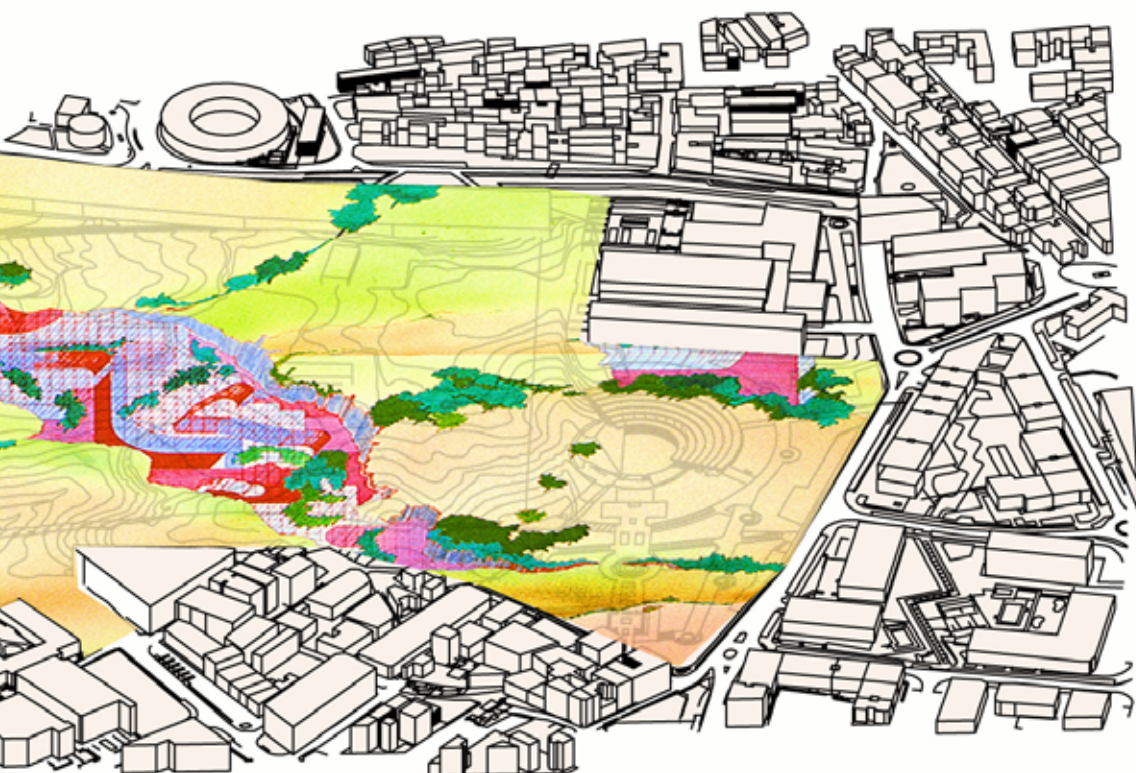
Los terrenos militares contiguos a la Marina son un espacio urbano de 120.000 metros cuadrados que estuvo militarizado durante más de treinta años.

En este lugar estuvieron ubicadas las instalaciones de la Estación de Radio del Estado Mayor de la Armada (EREMA), dependiente del Ministerio de Defensa. Su misión: ser estación de auxilio y socorro para el tráfico marítimo de una zona de la costa mediterránea, tarea que realizó desde 1970 hasta su cierre en el año 2003.

En el año 2016 se abren sus puertas y comienza un proceso de participación urbana y ciudadana sobre su futuro en San Sebastián de los Reyes en Madrid.



La Manzanera
Desmilitarización
Activación



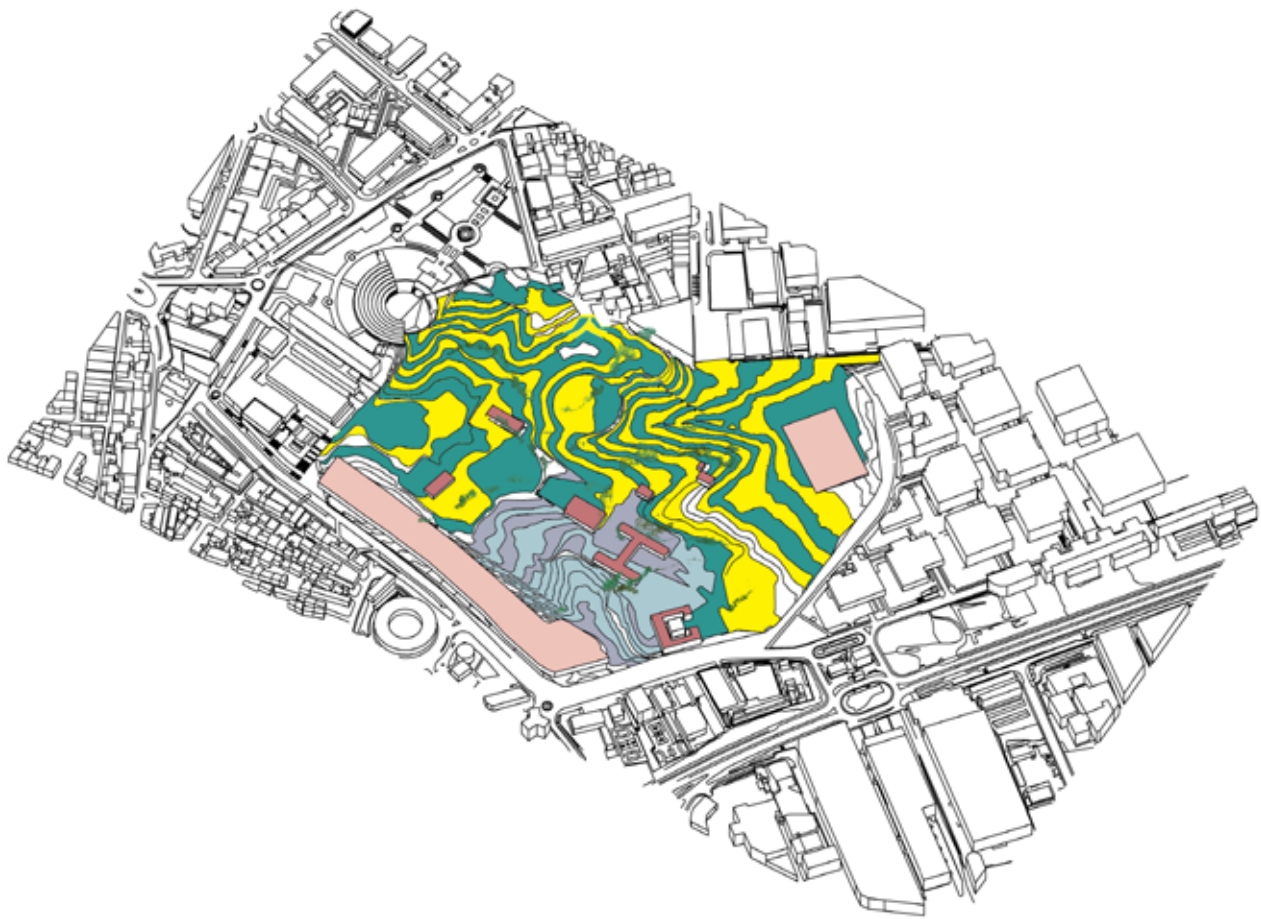
rina
arizada
ada



CONQUISTA
LA MARINA

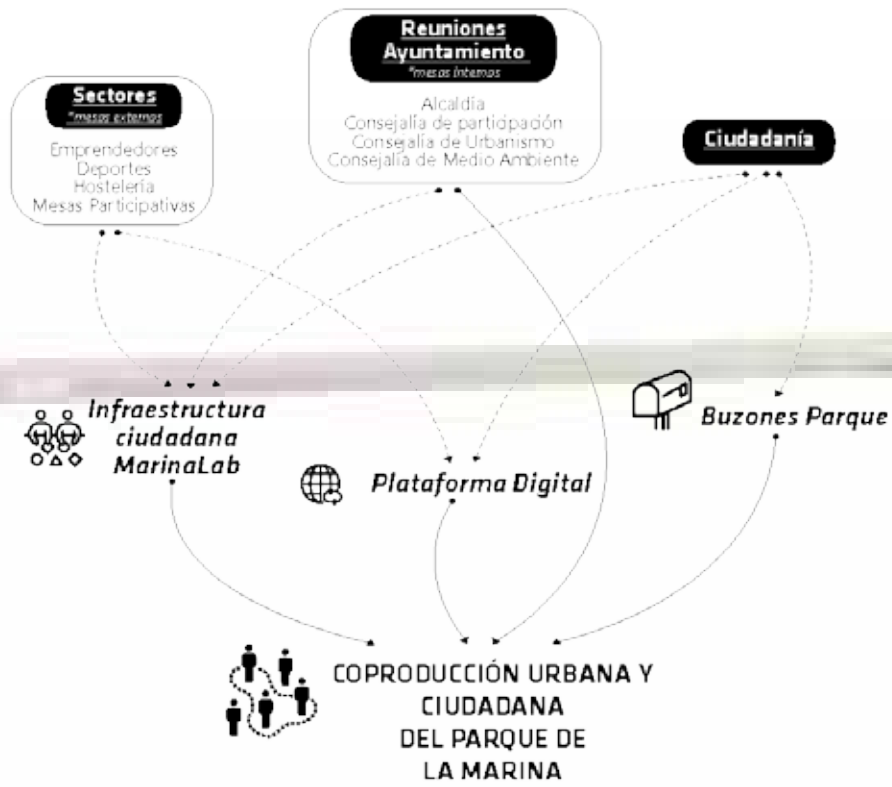


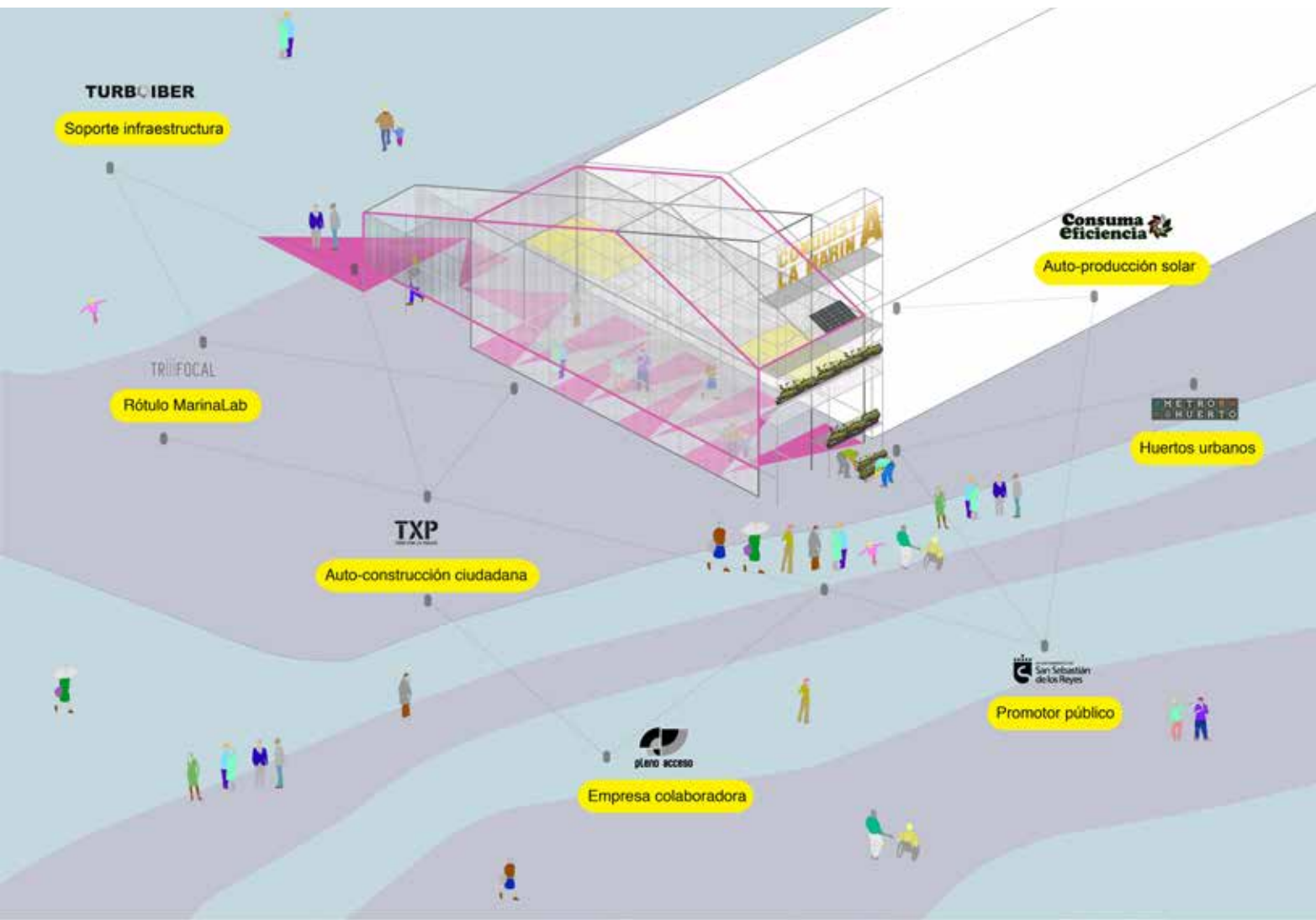
**El 6 de Febrero de 2016 comenzó un Proceso
presencial de
participación urbana y ciudadana**



“La plaza mayor de San Sebastián de los Reyes”

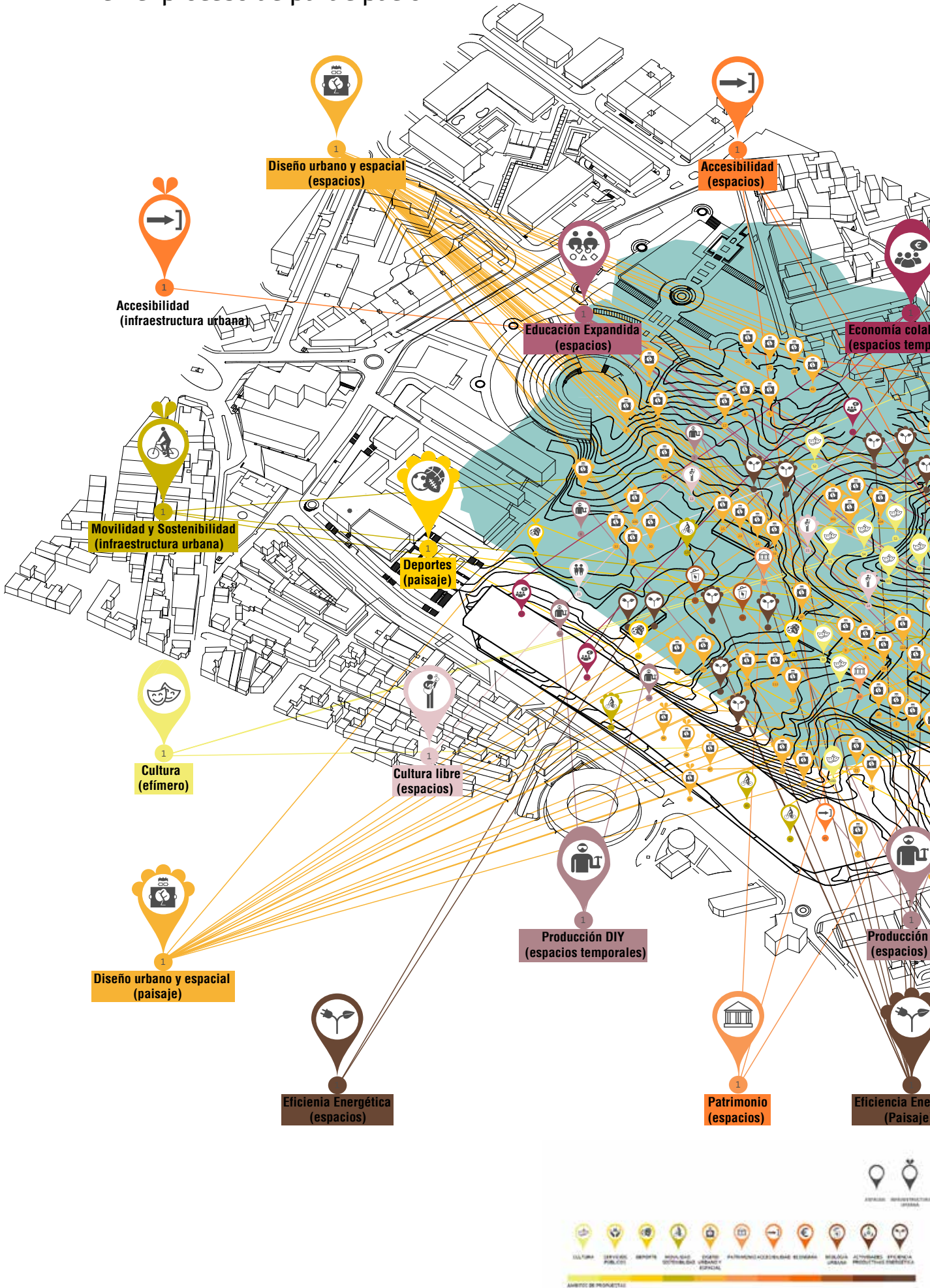


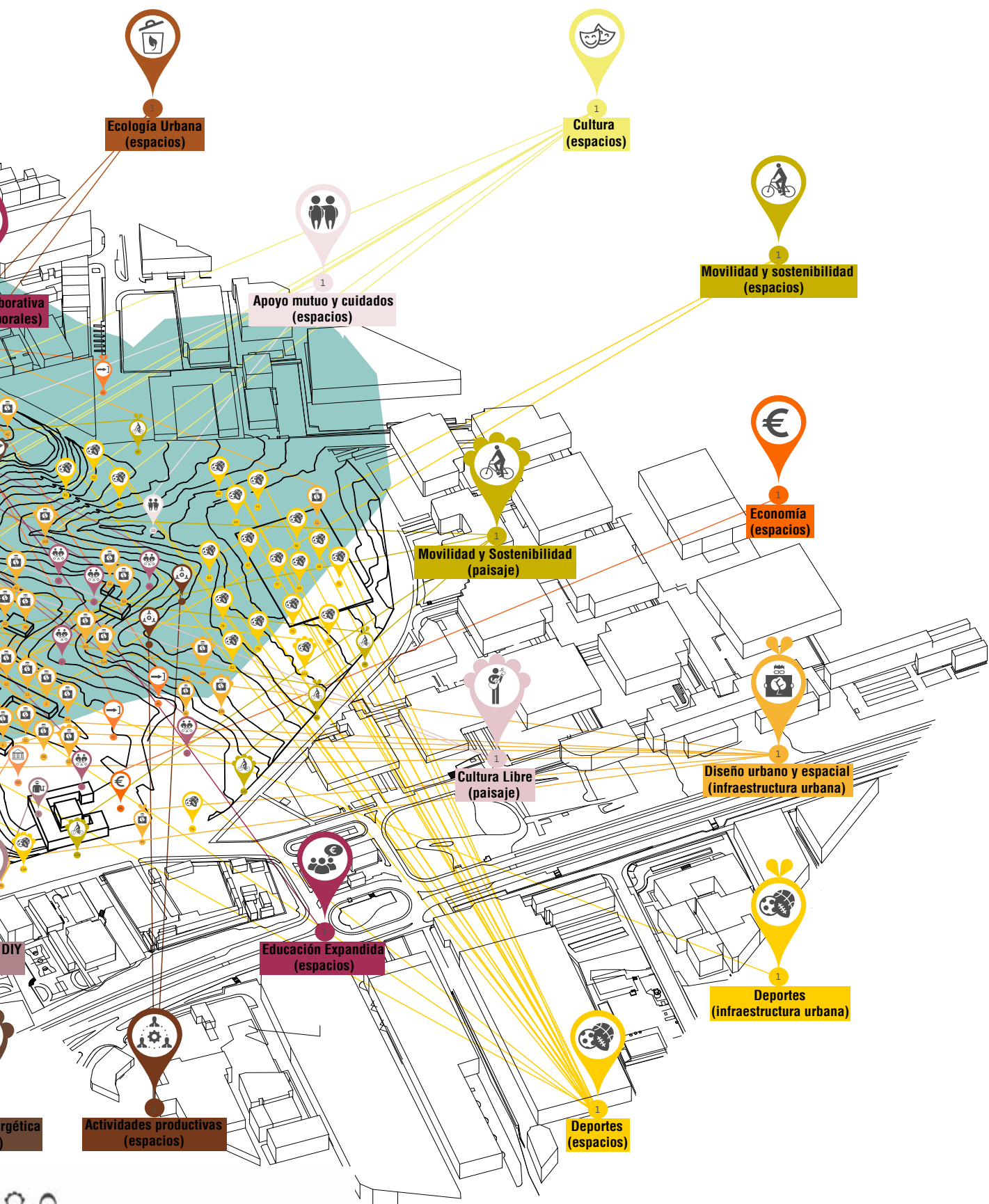






Resumen de propuestas e ideas recogidas en el proceso de participación.





1 ÁREAS
 2 ESPACIOS
 3 CORRIDORES

APOYO MUTUO Y CUIDADOS
 CULTURA LIBRE
 ECONOMÍA
 MOVILIDAD Y SOSTENIBILIDAD
 DEPORTES
 ACTIVIDADES PRODUCTIVAS
 EDUCACIÓN EXPANDIDA
 DISEÑO URBANO Y ESPACIAL
 ECOLÓGIA URBANA

PROYECTO DE INTERVENCIÓN URBANA



**“Un pulmón medioambiental para
San Sebastián de los Reyes”**



ÍNDICE

01. **INTRODUCCIÓN**
02. **OBJETIVOS**
03. **ENFOQUE GENERAL**
04. **METODOLOGÍA**
05. **COMUNICACIÓN**
06. **APORTACIONES COLECTIVAS**
07. **CONCLUSIONES**
08. **ANEXOS**

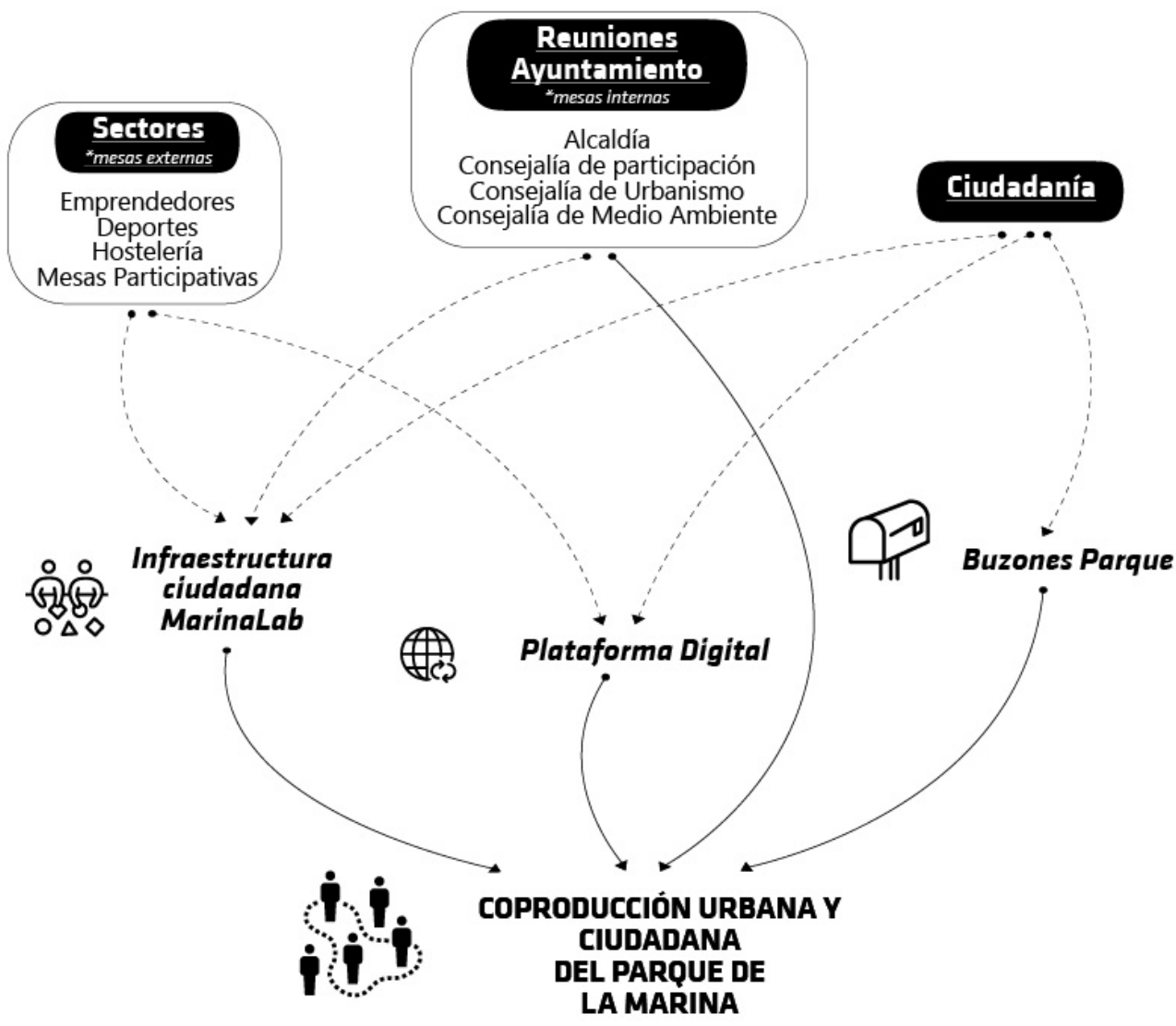


Diagrama explicativo de los diferentes formatos de participación en el proceso desde las urnas, la plataforma web y el proceso de participación. También los diferentes agentes que participan según los diferentes formatos. Toda una red de participación con diferentes dispositivos para llegar la mayor número de agentes diversos.

01. INTRODUCCIÓN

El Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes en Madrid, impulsa desde la Concejalía de Participación Ciudadana un proceso de participación urbano sobre el futuro del Parque de La Marina.

El propio ayuntamiento ya ha recogido en el DUSI, el Plan de Desarrollo Urbano Sostenible Integrado, una primera evaluación urbana que muestra la necesidad de desarrollo del Parque de La Marina, por su vinculación urbana con el centro de la ciudad, y los distintos barrios y entornos próximos al parque. El ayuntamiento actual quiere revertir la situación del parque, un lugar cerrado durante más de 30 años a la ciudadanía, para hacer de él un lugar activo, abierto y en consonancia con los tiempos actuales.

La Marina, provoca actualmente, brechas y barreras en la ciudad que no permiten la continuidad urbana en el entorno. El parque carece actualmente de infraestructuras urbanas básicas y sus edificaciones no poseen condiciones de habitabilidad mínimas para ser utilizadas.

Es por esto, que el proceso de participación ha habilitado una infraestructura ciudadana para la participación, denominada MarinaLAB, junto al actual edificio H donde se ha desarrollado el proceso presencial y activo de participación.

El proceso, es un proceso abierto y consultivo que recoge las propuestas de los ciudadanos en varios niveles diferentes. Por un lado, las urnas distribuidas en el municipio han permitido recoger ideas generales de la ciudadanía. Por otro, la plataforma web conquistamarina.es ha recogido más ideas para La Marina. Por último el proceso presencial ha desarrollado diferentes dinámicas con la ciudadanía, asociaciones vecinales, iniciativas ciudadanas y tejido empresarial para recoger propuestas de acción a corto, medio y largo plazo.

CRONOLOGÍA 1955-2016



1961

Construcción de las instalaciones de la Estación de Radio del Estado Mayor de la Armada (EREMA)

1979

Posesión del nuevo alcalde quien busca recuperar los terrenos

1989

Solicitud de crédito aprobado para traslado de EREMA y creación de un nuevo parque

1992

Anulación del convenio de traslado y del crédito aprobado

1955

Expropiación de terrenos

1970

EREMA entra en funcionamiento

1980

Ronda de negociación entre el Ministerio de Defensa y el Ayuntamiento

1990

Firma de convenios para traslados y aprobación de crédito solicitado

1994

Negociación retomada por el Ministerio de Defensa para reanudar el presupuesto anteriormente...



REGISTRAR PROMOCIÓN Y TERRENOS DE SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES

La Plaza

A LA CONSTITUCIÓN

AÑO XIII | SEPTIEMBRE 2008



TERMINO DEL PARTIDO POPULAR
UNA REVINDICACIÓN HISTÓRICA
DE TODOS LOS VECINOS

PARQUE DE LA MARINA FIN ES TUYO



1996
General de brigada responde al alcalde que el traslado de EREMA no está previsto

2003
Orden de cierre a la estación ya que se ha vuelto un espacio residual e innecesario

2008
Ayuntamiento hace frente al pago del importe acordado para recuperar los terrenos

2010 - 15
Se logra la primera fase pero debido a la crisis el proyecto se paraliza.

ada con el
con le fin de
esto pactado
nte.

1998
Ante la negativa, se presentan movimientos ciudadanos para recuperar el espacio

2004
Se firma un protocolo general con el fin de recuperar los terrenos

2009
Firma de convenio entre el ayuntamiento y el COAM para un concurso de ideas cuyo ganador es el arquitecto Richard Rogers

Se abren al público los terrenos.
Se abre un proceso de participación ciudadana para diseñar colectivamente el futuro del parque

2016



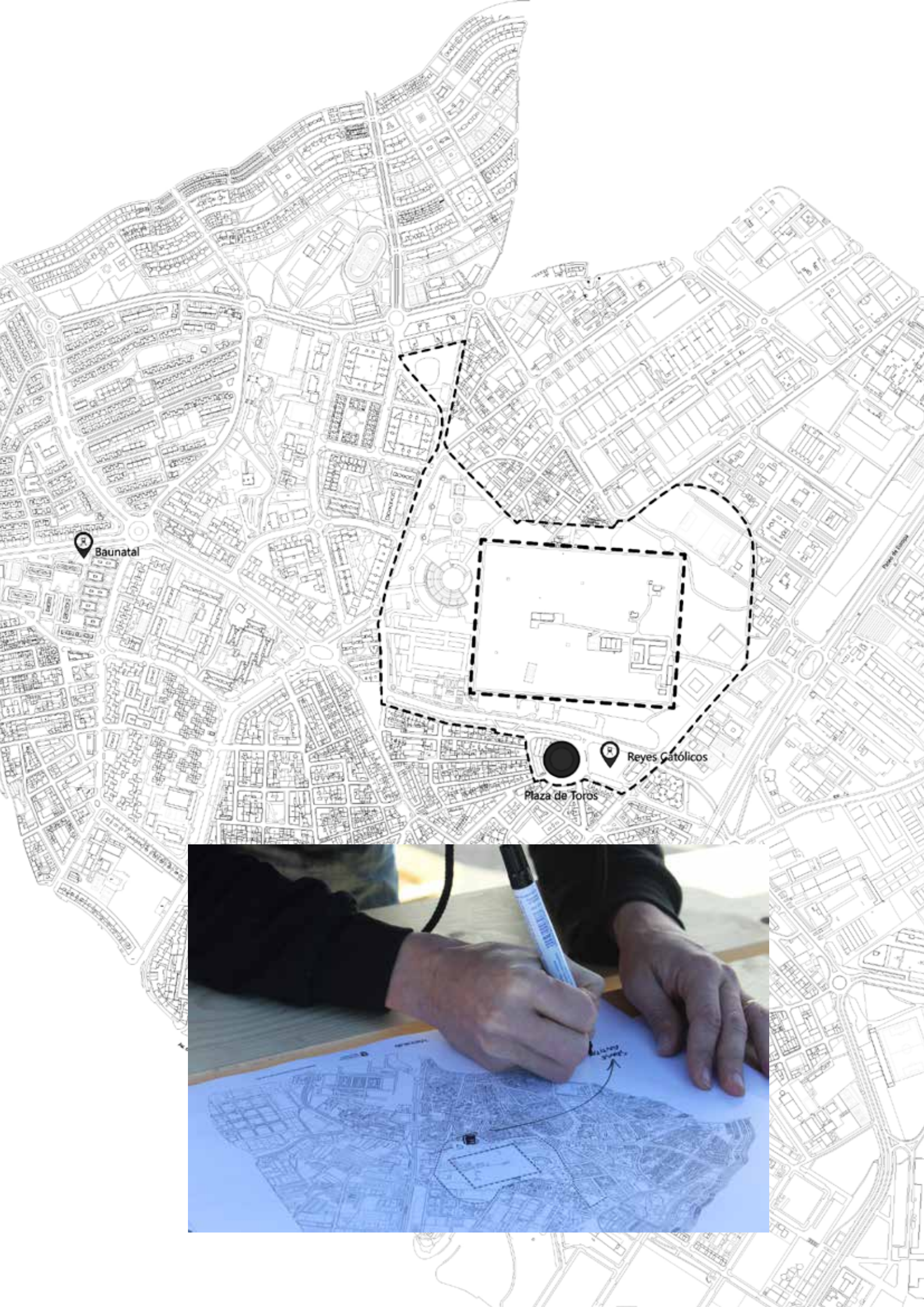
02. OBJETIVOS

2.1 Objetivo general

El objetivo general del proceso de participación de La Marina es la implementación de propuestas desde la ciudadanía para el desarrollo a corto, medio y largo plazo del parque de La Marina, donde se identifican mayores oportunidades de influir en la versión final.

2.2 Objetivos específicos

- + Definir propuestas de una manera creativa que puedan ser implementadas en el diseño del parque a través de las herramientas urbanísticas habituales como el Plan Especial o el Proyecto de Urbanización.
- + Recoger la mayor diversidad de ideas para el Parque de La Marina
- + Definir y prototipar proyectos a corto plazo, donde la ciudadanía pueda implementar sus infraestructuras y sus actividades.
- + Desarrollar un relato desde la ciudadanía del futuro Parque en base a los criterios desvelados en el proceso.
- + Consolidar y reforzar a San Sebastian de los Reyes como ciudad transparente y abierta la participación ciudadana en las políticas y planes del Ayuntamiento, intentando aprovechar la voz de la ciudadanía como un elemento de mejora y de avance en su desarrollo.
- + Prevenir conflictos, incorporando el mayor número de visiones múltiples y sensibilidades diversas. Solo siendo especialmente eficaces en la consideración y encauzamiento de la diversidad de intereses en un proyecto común, orientado a los intereses de la ciudadanía, podremos identificar y transformar los conflictos que pueda generar el desarrollo urbano.



03. ENFOQUE GENERAL

3.1 Aspectos generales del proceso

Un proceso de participación activa y creativa como el de “La Marina” conlleva una planificación debido a la diversidad, complejidad y relevancia de los temas tratados. Esto puede resumirse en varios aspectos generales del proceso.

- + Una visión integral del modelo de ciudad incorporando todos los elementos que influyen en su desarrollo.
- + La conjunción de distintas formas de mirar al Parque de La Marina.
- + La incorporación de la participación ciudadana a todos los sectores (emprendimiento, ocio, educación, salud, movilidad, medio ambiente, accesibilidad, etc.)
- + Dada la diversidad de agentes sociales implicados en este proyecto requiere combinar armónicamente las iniciativas a desarrollar por los diferentes actores del proceso de participación.
- + Finalmente, se precisa poder aportar una coherencia y alineamiento del proyecto con otras iniciativas promovidas desde el Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes y otras instituciones de planificación urbanística y territorial.

3.2 Enfoque general del proceso participativo

Es importante en este proceso, no pensar que se parte de cero. La memoria tanto del lugar, como de la ciudadanía es fundamental para entender que la participación es un ensamblaje que se da desde procesos previos y a procesos futuros. La frustración general que se da en España sobre procesos participativos previos es un síntoma que tenemos que recoger para tratar de evitarla desde un primer momento siendo transparentes, especificando las vinculaciones y los retornos y procesos de validación en el tiempo.

Podemos resaltar los principales puntos de partida que este proceso pone en marcha.

- + Entender la participación desde procesos activos de una ciudadanía ya existente, organizada e innovadora. Desde asociaciones de vecinos tradicionales y formales, otros tipos de asociaciones relacionadas con el deporte, la cultura, el género, los migrantes o la juventud. Iniciativas Ciudadanas informales que practican la ciudad de forma diversa y que plantean otro modo de hacer las cosas. A ciudadanos particulares interesados en desarrollar proyectos en común con otros ciudadanos.

- + Que la participación no es solamente consultiva sino que es un mecanismo para desarrollar proyectos de forma colaborativa.

- + Dotar al proceso de una infraestructura ciudadana denominada MarinaLab como el lugar simbólico y real desde el que desarrollar proyectos colaborativos para el Parque.

- + Entender que no todas las personas tienen las mismas posibilidades para participar. Tiempos, espacios y formatos diversos permiten expandir el ámbito de participación de la ciudadanía.

- + Por esta última razón, acompañar el proceso presencial con otras herramientas y formatos que permitan diferentes vinculaciones a la participación. Desde casa, en horarios diversos, más consultivo o más colaborativo, más formal e institucional, o informal y casual, etc.

El sistema innovador de este proceso, es no desarrollar solamente herramientas de diagnóstico y de propuesta de ideas, sino de dinámicas específicas de cocreación y prototipado de proyectos. Entendemos estas herramientas como un proceso de empoderamiento urbano para colaborar entre diferentes en proyectos comunes que puedan desarrollar a corto plazo proyectos en el parque y para la ciudadanía en general.

Este modelo innovador pone sobre la mesa la necesidad de pensar en sistemas de gobernanza y cogestión de diferentes espacios del Parque y preguntarnos por el modo de operar de una ciudadanía activa, comprometida y corresponsable con sus espacios, sus recursos y sus oportunidades.

Por último, la validación del proceso participativo se ha realizado de manera colectiva y desde cada agente participante. El documento recoge al final del mismo las conclusiones y las valoraciones hechas desde los participantes del proceso realizado. La evaluación colectiva es diversa, múltiple y permite un acercamiento al proceso más transversal y objetivo desde su pluralidad.

04. METODOLOGÍA

4.1 Ejes vertebradores del proceso

Los diferentes ejes vertebradores del proceso se pueden resumir en las estrategias desarrolladas para visibilizar y aflorar la vinculación entre deseos, necesidades y realidades de las diferentes comunidades y agentes participantes en el proceso. Entendiendo que los agentes no solo son las personas, sino también los animales, la vegetación, ciertas tecnologías, los edificios, etc. Una consideración amplia del concepto de agencia se ha desarrollado en este proceso.

Los principales ejes de vinculación pueden resumirse en estos tres:

1. Ejes vinculados a los aspectos urbanos generales.

Movilidad, Sostenibilidad, Energía, Resiliencia, infraestructuras, vida vegetal y animal, etc.

2. Ejes vinculados al ocio, el tiempo libre y la salud urbana.

Deporte, Cultura, Bienestar físico y emocional, individual y colectivo, etc.

3. Ejes vinculados al desarrollo temporal y los recursos asociados.

Se han contemplado escenarios de propuestas y acción en las tres temporalidades básicas del proceso. A corto plazo y con pocos recursos, a medio y largo plazo con la implementación de recursos sostenibles.

En base, a estos tres ejes generales, se han desarrollado los espacios de participación, las metodologías y las dinámicas propuestas y la consecución de los objetivos con herramientas específicas de colaboración.

Para la realización de estos ejes y de manera general, la metodología aplicada se basa en la de los laboratorios urbanos y ciudadanos desarrollados por VIC. En este caso, MarinaLAB es el espacio temporal dinamizado en base a la participación por proyectos colaborativos. Se entiende la participación como un proceso activo y creativo cuyo fin no es solo consultivo sino un “aprender haciendo” en el propio proceso.



CONQUISTA LA MARINA



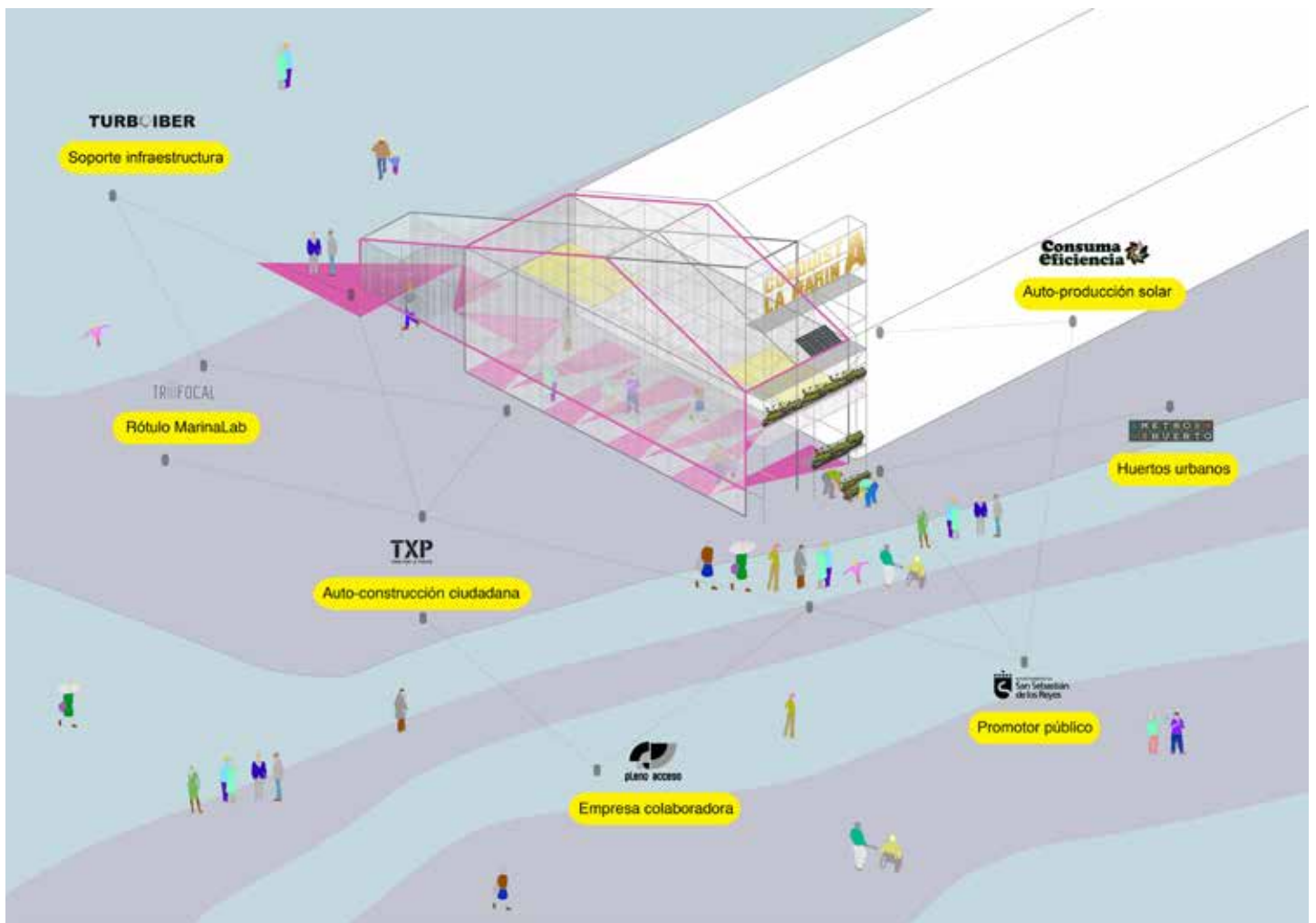
- Intro
- Portavoces
- Apertura
- Participa
- Cronología
- Galería de imágenes
- Videos
- Foro

Propuestas realizadas por los ciudadanos



Actualmente hay un total de 244 propuestas ciudadanas

navega por los indicadores para ver las propuestas y haz clic sobre ellas para ver los detalles



4.2 Espacios y formatos para la participación ciudadana

Como hemos explicado, el proceso entiende que una diversidad de formatos es deseable para una mayor y más diversa participación. A su vez, la espacialidad del lugar de participación y colaboración presencial determina y ayuda a una mayor creatividad.



1. Infraestructura Ciudadana: MarinaLAB

Se propone la creación de una infraestructura como extensión efímera y simbólica del edificio H en el interior de los terrenos militares de La Marina. Esta sencilla construcción será la infraestructura ciudadana para la participación. Durará un periodo de tres meses prorrogable y permitirá constituirse como nodo dinamizador del proceso de participación activa en el proceso.

Esta infraestructura tiene varias funciones operativas y simbólicas.

- + Explorar, observar y mapear el parque actualmente desconocido para la ciudadanía.
- + Visibilizar el proceso de participación y la existencia del Parque de La Marina.
- + Servir como lugar de encuentro para los procesos participativos y presentaciones.
- + Dotar de una pequeña infraestructura de confort dentro del parque.
- + Ser un símbolo del proceso de participación y coproducción del nuevo parque de la marina.
- + Desplegar cierta autonomía energética desde la instalación de paneles de energía solar fotovoltaica. Esta es la única fuente de energía que posee el parque actualmente.
- + Enlazar la apertura de puertas del parque con el proceso de participación.

Esta infraestructura opera como un espacio afectivo donde las redes de ciudadanos e iniciativas, las existentes y las emergentes se vinculan a ella como soporte y enlace para muchas otras actividades. En ella se desarrolla parte del proceso participativo según las dimensiones de participación, número de agentes, climatología, etc. El propio laboratorio de La Marina se ha desarrollado en un proceso de coproducción entre el ayuntamiento de S.S: de los Reyes, empresas privadas como Turboiber y Pleno Acceso, iniciativas ciudadanas como Metrohuerto, Consuma Eficiencia o el Instituto DI,, Trifocal y codiseñado y construido por el Vivero de Iniciativas Ciudadanas junto a Todo por la Praxis. El proceso de codiseño se aumentará con la puesta en marcha de marinalab y los prototipos de proyectos que se

2. Plataforma digital

La plataforma digital permite distribuir en el espacio y el tiempo la incorporación de ideas por parte de la ciudadanía sin la necesidad de participar en los procesos presenciales.

El desarrollo de la plataforma digital ha estado al cargo del Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes y su convenio de colaboración con Canal Norte. La plataforma tiene diversos objetivos:

- + Presentar el proceso de participación.
- + Ofrecer la información cronológica e histórica del Parque de La Marina con detalle.
- + Desarrollar las herramientas audiovisuales para visualizar el proceso mediante videos y fotografías sobre las instalaciones existentes y las obras de adecuación realizadas.
- + Permitir la recogida de ideas de manera individualizada y localizada en un mapa en el Parque de la Marina
- + Ofrecer un foro abierto para el debate de las ideas y el proceso.

3. Talleres de Participación

En base al desarrollo de una metodología por proyectos, los objetivos marcados y los ejes vertebradores del proceso se han desarrollado diferentes dinámicas que tienen tres puntos básicos.

- + Distribuir la palabra y por lo tanto la visibilización de ideas independiente del grado activo del agente participante.
- + Producir ideas de manera colaborativa. Estas dinámicas desactivan la imposición de ideas previas individuales o posicionadas en favor de ideas que pueden codesarrollarse y convertirse en ideas de muchas.
- + Permitir una multiplicidad de ideas, en base a la diversidad de agentes participantes.
- + Ser inclusivos en la aceptación de las ideas, procesos y prototipos desarrollados en el MarinaLAB.
- + Entender que la participación puede detonar un urbanismo progresivo y no delimitador ni en el espacio ni el tiempo.
- + Las dinámicas de prototipado de proyectos permiten entender la participación como una coproducción urbana. Esto significa que nuestras acciones dependen de multitud de agentes, ligadas a muchos espacios diferentes, y sobre todo a nuestras prácticas cotidianas desde los hogares, al espacio público. No se trata de pensar ¡que quieres que pase!, sino ¡que puedes hacer para que suceda!

Detallamos a continuación las dinámicas* establecidas en el proceso de MarinaLAB

* Algunas de estas metodologías se basan en las desarrolladas para el procomún por Colaborabora.

TP00 Certificado Ciudadano. 6 Febrero 2016

La primera sesión en la apertura de la Marina se realiza un Certificado Ciudadano. Los asistentes, valoran sus prácticas cotidianas respecto a su movilidad, uso de energía, prácticas colaborativas, implicación en iniciativas ciudadanas, dando como resultado una evaluación colectiva de la responsabilidad ciudadana. Ese mismo día se anuncia y explica en qué consiste el proceso de participación, y cuando pueden los ciudadanos participar.

Duración: 180´

Recursos: Papeles grandes DINAO + hojas previas con preguntas y ejemplos. Postits, rotuladores, celos, gomets. Chapas-regalo del certificado ciudadano.

Observaciones: Es una forma dinámica y divertida de valorar la responsabilidad ciudadana de cada agente, dando como resultado una valoración global de los participantes del municipio.

TP01 Mapeo y diagnóstico colaborativo. 20 Febrero 2016

Por un lado se realiza un mapeo colectivo de las iniciativas ciudadanas, asociaciones formales e iniciativas innovadoras en el término municipal de San Sebastián de los Reyes. Cada participante mapea su propia iniciativa y otras iniciativas ciudadanas que conoce. Este mapeo se sube posteriormente a la plataforma digital impulsada por el Vivero de Iniciativas Ciudadanas www.civics.es. San Sebastián de los Reyes, es el primer municipio de la comunidad de Madrid en estar en esta plataforma con ciudades como Madrid, MxDF, Santa Fe, Rosario, Buenos Aires, Santos, Sao Paulo o Rio de Janeiro. Civics es una plataforma que cartografía la innovación ciudadana en Iberoamérica.

Por otro lado, se desarrolla una dinámica DAFO que diagnostica el Parque de la Marina evaluando sus fortalezas, debilidades, amenazas y oportunidades desde el planteamiento del proceso de participación.

Duración: 90´, 10´ explicación + 35´ elaboración + 35´ combinación + 10´ conclusiones

Recursos: Papeles grandes DINAO + hojas previas con preguntas y ejemplos. Postits, rotuladores, celos, gomets.

Observaciones: DAFO no es rígido, sino dinámico y políedrico. Cruzan visiones y complementariedades. Es un ejercicio colectivo que se desarrolla entre todos los agentes implicados, no es un ejercicio individual de cada una de las partes.

TP02 Cocreación de propuestas. 6 Marzo 2016

En base al diagnóstico realizado previamente se establece una dinámica de cocreación colectiva de propuestas para llegar a producir diversas ideas-proceso a realizar en el Parque de la Marina.

Duración: 120´, 10´ explicación + 20´ Idear + 50´ elaborar + 20´ seleccionar+ 20 conclusiones

Recursos: Dispositivo maqueta, Papeles grandes DINAO + hojas previas con preguntas y ejemplos. Postits, rotuladores, celos, gomets.

Observaciones: Propiciar un clima de efervescencia. De tensión creativa y energía positiva. Tanto para el brain storming como para las aportaciones express. Se trata más de funcionar de forma ágil que de perseguir la excelencia.



TP03 Elaboración de Prototipos de implantación de las ideas presentadas. 12 Marzo 2016

En base al diagnóstico y a la primera elaboración de ideas-proceso se trata de pensar en la implementación y cogestión de las ideas elaboradas. Este taller trata de prototipar, es decir, de hacer concreto y muy específicas las ideas presentadas para su activación en un corto plazo de tiempo desde la ciudadanía.

Duración: 120´, 10´ explicación + 20´ Idear + 50´ elaborar + 20´ seleccionar+ 20 conclusiones

Recursos: Ejemplos de infraestructuras ciudadanas, Papeles grandes DINAO + hojas previas con preguntas y ejemplos. Postits, rotuladores, celos, gomets.

Observaciones: El clima debe estar abierto a recibir críticas y mejorar lo planteado previamente. Las ideas después de esta sesión deberán mejorarse en los aspectos más débiles para pasar a la última fase de evaluación y validación colectiva.

TP04 Open Space. Avance de conclusiones y valoración colectiva del proceso. 16 Abril 2016

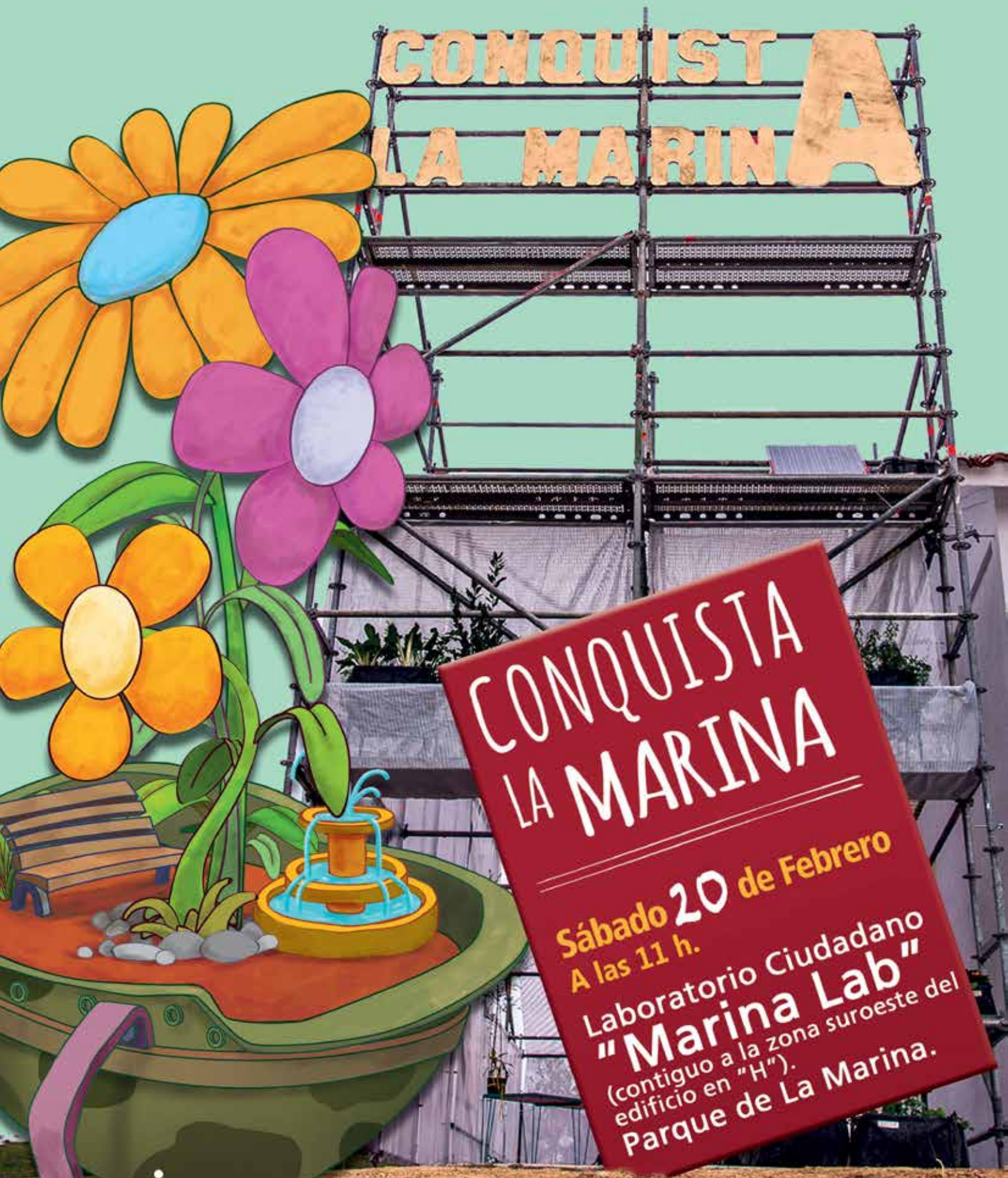
Esta última sesión, contempla la finalización del taller anterior, atendiendo a las cuestiones que pudieron estar no resueltas. Por último evaluará las posibilidades o modelos de cogestión y gobernanza creados en la sesión TP2y3 para evaluarlo y tratar de definir el modelo consensuado para su aplicación.

Duración: 90´, + 30´ Desarrollos de propuestas generados + 40´ Evaluación colectiva + 20´ conclusiones

Recursos: Papeles grandes DINAO, Postits, rotuladores, celos, gomets.

Observaciones: El último de los talleres es el momento donde concentrarse en la definición concreta del sistema propuesto para continuar la propia gobernanza del Proceso Participativo y de las decisiones a tomar entre el Ayuntamiento y la ciudadanía una vez atendidas todas las demandas, ideas, prototipos y priorizar lo concreto para poder gobernarlo.





CONQUISTA LA MARINA

Sábado 20 de Febrero
A las 11 h.

Laboratorio Ciudadano
"Marina Lab"
(contiguo a la zona suroeste del
edificio en "H").
Parque de La Marina.



AYUNTAMIENTO DE
**San Sebastián
de los Reyes**

05. COMUNICACIÓN

El proceso de comunicación reúne también diferentes fases y formatos. En especial debe atender a los hitos principales marcados en el cronograma como son:

- + Comunicación en los preliminares: difusión del proceso e inserción del hastag #conquistalamarina y #marinaLAB. Plataforma digital, carteles-trípticos y medios apoyarán la aparición del proceso como comunicación. (Redes sociales y medios de comunicación tradicionales (radio, prensa, televisión, blogs y webs especializados) en el que el proceso ha sido anunciado y comunicado. En especial, en la revista local que llega a 30.000 casas La Plaza.
- + Comunicación parcial de las actividades específicas del proceso a través de los canales creados a tal efecto. Se han recogido mails desde las urnas y la plataforma web para comunicar cada sesión a tal efecto a las personas interesadas en el proceso.
- + Comunicación durante el proceso de participación: Seguimiento en directo a través de las redes sociales digitales: publicación de fotos en Twitter y Facebook, resúmenes en la plataforma digital www.conquistalamarina.es, la web del Ayuntamiento, y los canales locales, la web del vivero de Iniciativas Ciudadanas, etc.
- + Comunicación final: difusión de los resultados y conclusiones a través de las presentaciones públicas, redes sociales y medios de comunicación.



Sesión 1

Sesión 2



Sesión 3

Sesión 4

5.1 Presentaciones del proceso realizadas

Presentación pública del proceso de participación	3 de febrero
Presentación pública del proceso y apertura de La Marina.	6 de Febrero
Presentación pública en sesión 01	20 de Febrero
Presentación pública en sesión 02	6 de Marzo
Presentación pública en sesión 03	12 de Marzo
Presentación con diferentes grupo de empresarios.	14 de Marzo
Presentación con Pacto Local por el empleo	15 de Marzo
Presentación en el Consejo Sectorial de Participación Ciudadana	16 de Marzo
Presentación pública en sesión 04	16 de Abril

5.2 Estrategia Off-Line

La estrategia de comunicación en papel, pasa por diseñar una comunicación cercana al ciudadano menos digitalizado, y que pueda ver en su día a día. Las publicaciones que se han hecho a parte de los medios de prensa locales son:

+ Sistema de cartelería que se presento en los sistemas de publicidad de las calles de San Sebastián de los Reyes con 75 mupis.

+ Por otro lado se imprimieron y repartieron 8.000 octavillas para el fin de semana de apertura, a la vez de los 30.000 ejemplares de la revista local de La Plaza de principios de Febrero.

5.3 Estrategia On-Line

Como hemos descrito en el punto sobre los diferentes canales de comunicación y difusión del proceso, la estrategia on-line, pasa por sumar esfuerzos y compartir la comunicación entre los diferentes agentes del proceso. Para ello la comunicación digital se desarrollará de la siguiente manera:

+ Difusión de los contenidos a través de las redes sociales digitales del Ayuntamiento, Vivero de Iniciativas Ciudadanas y agentes involucrados.

+ Vinculación de la plataforma web del proceso como fuente principal de información y comunicación apoyada por las notas que saque el ayuntamiento de Madrid y las asociaciones e iniciativas ciudadanas del San Sebastián de los Reyes.

+ El vivero de iniciativas ciudadanas como plataforma digital es una de las páginas más visitadas en torno a iniciativas ciudadanas, espacio público, procesos de participación y empoderamiento urbano así como de innovación ciudadana.

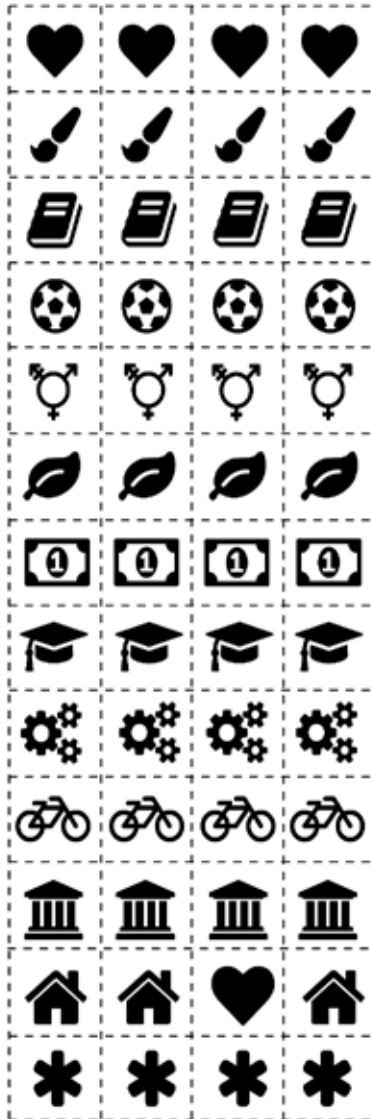
+El artículo en la página del vivero: Coproducción Urbana y Ciudadana: MarinaLAB ha recibido más de 1000 visitas en 3 meses. <http://viveroiniciativasciudadanas.net/2016/02/18/coproduccion-urbana-y-ciudadana-marinalab/>

CONQUISTAR LA MARINA

MAPEA TU INICIATIVA

Recorta el icono de tu iniciativa y ubícala en el mapa.

Temática de la iniciativa



LEYENDA

- Apoyo Mutuo y Cuidados:** Crianza, Salud, Soberanía Alimentaria, Banco de Alimentos, Gastronomía, Nutrición, Comida y Excedentes, Bienestar Animal...
- Arte Urbano:** Graffiti, Intervenciones
- Cultura Libre:** Ciencia, Tecnología, Software Libre, Cultura Hacker, Identidad Digital, Datos, Sociedad, Gestión cultural,
- Deporte**
- Derechos e Igualdad:** Género, Feminismo, Derechos Humanos, Decolonialismo, Comunidades Indígenas...
- Ecología Urbana y Consumo:** Permacultura, Agricultura Urbana, Producción Ecológica, Banco de Semillas.
- Economía colaborativa:** Economía Social, Autogestión, Decrecimiento, Banca Ética, Banco de Tiempo, Moneda Social, Microfinanciación, Propiedad Compartida, Trueque, Cadena de Servicios, Trabajo Compartido, Consumo
- Educación Expandida:** Educación, Emprendizaje, Intercambio de Conocimientos, Conodriamiento Compartido,
- Mediación y facilitación:** Intermediación, Facilitación, Desarrollo social y comunitario, Visibilización, Cartografías y Mapas, Redes...
- Movilidad Sostenible:** Calles tranquilas, Carsharing, Carpooling, Bicicletas
- Política y Gobernanza:** Gobernanza, Políticas Públicas, Energía, Datos - Abiertos, Justicia, Transparencia, Participación, Periodismo P2P, Comunes, Presupuestos
- Urbanismo y Patrimonio:** Urbanismo, Arquitectura, Geografía, Vivienda Compartida, Solares Vecinos, Muros, Mobiliario y Dispositivos, Diseño, Autoconstrucción,
- Otra**

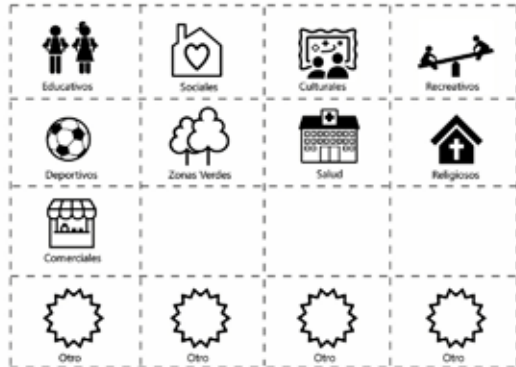
COCREACIÓN DE PROPUESTA 01

- | | | | |
|--------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| Ecología | <input type="checkbox"/> | Movilidad | <input type="checkbox"/> |
| Programación | <input type="checkbox"/> | Cogestión publico-ciudadana | <input type="checkbox"/> |
| Otra..... | <input type="checkbox"/> | Otra..... | <input type="checkbox"/> |

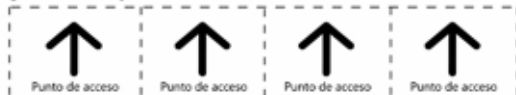
Recorta el icono de tu propuesta y ubícala en el mapa



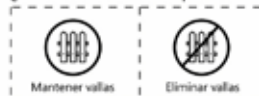
¿Qué tipos de iniciativas propones para participar activamente?



¿Dónde crees que deberían estar los accesos a La Marina?



¿Mantendrías las vallas que la rodean?



06. APORTACIONES COLECTIVAS

6.1 Mapeo de la Innovación Ciudadana en S.S. de los Reyes

6.2 Diagnóstico colaborativo del Parque de La Marina

6.2.1 DAFO

6.2.2 Desaprovechamiento de La Marina

6.2.3. Diagrama Arbol de problemas

6.2.4. Diagrama Abol de soluciones

6.2.5. Escenarios La Marina 2020

6.2.6. Valoración de La Mariona actual

6.3 Propuestas regogidas

6.3.1 Mapa de propuestas Urnas

6.3.2. Propuestas Urnas

6.3.3. Mapas de propuestas WEB

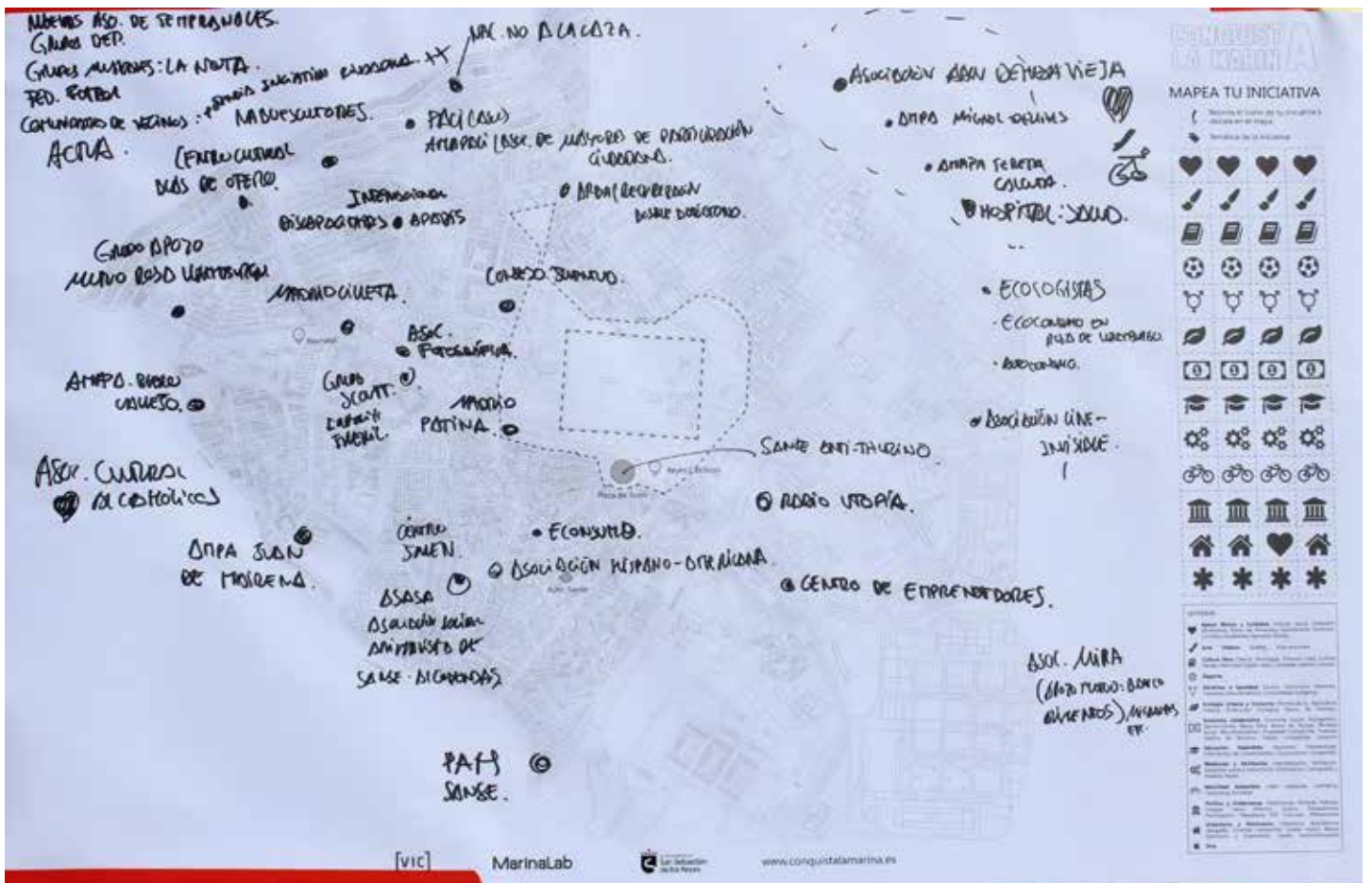
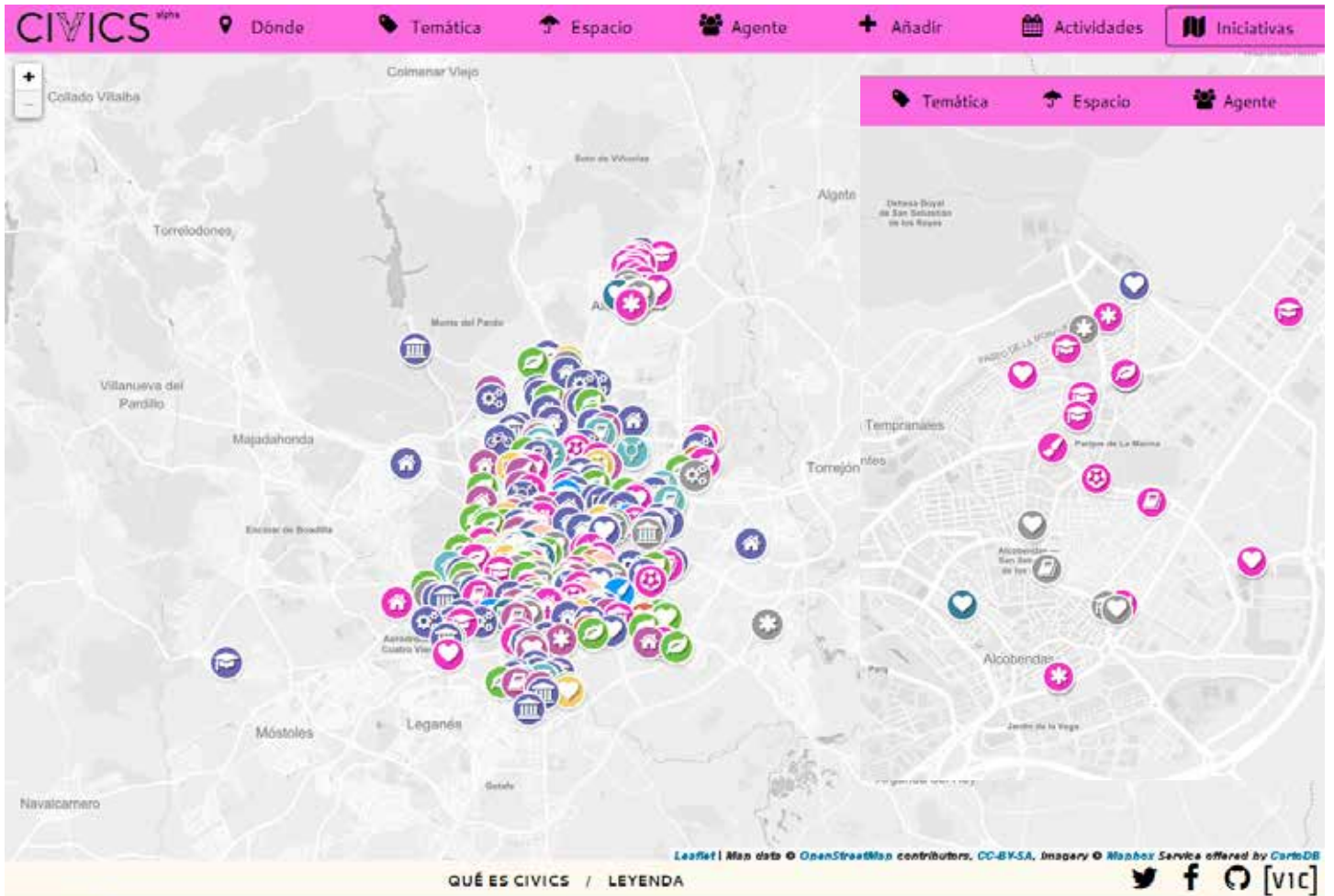
6.3.4. Propuestas WEB

6.4 Propuestas de MarinaLAB

6.4.1 Prototipos desarrollados. Fichas

6.4.2. Representación de los prototipos

6.1 Mapeo de la Innovación Ciudadana en S.S. de los Reyes



6.2 Diagnóstico colaborativo del Parque de La Marina

6.2.1 DAFO

Fortalezas

- Ubicación estratégica. Conexión con los barrios.
- Aprovechar las construcciones.
- Dimensiones.
- Pulmón verde en el centro y próximo al metro.
- Ubicación central.
- Potencial paisajístico.
- Interés vecinal.
- Expectativas que ha generado.
- Percepción del espacio como propio.
- Posibilidades elaboración.
- Orografía a aprovechar.
- Fácil acceso.
- El espacio.
- La plaza mayor de San Sebastián de los Reyes.
- Propuestas de asociaciones y ciudadanos.
- Espacio muy amplio para aprovecharlo al servicio del ciudadano y empresarial.
- Buena combinación de transportes.
- Construcciones polivalentes.
- Conexiones, transporte público (metro, bus, plaza de toros)
- El nombre actual le dota de una identidad propia
- Ya es un espacio verde

Debilidades

- Infraestructuras de accesos, hacen falta aparcamientos (no patata).
- Que queramos hacer demasiadas cosas.
- Presupuesto/coste.
- Mantenimiento a largo plazo; Inversión sostenible.
- Puntos negros de uso exclusivo.
- Voluntad política. Pacto político (a largo plazo).
- Topografía, paseos, todo lo que falta.
- Evitar edificaciones e instalaciones; Especulación no.
- Destruir la orografía del terreno.
- Ubicación-integración.
- Desinterés de los vecinos.
- Desacuerdo y necesidad de inclusión.
- Economía para desarrollos modestos.
- Falta de concreción del ayuntamiento sobre lo que se puede hacer.
- Falta de participación conforme avanza el proceso.
- Continuidad del proyecto, y que no se paralice por cambios políticos. (Acuerdo en el tiempo.)
- Necesidad de altas inversiones para acondicionamiento
- Estado de las construcciones
- Acuerdo político Global para llevar a cabo el proyecto
- El tiempo que se necesita para llevar a cabo el proyecto

Oportunidades

- Buen lugar para participación y encuentros.
- Saber mover y conseguir financiación, privada y europea.
- Hacer algo nuevo que no esté.
- Para disponer de ubicación física en el centro de San Sebastián de los Reyes.
- Anhelos para los vecinos.
- Reivindicación social.
- Suplir carencias vecinales y sociales.
- Experiencial.
- Proyecto atractivo para un desarrollo económico.
- Integrar lo colindante.
- Objetivos de mayorías no grandes (gente sin asociarse).
- El distintivo del pueblo (mejor que los otros).
- Buen lugar para y con el ayuntamiento.
- Dinamización de actividades.
- Dotar a la sociedad de cultura ciudadana.
- La sociedad civil participa en la gobernanza. Coproducción.
- Mejorar la gestión de recogida de animales.
- Tratar temas muy específicos desde maltrato animal, etc.
- Incluir ciudadanos no humanos; animales en el proceso.
- Ciudadana (espacio verde, familiar, de ocio y deporte.)
- Actividades culturales: cine, teatro.
- Empresarial-Asociacionismo: ferias, mercadillos...
- Valor inmobiliario y turístico para Sanse.
- Reutilizar edificios en otros usos, como en otros lugares de Madrid.
- Edificio polivalente para ferias comerciales y empresariales, con sede de ACONOMD.
- Posibilidad locales hosteleros
- Centro Taurino
- Feria de muestras, Pulgas gestionado por ACONOMD.
- Orografía del terreno y extensiones
- Ubicación de servicios municipales
- Sensibilización medioambiental
- Pulmón medioambiental que sirve de palanca económica
- Dotar al municipio de un lago artificial
- Peatonalización de zonas anexas al parque (Enlazar carril bici)
- Elemento dinamizador (cultural y económico)

Amenazas

- Descuido y abandono.
- Edificación que pague parte. No
- Coste efectivo de mantenimiento.
- El tiempo de desarrollo para hacer lo mínimo para hacerlo funcional.
- Falta de pacto político.
- Vandalismo.
- Coste.
- No transparencia en ejecución y gestión.
- Participación de ciudadanos no asociados.
- Privatización de espacios.
- Propuestas comerciales.
- Infraestructura mínima.
- Que no se cumplan las expectativas.
- Proyectos de legislatura cortoplacista. (4 años).
- Falta Inversión.
- Exclusividad por privatización.
- Utilización Partidista.
- Escenario económico-político inestable
- Rentabilización rápida del espacio
- Tráfico rodado
- Presión de visitantes
- Cambio climático, aumenta costes de mantenimiento del parque

6.2.2 Desaprovechamiento de La Marina

INCORRECTA INTERVENCIÓN POLÍTICA

Falta de acuerdos

- + Falta de pactos políticos
- + Falta de acuerdos político-globales para llevar a cabo el proyecto

Relación con el ayuntamiento

- + Falta de concreción del ayuntamiento sobre lo que se puede hacer

Situación política actual

- + Posible estancamiento del proyecto debido a cambios políticos
- + Falta de voluntad y pacto político
- + Proyectos de legislatura cortoplacista
- + Escenario económico-político inestable
- + Especulación de los terrenos
- + Falta de continuidad del proyecto en el siguiente gobierno una vez iniciado este en el anterior

Usos

- + Privatización de espacios
- + Exclusividad por privatización
- + Utilización partidista
- + Que los grupos políticos hagan suyo el proyecto del parque

ESCASA INTERACCIÓN SOCIAL

Falta de interés y apropiación

- + Desinterés de los vecinos
- + Falta de participación conforme avanza el proceso
- + Vandalismo
- + Abandono y deterioro ciudadano
- + Falta de convicción población metropolitana y de San Sebastián de los Reyes

Desacuerdos

- + Desacuerdo y necesidad de inclusión
- + Desaprovechamiento del hecho que La Marina pueda convertirse en el ícono de San Sebastián de los Reyes
- + No lograr consensuar un proyecto global de escala metropolitana/ciudad/barrio

FALTA DE ACTIVIDADES

Opciones

- + Querer hacer demasiadas cosas y no lograr nada

Usos

- + No acertar con la aceptación que van a tener los distintos usos y convertir La Marina en un espacio sin aprovechamiento
- + El olvido del proyecto ciudadano-empresarial
- + Propuestas demasiado comerciales, mercadillos, fiestas, ferias

CARENCIAS ESPACIALES

Arquitectura

- + Mal estado de las edificaciones
- + Falta de accesos y aparcamientos
- + Descuido y abandono de las estructuras
- + Posibilidad de construcción de algún complejo de viviendas o comercial
- + Mínima infraestructura

Geografía

- + Topografía irregular
- + Falta de caminos

Uso espacial

- + Puntos negros de uso exclusivo
- + Que no se realicen espacios de uso específico debido al déficit de la zona norte
- + Que no se contemple el proyecto del Aeropuerto en relación con la movilidad y los aparcamientos



INSUFICIENTE INVERSIÓN Y USO ECONÓMICO

Tipos de inversión

- + Necesidad de altas inversiones para un correcto acondicionamiento
- + Probabilidad de planificación y desarrollo de un megaproyecto que implique altos costes e incrementos sucesivos, que impidan el disfrute del lugar
- + Falta de inversión en general.

Costes generales

- + Poco presupuesto versus el alto costo
- + Economía para desarrollos muy modestos
- + Decadencia por falta de presupuesto

Mantenimiento

- + Inversión insostenible debido al mantenimiento a largo plazo
- + Aumento de costos del mantenimiento debido al cambio climático
- + Una vez terminado el proyecto, por falta de fondos para el mantenimiento, el parque caiga en el olvido
- + No se integra en el proyecto la viabilidad de ejecución y mantenimiento

Gestión y renta

- + Que no haya transparencia en la gestión y la ejecución
- + Rentabilización del espacio

CONTROL DE TEMPORALIDADES

Plazos

- + El tiempo en el que se necesita llevar a cabo todo el proyecto
- + Tiempo de desarrollo del proyecto para hacerlo minimamente funcional

Continuidad

- + Que no se dé continuidad al proyecto una vez iniciado

6.2.3 Diagrama Arbol de problemas.



MANEJO DE LA MARINA

Intervención política

- Falta de continuidad del proyecto en el siguiente gobierno una vez iniciado este en el anterior
- Especulación de los terrenos
- Escenario económico-político inestable
- Proyectos de legislatura cortoplacista
- Falta de voluntad y pacto político
- Posible estancamiento del proyecto debido a cambios políticos

Situación política actual

Que los grupos políticos hagan suyo el proyecto del parque

Utilización partidista

Exclusividad por privatización

Privatización de espacios

Usos

Querer hacer demasiadas cosas y no lograr nada.

Opciones

Propuestas demasiado comerciales, mercadillos, fiestas, ferias.

El olvido del proyecto ciudadano-empresarial

No acertar con la aceptación que van a tener los distintos usos y convertir La Marina en un espacio sin aprovechamiento

Usos

Promoción de actividades

Conversion y uso económico

Mantenimiento

- Poco presupuesto vs. el alto costo
- Inversión insostenible debido al mantenimiento a largo plazo
- Aumento de costos de mantenimiento debido al cambio climático
- Una vez terminado el proyecto, por falta de fondos para el mantenimiento, el parque caiga en el olvido.
- No se integra en el proyecto la viabilidad de ejecución y mantenimiento

Gestión y renta

- Que no haya transparencia en la gestión y la ejecución
- Rentabilización del espacio

Control de temporalidades

Plazos

- El tiempo en el que se necesita llevar a cabo todo el proyecto
- Tiempo de desarrollo del proyecto para hacerlo mínimamente funcional

Continuidad

- Que no se de continuidad al proyecto una vez iniciado

6.2.4 Diagrama Arbol de soluciones.



MANEJO DE LA MARINA

Intervención política

Continuidad del proyecto en el siguiente gobierno una vez iniciado este en el anterior

Certeza sobre los terrenos

Escenario económico-político estable

Proyectos de legislatura largoplacista

Voluntad y pacto político

Continuidad del proyecto sin importar cambios políticos

Situación política actual

Que los grupos políticos hagan suyo el proyecto del parque

Utilización comunitaria

No hay uso exclusivo

No existe privatización

Usos

Lograr las propuestas que se han querido hacer

Opciones

Diferentes propuestas como mercadillos, fiestas, ferias.

Mantener presente proyecto ciudadano-empresarial

Lograr acertar con la aceptación que van a tener los distintos usos y convertir La Marina en un espacio aprovechado

Usos

Promoción de actividades

Costo económico

Mantenimiento

Inversión sostenible para el mantenimiento a largo plazo

Estabilización de costos con un proyecto sustentable que no se vea afectado por cambios climáticos

Obtención de fondos para el mantenimiento del parque

Se integra en el proyecto la viabilidad de ejecución y mantenimiento

Gestión y renta

Total transparencia en la gestión y la ejecución

Control de temporalidades

Plazos

El tiempo en el que se necesita llevar a cabo todo el proyecto

Lograr un tiempo de desarrollo del proyecto acorde para hacerlo mínimamente funcional

Continuidad

Se da continuidad al proyecto una vez iniciado

6.2.5. Escenarios + y - del Parque de La Marina en 2020



- Que no se haga nada, solo politiquero
- Que se edifique un complejo de viviendas o comercial
- Abandono / Deterioro ciudadano, institucional
- Exclusividad por privatización
- Que no se haya dado continuidad al proyecto
- Que se haya realizado el proyecto y si no la formación de Gobierno que salga que lo continúe
- Nos gustaría que todos los grupos políticos hicieran suyo el proyecto del parque
- Planificar y desarrollar un megaproyecto que implique altos costes e incrementos sucesivos, que impidan el disfrute del lugar
- Especulación de los terrenos
- Decadencia por falta de presupuesto
- No acertar con la aceptación que van a tener los distintos usos y convertir La Marina en un espacio sin aprovechamiento
- Mercadillo
- Aparcamientos privados
- Ferias y fiestas
- Falta Inversión
- Falta de pacto político
- Utilización partidista
- Que la falta de fondos en el mantenimiento, una vez realizado el proyecto, caiga en el olvido
- Demasiado vandalismo que estropee las instalaciones como, la fase del anfiteatro, las fuentes y jardines actuales
- No se consensue un Proyecto Global de escalas metropolitana/ciudad/barrio
- No se integra en el proyecto la viabilidad de ejecución y mantenimiento
- No se convenga a la población metropolitana y de San Sebastián de los Reyes
- No se realice contemplando los déficits de la zona Norte
- Se convierta en la suma de demandas cortoplacistas
- Se desaproveche el convertirlo en el Ícono de San Sebastián de los Reyes a escala súper-municipal
- No se contemple en relación con la movilidad y aparcamiento
- El olvido del proyecto ciudadano y empresarial Aeropuerto de Ciudad Real
- Que algún grupo de interés se apropie del espacio

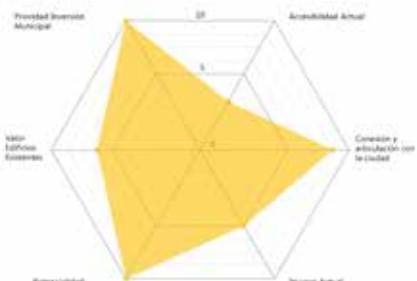
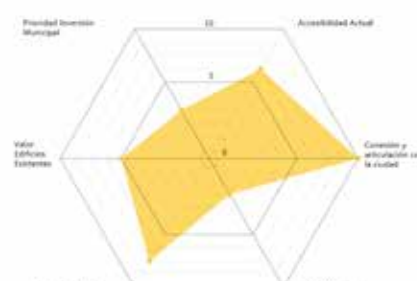
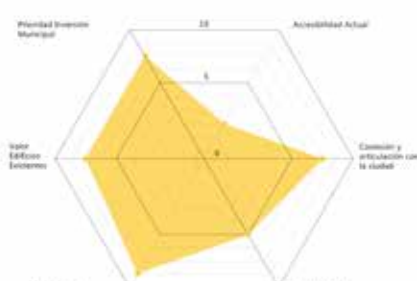
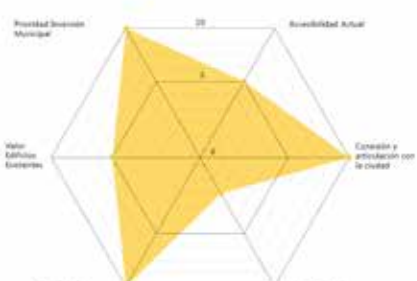
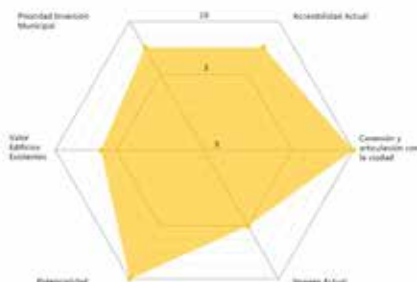
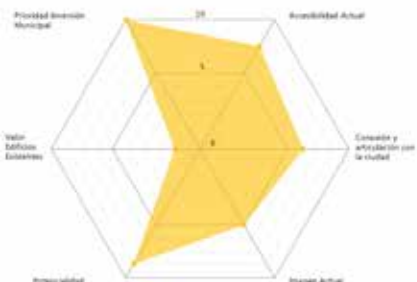
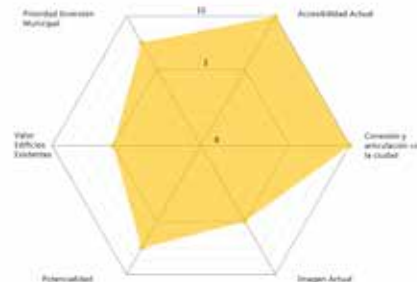
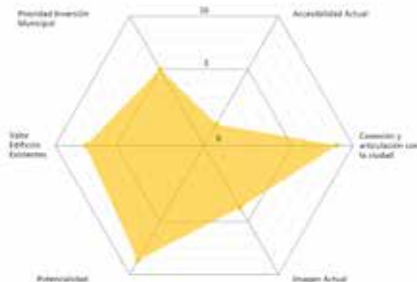
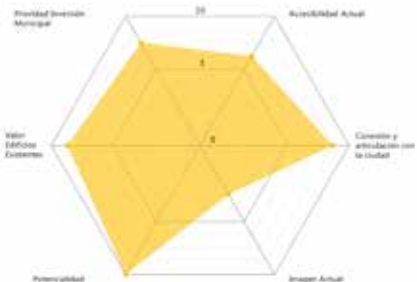


- Punto de encuentro e ícono de la ciudadanía
- Centro activo de participación ciudadano
- Sostenible económicamente y energéticamente
- Espacio deportivo
- Espacio recreativo infantil sin arena
- Parque urbano, aprovechando lo existente
- Que se logre un espacio a gusto a la mayoría de los vecinos y perdure en el tiempo
- Área de disfrute
- Área de servicios sociales
- Que se cumplan las expectativas de los vecinos
- Que nos sintamos orgullosos del resultado
- Espacio multicultural en el que se puedan practicar diversas actividades culturales
- Espacio verde eco-sostenible con incremento de vegetación autóctona
- Aprovechamiento de las instalaciones existentes
- Intensa participación ciudadana en el diseño, creación y mejora del parque
- Funcionamiento pleno de todas las instalaciones
- Comodín para las nuevas necesidades del pueblo
- Espacio de ocio alternativo a grandes superficies
- Merendero con árboles
- Casa del pueblo
- Paseos con sombra
- Gran afluencia de público municipal y externo que contribuye a dinamizar la zona
- Punto de encuentro y pulmón verde de los barrios de la zona centro del pueblo
- Parque ícono de los pueblos de la zona norte, encanto especial que sea un reclamo para la población
- Que reaviva las ganas de que los niños disfruten de jugar en un espacio extenso y seguro
- Se realiza un Proyecto Integrado a diversas escalas
- Se contemple en relación con la movilidad, transporte público metropolitano y urbano
- Se contemple en relación con el Casco Tradicional
- Abierto a todas las edades
- Gobernado en Gobernanza participativa y participada
- Gestionado en base a nuevas tecnologías (TIC)
- Que a nivel de asociación y con la implicación de las mismas, sea el centro de referencia tanto ciudadano como empresarial.
- Programación anual de ferias.
- Se realizan eventos comerciales SANSE STOCK
- Que el proyecto se haya concretado y finalizado en el gran pulmón verde urbano de municipio
- Que La Marina sea un eje vertebrador de la ciudadanía
- Que sea la joya de la ciudad y un reclamo al exterior

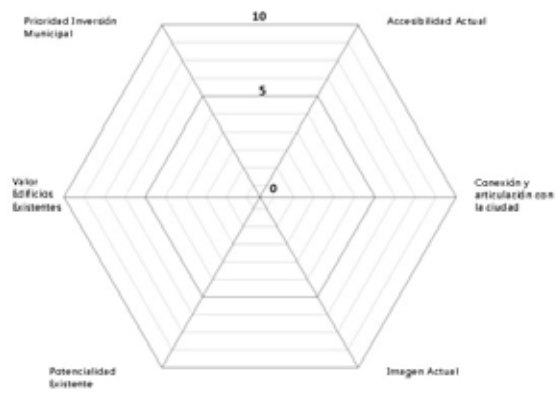
**CONQUIST
LA MARINA**

Retorno durante el proceso de participación

6.2.6. Valoración de La Marina actual. Potencialidades.



- **¿Qué opinión / valoración tiene de La Marina?** Valora con un punto en cada eje sabiendo que cuanto más exterior más valor le da y cuanto más cerca del centro menor





¿Qué cree que se debe

Mejorar

Accesibilidad e infraestructuras ***
La infraestructura viaria
Los edificios y los accesos *
Los aparcamientos aledaños
Instalaciones y senderos
Edificaciones y vallados
Hacer algo realmente
Infraestructura e iluminación

Proteger

El espacio integro
De la especulación y más edificaciones
la orografía y topografía del terreno ***
La zona
Arbolado y zonas verdes existentes
Medio Ambiente
Espacio verde, seguridad ciudadana

Cambiar

Uso del espacio
Visión como zona verde
Accesos*
El que no haya continuidad con
los proyectos
Más árboles

Eliminar

Barreras
Edificaciones obsoletas
Vallas y barreras
Hangar
Vandalismo

¿Qué cree que

Falta

Un proyecto tangible
Todo para ser un gran parque
Forestal
Un proyecto global de escala metropolitana
Un compoto de propuestas viables
Recursos económicos
espacios urbanos
Acondicionamiento del terreno
Iniciativa de arranque

Sobra

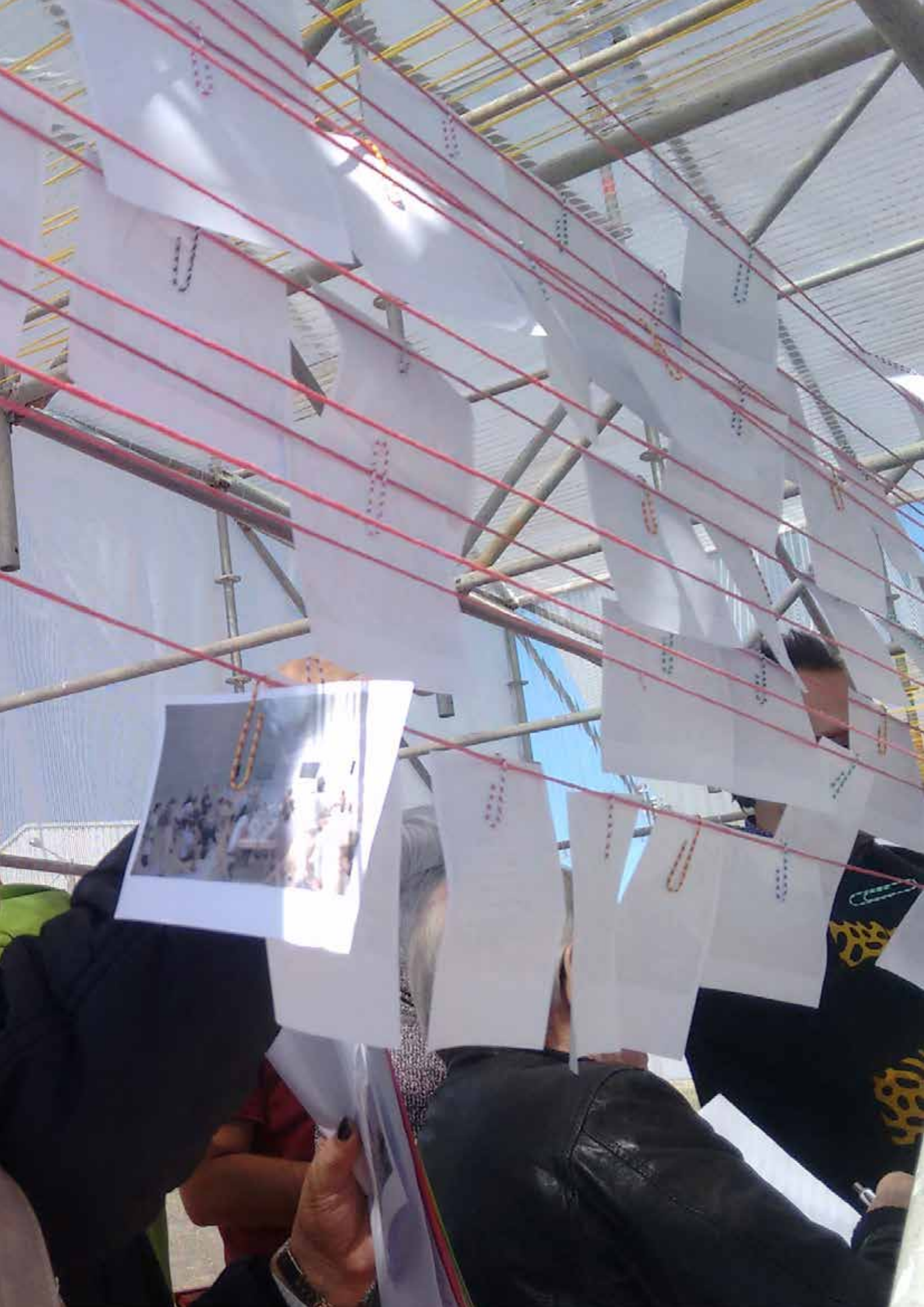
Ilusión, ganas, expectativas
Alambradas
La visión de superposiciones
no integradas
Espectativas y deseos
Políticos corruptos

¿Que haría con los edificios existentes?

Mantener los edificios y reaprovecharlos *****
Tirar los edificios x

¿Conoce otros espacios similares que le gusten?

Sí el parque de las palomas de Benalmádena.
Parque Arroyo de la Vega
El retiro x
Parque Manzanares
Parque Activo Sevilla
Zona Dehesa vieja y dehesa Boyal *
Matadero Madrid
Parque Sur-este em Cavacas
Parque Isabel La Católica en Gijón
Madrid Rio
Casa de Campo



6.3 Propuestas recogidas

Las propuestas e ideas recogidas se han cartografiado sobre mapas, se han valorado en porcentajes de relación de unas con otras y se han etiquetado en base a los ámbitos de las propuestas y el grado de innovación urbana y ciudadana que recogen.*

Las propuestas recogidas se enmarcan en tres de los formatos desplegados para la participación.

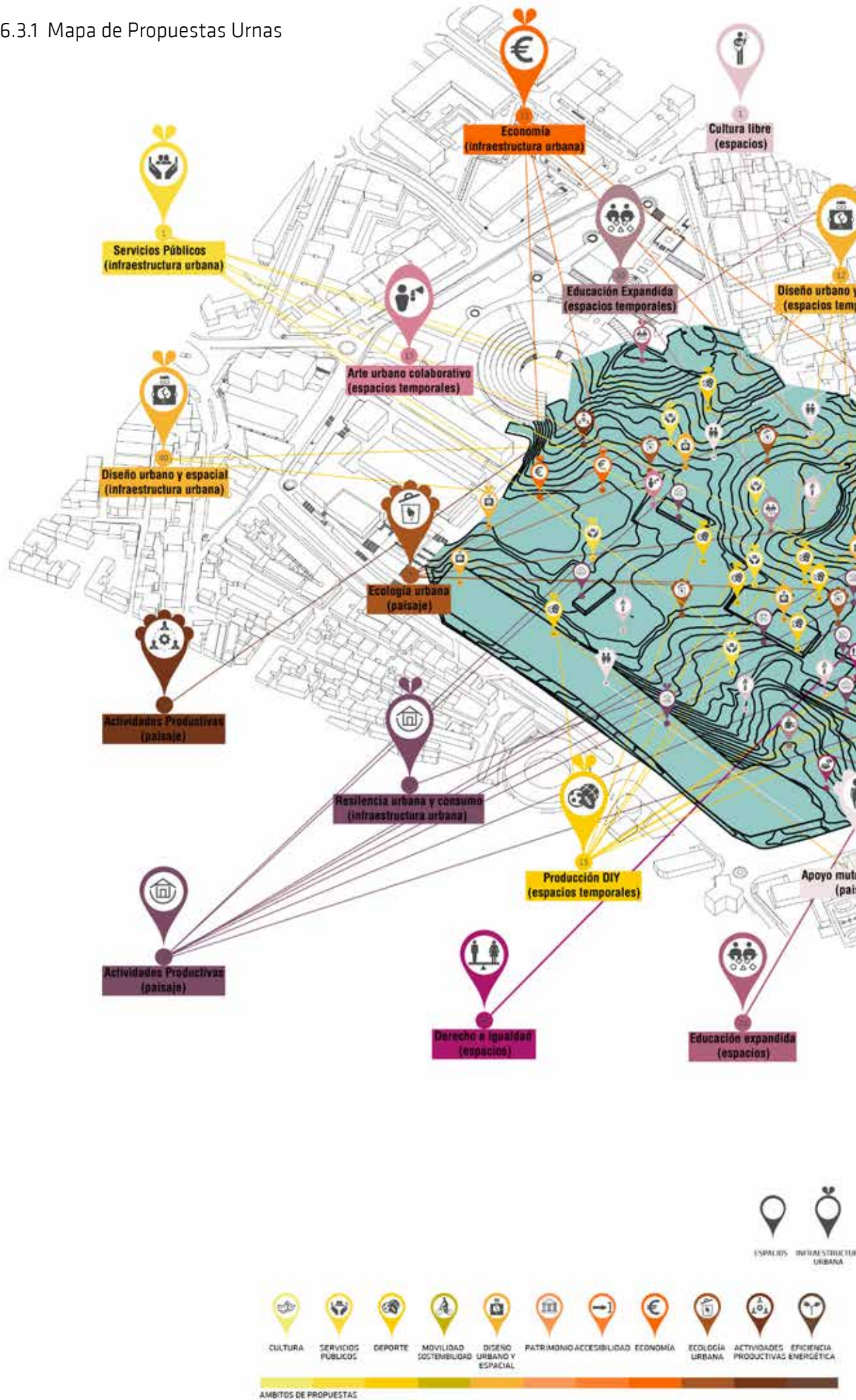
- + Ideas de la ciudadanía provenientes de las urnas instaladas en el Parque de La Marina y en diferentes instalaciones municipales.
- + Ideas de la ciudadanía recogidas desde la plataforma digital conquistalamarina.es
- + Ideas-proceso y prototipos de los desarrolladores de MarinaLAB
- + Ideas y cuestiones que han llegado de diversos foros y mesas sectoriales e iniciativas ciudadanas por otros cauces.

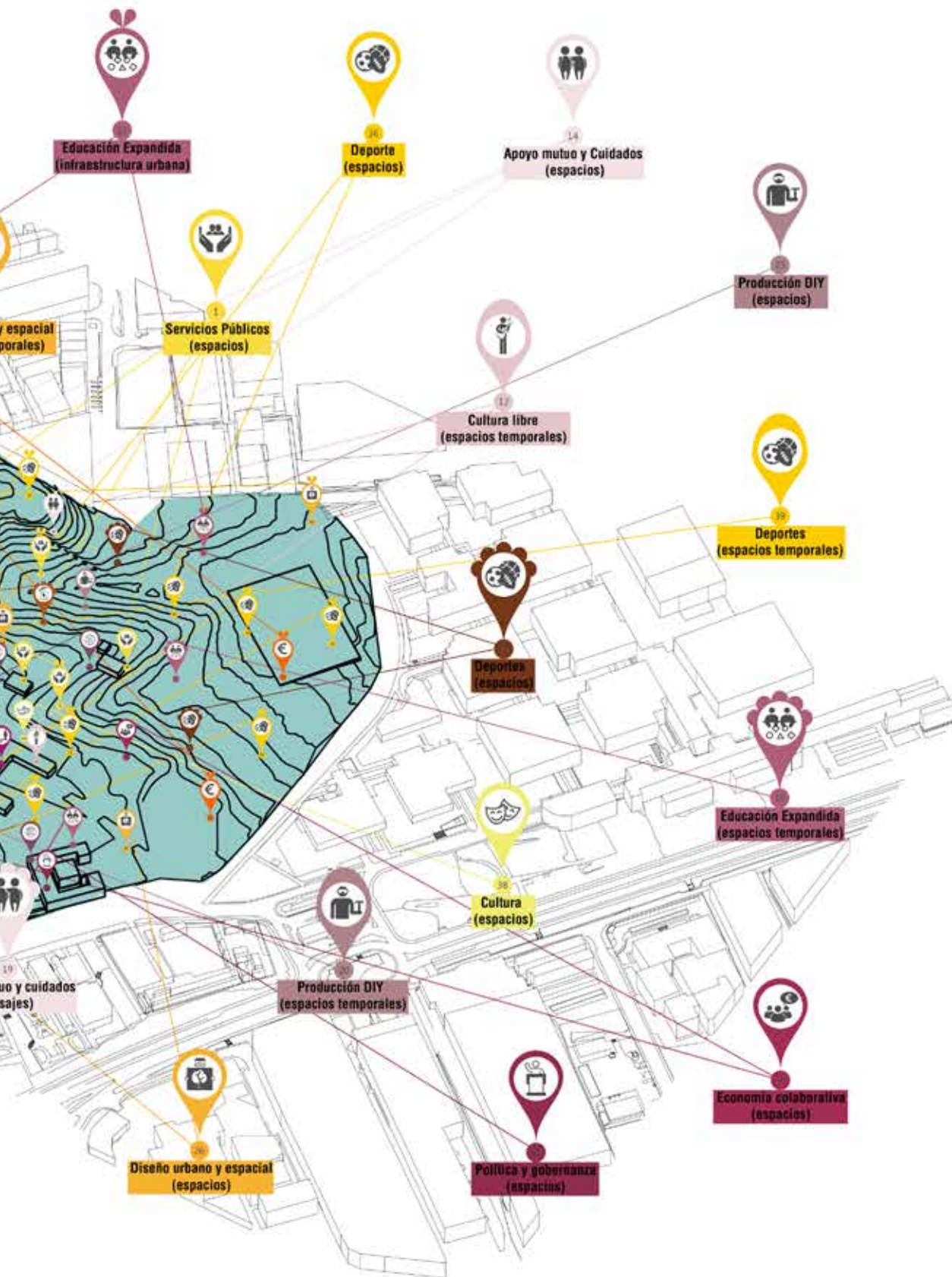
Para la categorización, valoración y organización de las ideas presentadas en las urnas y en la plataforma digital (WEB) se ha desarrollado el siguiente sistema iconográfico y de ordenación. *



* Los ámbitos de trabajo se han desarrollado en base a los ámbitos tradicionales de categorización. Para los ámbitos de innovación se ha utilizado las categorías desarrolladas de manera colaborativa en diversos talleres de innovación ciudadana de civics. Los iconos y las propuestas se han desarrollado en base a las tipologías abiertas que propone el Atlas de Iniciativas Ciudadanas de Los Madriles.

6.3.1 Mapa de Propuestas Urnas





 PAISAJE
 ESPACIOS TEMPORALES

- 
APOYO MUTUO Y CUIDADOS
- 
CULTURA LIBRE
- 
ARTE URBANO COLABORATIVO
- 
PRODUCCIÓN DIY
- 
EDUCACIÓN EXPANDIDA
- 
ECONOMÍA COLABORATIVA
- 
POLÍTICA Y GOBERNANZA
- 
DERECHO E IGUALDAD
- 
MEDIACIÓN Y FACILITACIÓN
- 
RESILIENCIA URBANA Y CONSUMO

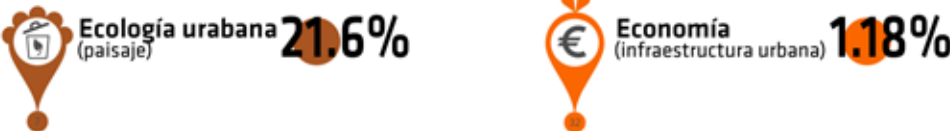
URNAS

Ámbitos de propuestas



1. Parque infantil
2. Parque de atracciones
3. Parque temático/atracciones
4. Centro de ocio
5. Trasladar la feria aquí
6. Parque de bolas para niños

31. Una granja escuela y huertos para niños



7. Zona verde con lago
8. Gran parque arbolado
9. Parque con senda botánica
10. Huertos urbanos
11. Aviario y parque natural con animales

32. Zona hípica con geotextil
33. Parque acuático
34. Escuela equitación / recinto montar a caballo
35. Juegos de rol y paintball



12. Zona de picnic
13. Kiosko bar-terraza de verano al lado del estanque y en zona arbolada
14. Parque infantil cubierto para invierno en el hangar

36. Campo de fútbol
37. Reutilizar el Hangar para rocódromo y clases de escalada



15. Tirolesa
16. Pista de patinaje y skate
17. Cancha de baloncesto
18. Circuito de cross
19. Pista de bicicletas, velódromo
20. Piscina
21. Carril bici
22. Polideportivo
23. Pista de patinaje sobre hielo
24. Circuito de karts
25. Aparatos de gimnasia

38. Teatro



26. Reutilizar espacios para zonas recreativas para niños y mayores
27. Aparcamiento

39. Pista de patinaje cubierta



28. Reutilizar espacios para conciertos
29. Pista de entrenamiento de animales
30. Reutilización de edificios para centro de día para discapacitados de todas las edades

40. Acondicionar la pista de tenis existente
41. Mirador con forma de barco
42. Campo de golf 0.07
43. Minigolf 0.07

Propuestas



1. Reutilización de los edificios para exposiciones culturales, reuniones de asociaciones, culturales y musicales, salas de danza, música y edificios polivalentes.
2. Pista de baile
3. Ciudad de la Cultura



4. Reutilización de edificios para residencias
5. Reutilización de edificio para biblioteca
6. Reutilización de edificios para programación cultural
7. Reutilización de edificios para eventos culturales
8. Reutilización de edificios para zonas artísticas
9. Reutilizar un edificio para otro centro cultural
10. Reutilizar edificios (el hangar) para gastronomía
11. Reutilizar un edificio para albergue



12. Actividades socioculturales, de naturaleza existentes y al aire libre
13. Cine de verano



14. Viviendas sociales
15. Protectora de animales
16. Perrerías municipales



17. Reutilizar las casas para salas de exposiciones



18. Actividades para todos



19. Que el parque de La Marina sea libre para actividades con animales de compañía

Proyectos de innovación ciudadana

1%

Exposiciones y actividades
talleres, salas de ensayo
y acústicas para ensayo

Consumo 9.40%

Exposiciones de mayores
talleres para jóvenes
deportes deportivos y fiestas
de exposiciones y de creación

Exposiciones de jóvenes
ferias como Feria Internacional de

2.28%

Exposiciones de naturaleza y deportivas en los edificios

Datos 0.74%

Exposiciones creativas 1.06%

Exposiciones

Datos 2.47%

Datos 0.10%

Exposiciones de collares para



20. Mercados de artesanía / de 2ª mano



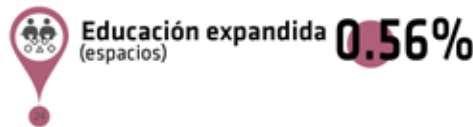
30. Exhibición de videojuegos



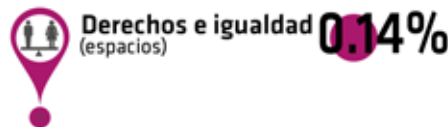
21. Planetario y base de telescopios
22. Centro de robótica ciudadana



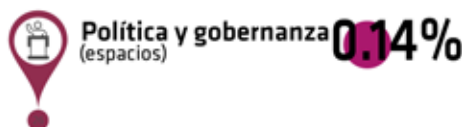
23. Realizar la caldereta en este recinto



24. Reutilización de edificios para Museo de la Marina y salas multiusos



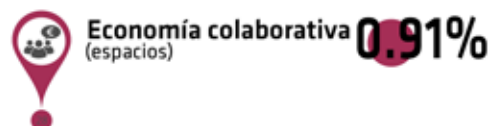
25. Reutilizar el edificio de la H como gran espacio de maternidad respetuosa (casa de partos)



26. Reutilizar un edificio para comisaría de policía nacional

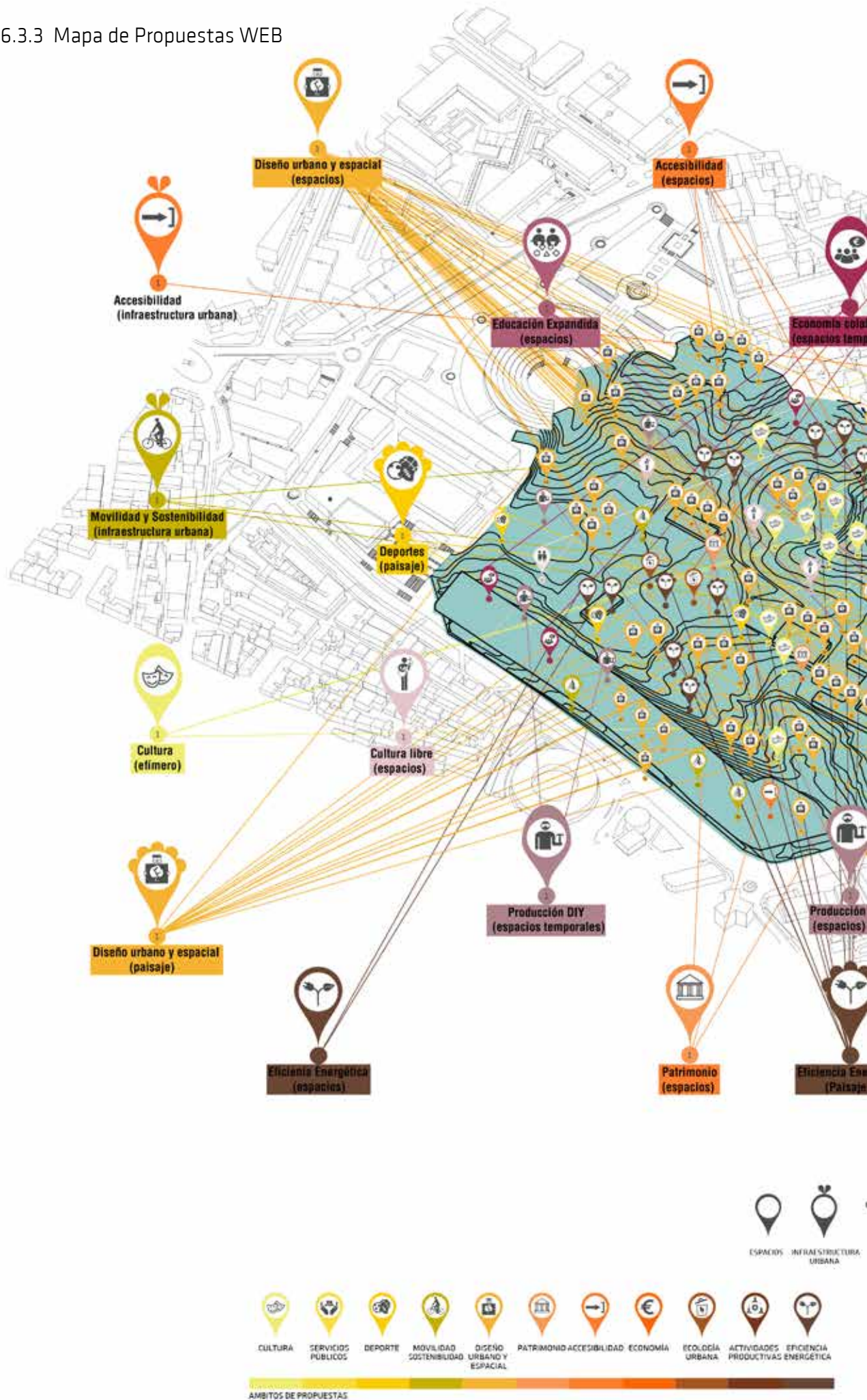


27. Trasladar el Summer Sanse aquí



28. Patrimonio público multidisciplinar
29. Fábrica y almacén

6.3.3 Mapa de Propuestas WEB





PAISAJE
ESPACIOS TEMPORALES

-  APOYO MUTUO Y CUIDADOS
-  CULTURA LIBRE COLABORATIVO
-  ARTE URBANO COLABORATIVO
-  PRODUCCIÓN DIY
-  EDUCACIÓN EXPANDIDA
-  ECONOMÍA COLABORATIVA
-  POLÍTICA Y GOBERNANZA
-  DERECHO E IGUALDAD
-  MEDIACIÓN Y FACILITACIÓN
-  RESILIENCIA URBANA Y CONSUMO

WEB

Ámbitos de propuestas

Diseño urbano y espacial **32.8%** (espacios temporales)

1. Perra
2. Bares, terrazas y kioscos
3. Eliminar las barreras e integrar el auditorio al parque
4. Una zona de Paintball
5. Aeródromo de Drones y circuito RC
6. Un bonito vallado
7. Un gran parking superficie y subterráneo
8. Acondicionamiento de la zona donde se ubican las casetas de asociaciones en las fiestas
9. Edificio para eventos
10. Un pabellón multiusos polivalente
11. Un parque polideportivo con un pabellón en dos plantas.
12. en el hangar, un pabellón polivalente, teatro, sala de actos, y polideportivo de invierno.
13. Gran pulmón verde en el centro de dónde para poder pasear y correr
14. Recinto ferial ampliación
15. Zoo / Acuario
16. Zona infantil temática para niños en sillas de ruedas
17. Parque multiaventuras, con tirolesas, rocódromo...
18. Merenderos, terrazas
19. Zona de merendero
20. Guardería de 0 a 2 años
21. Juegos infantiles
22. Zona de actividades para mayores
23. Centro de exposiciones
24. Laberinto con especies vegetales y una fuente
25. Mirador norte de Madrid.
26. Zona de picnic con barbacoas públicas (estilo australiano)
27. Dividir el espacio en bloques, sacarlo a concurso para presentar proyectos para su gestión
28. Parque infantil temático gigante
29. Biblioteca
30. Centro de la Naturaleza
31. Un centro socio cultural
32. Centro de adiestramiento de animales
33. Jardín botánico
34. Casetas / puestos fijos de ventas de productos
35. Propongo que Sanse sea conocida como la Ciudad de la Educación, la Cultura.
36. Zona para adultos mayores con diferentes actividades
37. Crear un club de Slot
38. Centro multicultural
39. Museo emblemático rodeado de zonas de esparcimiento
40. Mover Anfiteatro y casetas de fiestas en zona aledaña a la zona
41. Observatorio Astronómico
42. una escuela de escala
43. residencia paliativos/enfermos terminales
44. Pabellon multiusos plaza de toros cubierto

Eficiencia energética **1.49%** (espacio)

56. Centro de energía solar
57. Centro de Energías Renovables

Patrimonio **2.23%** (espacios)

58. Un Museo de la Ciudad
59. Reconstrucción de la vida militar
60. Un centro de exposición sobre la historia de Sanse o fotográfica del pueblo

Actividades productivas **1.49%** (espacios)

61. Oficina de turismo de Sanse
62. Tascas-chiringuito con terrazas

Deportes **15.6%** (espacios)

63. Construir una hipica
64. Unas pista de skate
65. zona recreativa de invierno
66. Instalaciones/pistas deportivas
67. Hacer dos pistas de cemento de fútbol sala
68. Pista de Voleibol y baloncesto al aire libre, mejora del campo de futbol
69. Pista de balonmano playa y pabellón Multiusos polivalente
70. Un circuito de cars
71. Punto de encuentro para gente joven con billares, futbolines...
72. Bikepark de trial bici, skatepark
73. Instalación deportiva con piscina climatizada (natación), spa y gimnasio
74. Pista de atletismo
75. Canchas de tenis, fútbol y baloncesto
76. Circuito urbano de running
77. Arreglar el campo de fútbol de tierra
78. Pista cubierta de hockey, para poder entrenar y jugar partidos
79. Instalaciones deportivas para el cd Carranza.
80. Creación de circuito de MTB
81. una zona para realizar bicicross
82. pistas para jugar a la petanca
83. mesas de tenis de mesa

Accesibilidad **2.23%** (espacios)

45. Antes de hacer nada construir un gran aparcamiento que pueda acoger a todos sus visitantes
46. Las garitas: puntos de acceso al recinto
47. Una gran puerta principal y demás accesos importantes

Ecología urbana **1.49%** (paisaje)

48. Huertos urbanos acuapónicos
49. Jardines verticales

Cultura **4.47%** (espacios)

50. Salón de Actos
51. Traslado de la zona de casetas de asociaciones para las fiestas
52. Parque de las Culturas
53. Gran escenario para conciertos y festivales
54. Gran ágora de encuentro, cultura y arte
55. Espacios actuaciones teatrales, musicales, de danza, etc. de aforo

Movilidad y sostenibilidad **1.48%** (espacios)

84. Acondicionamiento como parking disuasorio zona mas próxima a la estación de metro Reyes Católicos
85. Acceso al parque desde la estación de metro

Economía **0.74%** (espacios)

86. Tutela o apadrinamiento de un metro cuadrado de parque

Diseño urbano (infraestructura urba)

87. Asfaltar para las casetas y a
88. Acondicionar el Parking
89. Asfaltado para parking
90. Mejora en la urbanización d
91. Aprovechar para conectar el
92. Conexión con el metro mas
93. Rampa de acceso

Deportes (infraestructuras ur)

94. Circuitos perimetrales para

Accesibilidad (infraestructuras ur)

95. Abrir una avenida de doble

Movilidad y sos (espacios)

96. Construcción de las calles
97. Mejorar el tráfico de la zona
98. Abrir calles Cantabria, Cata

Cultura **2.24%** (efimeros)

99. Sala de Cine, Marionetas, C
100. Cine de verano infantil
101. Conciertos matinales

Diseño urbano (paisajes)

102. Zona Verde
103. Pradera y parque canino
104. Sombra artificial, arboles,
105. Reparar y poner en funcio
106. Parque, zonas verdes, zon
107. Senda empedrada, parque
108. Propongo un gran espacio
109. Gran Paseo en forma de la
110. Paseo iluminado
111. Ladera Ajardinada
112. Parque parecido al retiro lle
113. Un parque de estilo japonés
114. Construir una fuente
115. Parque África, al estilo Parc
116. Desnivel ajardinado
117. Demoler todos los edificios
118. zonas de esparcimiento
119. Todo el parque. No mas ed
- (pistas, etc)

Propuestas de innovación ciudadana

Propuestas de innovación ciudadana **5.22%**



Eficiencia energética (paisajes) **6.71%**

- 120. Plantas y jardines de especies autóctonas
- 121. Gran zona arbolada, con zonas de paseo espaciosas, césped
- 122. Pulmón verde de San Sebastián de los Reyes
- 123. Estanque con peces y aves y zonas de descanso
- 124. Un parque con vida propia
- 125. Repoblación con pino carrasco y pino piñonero, especies adaptadas al clima
- 126. Plantas en terrazas
- 127. Lago
- 128. Propongo un parque temático vegetal, con varios tipos de jardines: japonés, árabe, etc.



Educación expandida (espacios) **31.57%**

- 1. Aula de formación
- 2. Un espacio de huertos urbanos y granja de peces con un gran potencial pedagógico.
- 3. Zona de talleres para niños y cafetería en el exterior
- 4. Centro de formación
- 5. Peque-granja
- 6. Un Albergue Juvenil Municipal MarinaLab permanente semejante al mediaLab El prado

Propuestas de innovación ciudadana **0.74%**



Movilidad y sostenibilidad (paisajes) **2.98%**

- 129. Caminos de paseo
- 130. Paseo peatonal
- 131. Camino perimetral
- 132. Carril bici perimetral



Producción DIY (espacios) **15.7%**

- 7. Espacio tecno-creativo bricoarte
- 8. Espacio Maker
- 9. Manualidades en alguno de los edificios de La Marina

Propuestas de innovación ciudadana **0.75%**



Deportes (paisajes) **1.50%**

- 133. Zonas de ejercicio al aire libre
- 134. Carril bici compatible con patines



Apoyo mutuo y cuidados (espacios) **10.5%**

- 10. Comedor social en el albergue juvenil
- 11. Recogida permanente de aceite usado, pilas, etc

Propuestas de innovación ciudadana **2.23%**



Economía colaborativa (espacios) **5.26%**

- 12. zona de feria o mercado estable para productos agroecológicos, trueque, mercadillo

Propuestas de innovación ciudadana **4%**



Cultura libre (paisajes) **10.5%**

- 13. Espacio polivalente para artistas locales artes escénicas (cine, teatro, música)

Propuestas de innovación ciudadana **13.4%**



Economía colaborativa (espacios temporales) **10.5%**

- 16. Mercadillo de trueque y venta de productos segunda mano
- 17. Evento similar al mercado medieval solo con comerciantes del mercado medieval solo con comerciantes de Sanse

Propuestas de innovación ciudadana **10.5%**



Cultura (espacios temporales) **10.5%**

- 18. Habilitar zonas food trucks
- 19. Plaza de los oficios y mercadillo (Artesanal y ecológico)

6.4 Propuestas de MarinaLAB

MarinaLAB se ha desarrollado en base a la metodología planteada y explicada en el punto 4 del presente documento. Los talleres y dinámicas de las 5 sesiones han sido productivos, creativos y han detonado la aparición para la Marina de un grupo Motor y de múltiples prototipos que pueden implementarse a corto y medio plazo.

Los ámbitos de actuación han sido transversales y en ningún caso orientados a ámbitos previamente especificados. El movimiento orgánico de las ideas-proceso se han ido ajustando a los intereses de los participantes, entendiendo estos intereses como compromisos particulares sobre ideas de proyecto comunes, abiertos e inclusivos con otras propuestas.

Los desarrollos de propuestas se han dado en tres niveles que corresponden con las metodologías desarrolladas para cada proceso. Estas propuestas son de tres tipos.

- + Ideas-proceso para la Marina. A corto, medio y largo plazo. Sesión TP2 Cocreación
- + Prototipos para La Marina. A corto plazo. Sesión TP3 Prototipo
- + Ideas que se han canalizado a través del proceso de participación.

6.4.1 Ideas generales presentadas en MarinaLAB

La sesión de Cocreación, detonó ideas-proceso para La Marina en diversos ámbitos de trabajo y referencias temporales diversas. Explicamos a continuación las ideas-proceso presentadas y trabajadas. Estas ideas son muy transversales y desarrollan ámbitos de actuación e innovación diversos. La idea se acompaña del sistema iconográfico en el que se plantean su desarrollo.

CONQUISTA LA MARINA
COCREACIÓN DE PROPUESTA 02

Propuesta 1

Nombre:		Título:
Objetivo y Función		
¿Para qué sirve?	¿Qué problemas soluciona?	¿A quien beneficia?
Especificaciones		Dibújalo
Valor Innovador		
Valor Diferencial		
Agentes Retractores		
Agentes y recursos para ponerlo en marcha		

[VIC] MarinaLab  www.cocquistalamarina.es



Ficha de propuesta de la Sesión de Cocreación y Prototipado.

Mapas en dos espacios y temporales de La Marina

1. Animales y Granja Escuela



¿Para que sirve?

- Educación, las personas aprenden a cuidar los animales.

¿Qué problemas soluciona?

- Evitar los malos tratos a animales
- Ofrecer un sistema de capacitación y empleo
- Ofrecer una salida a los animales abandonados en San Sebastian de los Reyes.
- Adopción de animales

¿A quién beneficia?

- A las escuelas
- A los espacios de reinserción social
- A los habitantes no humanos de S. S. de los Reyes.

Valor Innovador

- Ningún municipio tiene animales en sus parques.

Agentes retractoros

Problemas de higiene posibles.

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

Un empleado que pudiera ser a través de agentes sociales

Puede haber gente jubilada que ayude voluntariamente

Financiación a través de visita de colegios y asociaciones de comercio y hostelería ya que se ven beneficiados

2. Huertos Ecológicos



¿Para que sirve?

- Acerca la ecología a la ciudadanía
- Aporta economía a familias que lo necesitan
- Educación para los niños en relación con la naturaleza
- Entretenimiento para personas Mayores
- Poca inversión económica

¿Qué problemas soluciona?

- Inactividad de personas mayores
En paro

- La contaminación de la ciudad

¿A quién beneficia?

- Al conjunto de la sociedad
- Mejora la salud de las personas que Participen y de las personas de alrededor

Valor Innovador

Alto valor paisajístico

Alto valor económico

Agentes retractoros

Desconocimiento de los posibles agentes retractoros (clima, suelo...)

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

- Poderes públicos y municipales
- Recursos de los propios huertanos

3. Plantación de árboles y arbustos autóctonos



¿Para que sirve?

- Ahorro de agua
- Mejora la calidad del aire
- Mejora las condiciones del suelo

¿Qué problemas soluciona?

- La contaminación de la ciudad
- Evita la pérdida de suelo
- Evita la pérdida de vegetación autóctona

¿A quién beneficia?

- A la ciudadanía
- Aumenta la riqueza ecológica

Valor Innovador

- Alto valor paisajístico
- Alto valor ecológico

Agentes retractoros

Dificultades que pueda suponer el suelo, terreno y humedad

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.
Recursos públicos

4. Pulmón verde



¿Para que sirve?

- Aire limpio sin perjuicio de los Edificios dotacionales
- Los edificios hacen de valla
- La flora no se interrumpe con Edificios

¿Qué problemas soluciona?

- Reduce la contaminación
- Evita actos vandálicos
- Sirven de valla. Que se cierren de Noche para pasear a los perros
- Parking subterráneo, soluciona la Falta de aparcamiento que habría Con la peatonalización del centro De Sanse

¿A quién beneficia?

- Embellece la ciudad
- El parque se mantiene limpio
- Asociaciones tienen más espacio Para actividades
- A los ciudadanos de la zona centro Y colindantes

Valor Innovador

El parque se construye al estilo de los cigarrales
El espacio se aprovecha mejor porque los edificios hacen de valla
A lo largo de la avenida los edificios son más accesibles

Agentes retractoros

Se necesitan fondos para financiar los edificios y el aparcamiento

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

Vender algunas plazas de parking para los vecinos
Empresa privada para alquiler de bicicletas
Asociaciones locales

5. Espacios polivalentes



¿Para que sirve?

- Acoger actividades de ocio durante Todo el año tanto en interior y Exterior
- Fomentar el encuentro asociativo Entre los ciudadanos de Sanse
- Generar inquietudes y nuevas Ofertas alternativas

¿Qué problemas soluciona?

- Falta de espacios
- Escasa oferta cultural y de actividades

¿A quién beneficia?

- Al tejido asociativo
- A los ciudadanos
- A sectores minoritarios
- A nuevos grupos de talentos
- A personas individuales que quieran Expresar su talento

Valor Innovador

- No existe en el municipio
- La creación de actividades nuevas y alternativas
- La posibilidad de ser un referente en la comunidad
- Festivales – Autocine –Market –Salas asociaciones

Agentes retractoros

- Oposición municipal
- Competencia cultural

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

- Posibilidades de reutilizar el lugar y terreno exterior para adaptarlo a actividades culturales y de ocio
- Instalación de equipos y mobiliarios adecuados
- Un coordinador
- Economía para el proyecto/financiación

6. Comité mixto de gestión para La Marina



¿Para que sirve?

- Canalizar las inquietudes que Surgen en los procesos
- Comienzo del compromiso Ciudadano
- Recogida de idea y estudio
- Empadronamiento ciudadano
- Capacidad decisoria
- Responsabilidad del uso y buen Uso de los recursos

¿Qué problemas soluciona?

- Gestión directa de las asociaciones
- Propuestas
- Agilizar el comienzo
- La ciudadanía está directamente Representada
- Participación directa de la gestión
- Ataca a problemas reales de los ciudadanos

¿A quién beneficia?

- Al ciudadano

Valor Innovador

- No es lo habitual
- Participación ciudadana real

Agentes retractoros

- Falta de compromiso
- Fluctuaciones en el gobierno
- Horarios compatibles

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

- Comité inicial de personas interesadas. Más adelante se incorporarían representantes de las diferentes áreas de trabajo
- MIXTO (Representantes Administración y Ciudadanía (asociados o no)
- Reducción estatutos y reglamentos

7. Espacios jóvenes y albergue



¿Para que sirve?

- Una zona de ocio, deportiva y Cultural para los jóvenes
- Hospedar a jóvenes que vengan a actividades a Sanse

¿Qué problemas soluciona?

- Satisfacer las necesidades de los jóvenes para la práctica de las actividades de cultura, ocio, deporte y hobbies tecnológicos, así como un espacio para acoger a otros jóvenes que vengan a nuestras actividades y hospedarse

¿A quién beneficia?

- A todo el mundo aunque con especial interés a los jóvenes

Valor Innovador

Único espacio para uso de drones en España puede atraer muchos interesados y genera actividades

Falta de alternativas: skate park cubierto, albergue juvenil, zona de espectáculos de tamaño intermedio, zona para aficionados al radio control

Agentes retractoros

- Aeropuerto > limita en altura
- Necesidad de zona llana para deportes de patín

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

- Albergue-edificio H
- Zona espectáculos-Hanger
- Skate Park (y CTO. BMX) -reserva y adaptación de terreno
- Contar con asociaciones culturales juveniles

8. Dronódromo



¿Para que sirve?

- Para dar cabida a la creciente comunidad de aficionados en la práctica recreativa de radio control y drones

¿Qué problemas soluciona?

- La falta de un área específica para este uso
- Eliminar el uso en áreas para otros usos

¿A quién beneficia?

- Comunidad aficionados y a la seguridad de gente que no tiene que pasar por debajo de estos dispositivos en parques

Valor Innovador

Único espacio para tal uso. Puede crear un eje de referencia que active múltiples actividades

Ser el primer espacio nacional para drones

Agentes retractoros

Aeropuerto, puede delimitar en altura el espacio, dado que es un uso de ocio, no se requiere mucha altura

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

- Un espacio cimentado y delimitado
- Un cartel con las normas para la práctica en condiciones de seguridad

9. Interacción de Asociaciones Propuesta transversal



¿Para que sirve?

Para darnos a conocer entre las
Asociaciones y poder trabajar en
Común acuerdo
Para ayudar en el sostnimiento de las vidas

¿Qué problemas soluciona?

Solucionar el desconocimiento entre
Asociaciones y nos podríamos
Apoyar entre éstas

¿A quién beneficia?

A la ciudadanía en general
A las prácticas ciudadanas y asociativas

Valor Innovador

Buscar el apoyo mutuo

Agentes retractoros

No se identifican

Agentes y recursos para ponerlo en marcha.

Rercusos para mediación y facilitación de los
procesos de cuidados y apoyo mutuo entre
asociaciones, iniciativas y ciudadanía en el
proceso del Parque de La Marina.

6.4.2 Prototipos desarrollados En MarinaLab

Los prototipos desarrollados podemos agruparlos entorno a las siguientes propuestas de actuación que involucran a personas, capacidades, recursos, infraestructuras y conocimiento. Estas propuestas se han desarrollado entendiendo la habilitación de un proceso de cogestión que va más allá del uso del espacio público, con la incorporación de espacios de cogestión público-ciudadana.

Prototipo

(Del gr. πρωτότυπος).

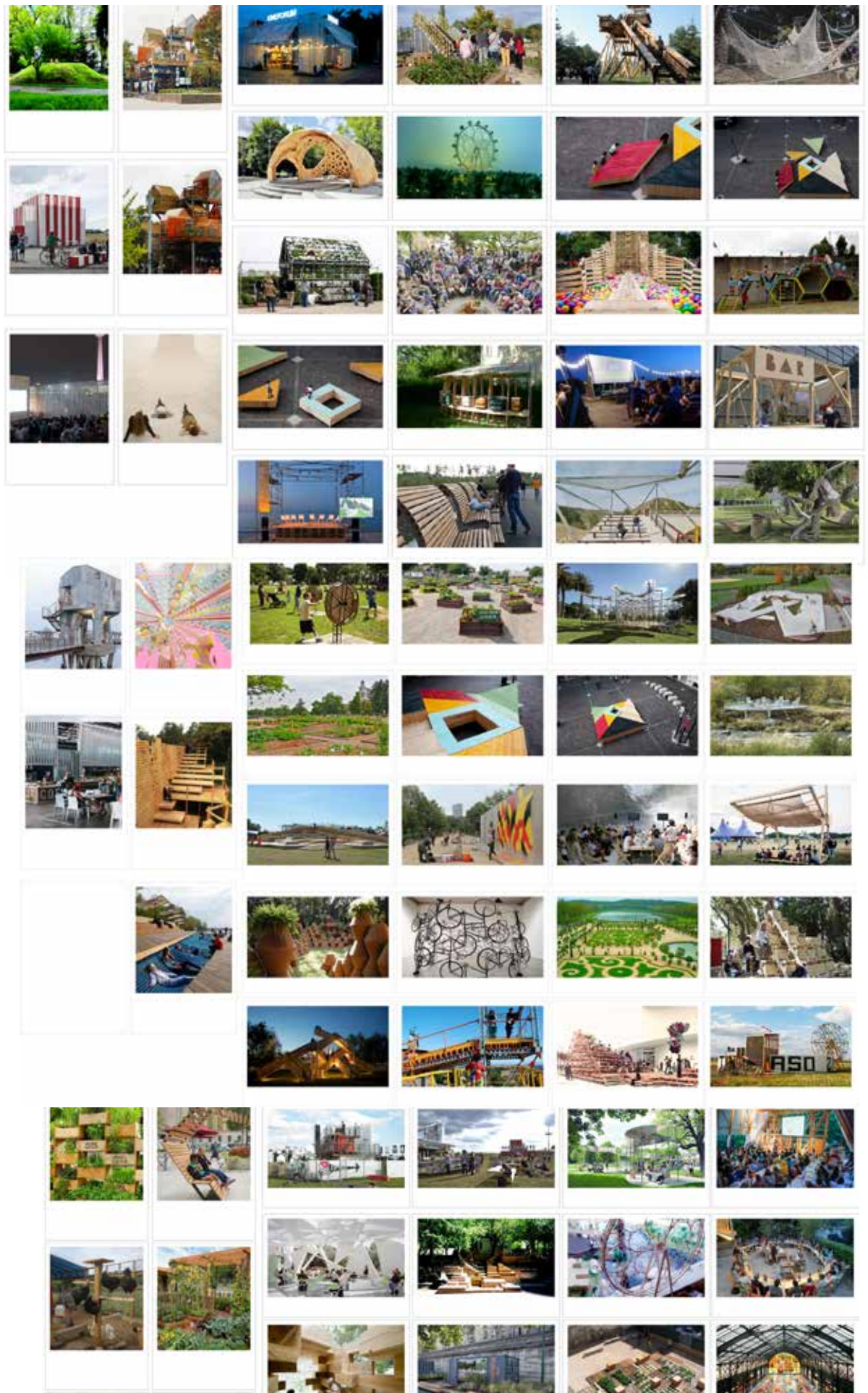
1. m. Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.

La definición de prototipo en este contexto de participación urbana deviene en una herramienta capaz de pensar desde lo específico, los recursos propios y las capacidades de cada agente de qué proyecto es capaz de desarrollar en un corto espacio de tiempo y con recursos limitados, pero con la colaboración y apoyo de otros. EL prototipo define los criterios en base a los cuales desarrollar un proyecto determinado que implica a diversos agentes, gestión de la actividad o programación, infraestructura material necesaria, etc. que pueda ser implementada en el parque de La Marina.

En la sesión de prototipos se ofrecieron otros ejemplos, casos y proyectos desarrollados en diferentes parques nacionales e internacionales que los participantes escogieron según su propio criterio como ejemplos que pueden situar más sus ideas y proyectos.



Los participantes seleccionan casos y ejemplos para sus prototipos.



Diversos ejemplos y casos de éxito de proyectos ciudadanos realizados en otras ciudades españolas y europeas

1. Continuar MarinaLab

Nombre: Marina Lab Título: Comisión Mida

Objetivo y Función

¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Gestionar las propuestas para el verano	De organización de recursos y Dificultades	A todos

Especificaciones

Valor Innovador
 Visión Global
 Empoderamiento ciudadano y térmico
 Recogida y estudio de viabilidad

Valor Diferencial
 Trabajo cooperativo y colaborativo

Agentes Retractores
 Acordar horarios, apuesta municipal

Agentes y recursos para ponerlo en marcha
 Primer grupo interesado

Referencias



2. Huertos urbanos en La Marina

Nombre: Víctor y Jorge Título: Huertos Urbanos

Objetivo y Función

¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
-Ayuda al medio ambiente -Ayuda a la interacción de las personas con la naturaleza -Incrementa la economía familiar	-Inactividad de personas mayores Paradas u otros colectivos	-A aquellos que lo trabajan -Al conjunto de la ciudadanía

Especificaciones

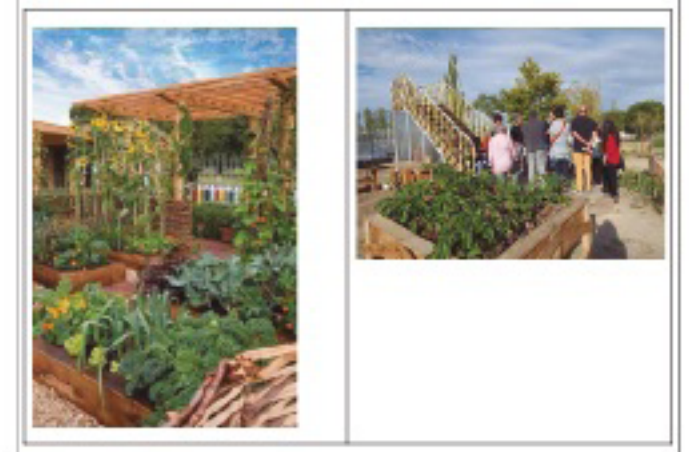
Valor Innovador
 Valor ecológico, paisajístico, económico.
 Ocio, participación ciudadana.
 Socialización y solidaridad.

Valor Diferencial
 Pasar del actual erial a un vergel digno de admiración.

Agentes Retractores
 Desconocidos.

Agentes y recursos para ponerlo en marcha
 -Espacio de 3600m² (80-100 parcelas)
 -Caseta para aperos
 -Estudio del terreno
 -Saca de riego en cada parcela
 -Vallado
 -Acondicionamiento del terreno para el uso
 -Acondicionar un espacio de uno de los edificios para la gestión del huerto

Referencias



Consultorías recíprocas

-Para favorecer la gestión
 -Para contratar a algún agrónomo o similar que asesore

Alguna infraestructura para recoger agua de lluvia

-Asociación de plantas.
 Estudio de complementación.
 Especialización de la tarea
 -Intercalar frutales con hortalizas. Aportando sombra, vegetación y son beneficiados por hortalizas.

-Electricidad proveniente de placas fotovoltaicas
 -Puesto frutería ecológica

Fomentar el cooperativismo. Hacer grupos que se intercambien los productos. Puede que así se sume Producción y haya más para todo el mundo.

Los huertos. ¿Un huerto urbano en un parque?
 Tiene el municipio otros espacios más adaptables, próximos a los arroyos o terrenos de cultivos etc...

5. Cuevas verdes

Nombre: Cuevas verdes | Título:

Objetivo y Función		
¿Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Albergar actividades de asociación. Grupos...	-Carencia de espacio -Exposición excesiva al sol -No se añade construcción -Mantiene temperatura (ahorro calefacción/aire acondicionado)	-Asociaciones -Naturaleza (no hay impacto)

Especificaciones
Valor Innovador Cuevas
Valor Diferencial -Es habitual en Europa pero apenas se ha hecho en España
Agentes Relatores -Falta recursos
Agentes y recursos para ponerlo en marcha -Económicos/Máquina excavadora/personas -Fondos europeos/Kylo CM -Fase de acondicionamiento con voluntariado -Arquitecto/Topógrafo/Albañiles. Material de obra. ¿Jardínero?

Referencias	
	


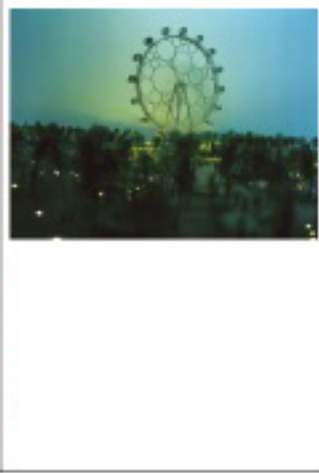
Consultorías recíprocas
Espacio de uso en días de lluvia Cursos Arqueológicos
Aprovechar los desniveles más acusados. -Mantener en el terreno espacio verde. -Económicos, creamos sombra

6. Ubicación Recinto ferial en La Marina

Nombre: A.V.V S. Sebastián Reyes | Título: Ubicación de Recinto Ferial

Objetivo y Función		
¿Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
-Mejorar vida vecinal -Concretar el espacio de fiestas y Fiestas -Atraer a más visitantes al parque	Ruidos Suciedad Tráfico Peligros de incendios, atropellos. Comercios	A todos los vecinos y visitantes. Ferias.

Especificaciones
Valor Innovador -Transformar la feria tradicional atrayendo al proyecto a los feriantes y a los vecinos por mejorar la calle vida.
Valor Diferencial Partiendo de la forma de ubicación tradicional, se amplía y mejora
Agentes Relatores Pueden ser los propios feriantes
Agentes y recursos para ponerlo en marcha Instituciones y mínimos recursos

Referencias	
	

Consultorías recíprocas
Amplia y mejora las fiestas del pueblo
Creación de camino

7. Aparatos para ejercicios de mayores

Nombre: A.y.v. S.S.Reyes

Título: Aparatos para ejercicio para mayores

Objetivo y Función

¿Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Para que se beneficien los vecinos y vecinas a los que está destinado	De salud, físicos, mentales Acerca la actividad física a los mayores	A mayores y a la población en general

Especificaciones

Valor Innovador
Aumenta el número de dispositivos de ejercicio, y socialización.

Valor Diferencial
Que hay muy pocos espacios de este tipo, para la población actual

Agentes Retradores
Nadie se va a comer a esto, ni va a haber parques infantiles

Agentes y recursos para ponerlo en marcha
Institucionales y recursos mínimos

Referencias



Consultorías recíprocas

Fuente de agua

Añadir máquinas de ejercicio al paso de las aceras cuya amplitud lo permita
-Pueden ser utilizadas para las personas durante su paseo
-Evita que lleguen al lugar donde están todas las máquinas y tengan que esperar parados porque está ocupados

Unir los espacios mediante un circuito

8. Espacio/actividades para adultos con discapacidad intelectual

Nombre: APADIS

Título: Actividades de ocio al aire libre adulto

Objetivo y Función

¿Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Actividades de ocio para adultos al aire libre: cine, teatro, baile, charlas...	Actividades para adultos con discapacidad intelectual	A todos

Especificaciones

Valor Innovador
Actividades para adultos con discapacidad

Valor Diferencial
Integración adultos

Agentes Retradores

Agentes y recursos para ponerlo en marcha
Espacio compañía 2
Que actúen técnicos de construcción

Referencias



Consultorías recíprocas

Nos parece bien, siempre que sea abierto a los demás vecinos

Personas de la asociación podrían participar a construir nuestro proyecto que sea veriles

El espacio se puede compatibilizar con el recinto ferial (hay otro proyecto que ha sugerido esta zona p mismo)

9. Donacion de organos

Nombre: **Juvenino Calvo** Título: **Presidenta Asociación Trasplantes de Hígado de la Comunidad de Madrid**

Objetivo y Función

¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Informar de la necesidad de la Donación de Órganos	El desconocimiento de mucha gente que no sabe el problema de una enfermedad	A todo el mundo, nadie está libre de una enfermedad

Especificaciones

Valor Innovador
Valor Diferencial
Agencias Retractoras
Agencias y recursos para ponerlo en marcha Auditorio para conferencias y charlas con pantallas y cañón para proyectar imágenes

Referencias

--	--

Consultorías recíprocas

Espacio para estas actividades ya está fomentado por otras asociaciones. Sirve para compartir
Asociar este colectivo a otros para fortalecer puntos en común. Charlas/talleres visibilidad.
Pueda poner un puesto para promocionarlo que no sea fijo

10. Pista de patinaje/skatepark

Nombre: **MADRIDPATINA** Título: **Pista Patinaje**

Objetivo y Función

¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Patínaje Hockey Artístico Velocidad	Actualmente no hay ningún espacio cubierto en GSR	Municipio (Niños y adultos)

Especificaciones

Valor Innovador
Espacio inexistente actualmente
Valor Diferencial
Espacio gestionado por MP
Agencias Retractoras
Agencias y recursos para ponerlo en marcha Luz, Agua, revisión hangar, responsable instalación

Referencias



Consultorías recíprocas

Asociar a circuito rodado de bici, sillas de ruedas... (favorecer accesibilidad)
En un parque no tiene que haber coches Apoyamos la idea pero no la ubicación La idea es buena pero la ubicación podría ocupar otros espacios
Comparto las ideas de Madridpatina; hay que ver los espacios para que sean compatibles
Diseñador de Skatepark, BMX
1-Pista patinaje cubierta 2-Patinodromo 3-Skatepark 4-Parking

11. Dronodormo/juventud

Nombre: Espacio Joven | Título: Dronódromo

Objetivo y Función		
¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Motivación para los jóvenes Acercar la tecnología a las personas	Son actividades para tener a la población activa y alegre	Espacios para la juventud Actividades saludables para jóvenes

Objetivo y Función

Valor Innovador
Son necesarios espacios para la juventud, bien adecuados a los presupuestos

Valor Diferencial
Necesidad de crear espacios y actividades para jóvenes

Agentes Retractores
Ninguno

Agentes y recursos para ponerlo en marcha
Recursos humanos de la asociación y ayudas de la administración económica

Referencias



Consultorías recíprocas

Unir a la propuesta de Madripalms

El aparcamiento que utilizan los empleados del parque empresarial donde está Antera3, se podría utilizar fines de semana para actividades como éstas

Zona DRON
-Vallado metálico (estilo anfiteatro)
-Poco de luz
-Cimentación de espacios (5m²)
-Camino de acceso
-Seguridad
-Señalizaciones y reglas de funcionamiento
-Cenicientismo

Skatepark
-Diseñador de Skatepark (varias zonas de niveles)
-Construcción de rampas, hoyos, etc.
-Poco de luz
-Bancos
-Teléfono de emergencias
-Zona de curvas
-Fuente de Agua
-Plata de Palnaje
-Seguridad

Auditorio
-Electricidad y Agua
-Sanitarios
-Climatización
-Ventilación

-Salidas de Emergencia (Estudio del estado)

-Arquitecto
-Sillas plegables, asientos, camerinos, pantalla de cine, proyector.
-Zona de Bar
-Taquilla y consigna
-Seguridad

12. Espacios para el arte

Nombre: A.S.C.A.C. | Título: ESPACIOS PARA ARTE

Objetivo y Función		
¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Para que las asociaciones que en actualidad desarrollan actividades relacionadas con artesanía y arte	Pabellón diáfano y limpio para exponer periódicamente por turnos solicitando espacio pero sala permanente	A la propia asociación y a otros colectivos que igualmente estén en la línea. Al municipio en general como espacio de arte permanente

Objetivo y Función

Valor Innovador
En nuevos espacios, los existentes no disponen de fechas libres nunca

Valor Diferencial
A diferencia de los espacios existentes estos serían sólo para no profesionales, sólo ASOCIACIONES

Agentes Retractores
Ninguno

Agentes y recursos para ponerlo en marcha
Recursos humanos de la asociación y ayudas de la administración económica

Referencias



Consultorías recíprocas

Participo del proyecto ASAC en su totalidad.

Potencia el desarrollo cultural del pueblo

Estas propuestas serían en periodo escolar, es decir, de Septiembre a Junio

13. Mercado artesanía

Nombre: A.S.C.A.C. Título: MERCADO ARTESANÍA

Objetivo y Función

¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Para que las personas del mundo tengan una referencia fija de poder adquirir artesanía elaborada por las diferentes asociaciones	Limpeza de los espacios y Presupuesto económico	A las asociaciones y al municipio general

Especificaciones

Valor Innovador Diferencia con los mercados medievales que solo aportan beneficio para los organizadores que cobran los puestos
Valor Diferencial A diferencia de los citados mercados, serían gestionados por el ayuntamiento y por los interesados en Proyecto
Agencias Retraçoras Posiblemente los comercios aunque en ellos no esté incluida la artesanía
Agencias y recursos para ponerlo en marcha Aportación de las asociaciones para poner el espacio a punto y otras aportaciones del ayuntamiento.

15. Espacio expositivo

Nombre: Juan Binos Título: Espacio expositivo cubierto

Objetivo y Función

¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Un espacio expositivo cubierto acristalado de tal manera que invite a entrar a aquellos que paseen por la zona	La Chirino, la sala + emblemática San Sebastián de los Reyes, está cerrada los sábados y domingos está en una zona de paseo. Con ello se ven sus exposiciones aquellos que acceden al Pablo Iglesias para otra actividad.	A las asociaciones y al municipio general.

Especificaciones

Valor Innovador Un espacio expositivo cubierto acristalado
Valor Diferencial
Agencias Retraçoras
Agencias y recursos para ponerlo en marcha

Referencias



14. Auditorio descubierto

Nombre: El contoneirajista Título: Auditorio descubierto

Objetivo y Función

¿ Para qué sirve?	¿Qué problema soluciona?	¿A quién beneficia?
Para espectáculos al aire libre.	El auditorio existente sólo es de interés para eventos con muchos cientos de espectadores	A las asociaciones y al municipio general

Especificaciones

Valor Innovador Es un auditorio de "medidas manejables"
Valor Diferencial A diferencia del ya existente, hacen falta espacios para aforos alrededor de 200 espectadores
Agencias Retraçoras
Agencias y recursos para ponerlo en marcha

Referencias

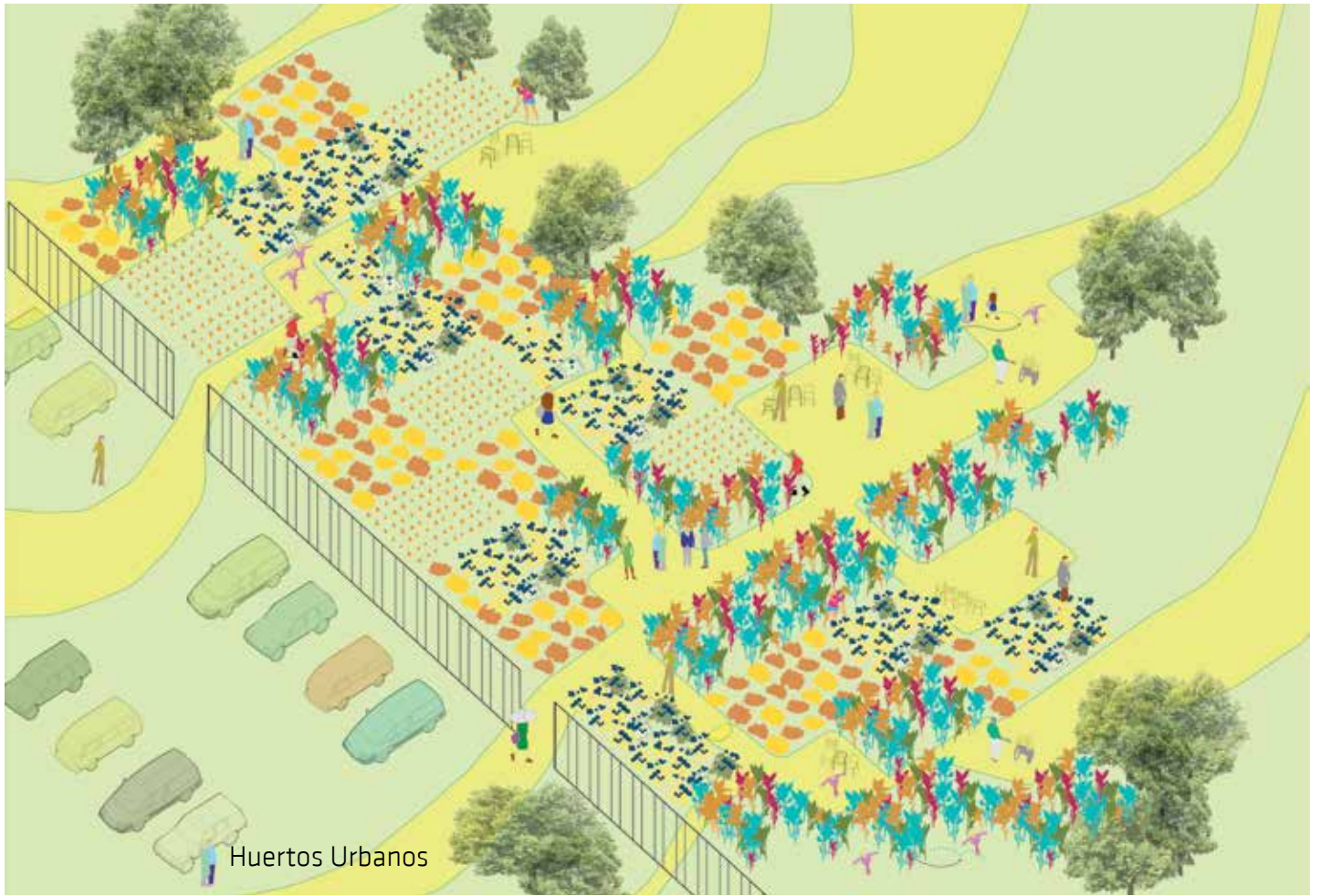


6.4.4 Valoración colectiva de los prototipos desarrollados en Marina LAB



6.4.3 Visualizaciones posibles de algunos de los prototipos e ideas desarrolladas





Huertos Urbanos



Aprovechamiento escénico en el exterior del Hangar

6.4.3 Diferenciación de áreas Públicas y Ciudadanas en el Parque de La Marina.



CONQUIST LA MARINA

Indica el área que crees que deben ocupar los proyectos ciudadanos en el parque de La Marina



Zonas libres
Aula y despachos
asociaciones
Marina Lab
Huerto
Arte y exposiciones

Pista Skate
Patinaje ayuntamiento
Parking ayuntamiento
Huertos urbanos
Casa del pueblo
Baños públicos
Auditorio asociaciones
Merendero Ayuntamiento
BTT/Público

Espacio mixto
Público/Privado
Actividades controladas
Espacio a desarrollar;
Ente Privado
Espacio Público

Parque/ Zona verde
Patinaje; Skate
Huerto
Fiesta
Cultura e innovación

Huertos mediante
concesiones
Terrazas y/o chiringuitos
gestionados mediante
concesiones

MarinaLab
Hangar

6.4.4 Otras propuestas presentadas

Durante el proceso abierto de participación se han recibido otras propuestas de iniciativas ciudadanas, asociaciones u organizaciones que no pudieron asistir al proceso presencial. Estas propuestas están desarrolladas en los anexos e indicamos aquí las recibidas.

13. Auditorios exteriores y expositivos. El cinematógrafo
14. Propuestas para la movilidad activa. MADRICILETA
15. La Marina Musical
16. Propuestas Ferias en el Parque de ACENOMA
17. Albergue Municipal de Animales
18. Propuestas Ganemos Sanse
19. Propuestas Podemos
20. Propuestas EquoAlcoSanse



Propuestas para la movilidad activa en Sanse

El Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes (SSR) ha iniciado un proceso de participación ciudadana para mejorar el entorno de San Sebastián de los Reyes.

El objetivo es mejorar la movilidad activa en el casco urbano del municipio.

El proyecto se centra en la creación de carriles bici y zonas peatonales, así como en la mejora de la iluminación y la señalización.

El proyecto se divide en tres fases:

1. Fase de diagnóstico y análisis.
2. Fase de diseño y planificación.
3. Fase de ejecución y mantenimiento.

El proyecto se ejecutará en colaboración con el Ayuntamiento de San Sebastián de los Reyes y el Ayuntamiento de Sanse.

DE ACTIVIDADES QUE DE LA MARINA

Asociación de Coleccionistas Musicales de San Sebastián de los Reyes



6.4.5 Procesos que se han detonado desde Marina LAB

- + Generación de un grupo motor ciudadano para La Marina
- + Proyecto presentado desde APADIS como ejemplo de inclusión de personas con diversidad funcional en un proceso de participación urbana
- + Proyecto para subvención europea de transferencia de prácticas ciudadanas para la Marina

PARTICIPANDO EN MI CIUDAD



Arancha Guillén
 Almudena García
 Antonio Cartas

Persona de apoyo: Ana Belén Díaz

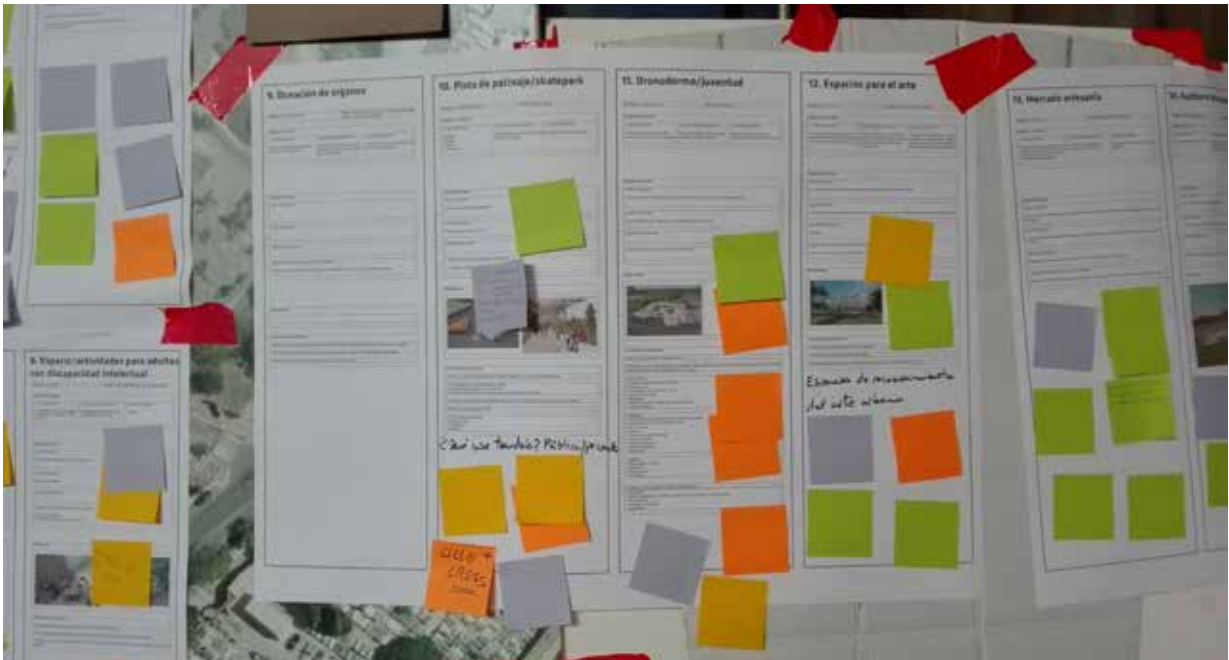
07. CONCLUSIONES Y EVALUACION

6.1. Conclusiones progresivas

El proceso entiende las conclusiones, como unas conclusiones progresivas, es decir, una serie de puntos de los que partir y desarrollar para seguir observando el proyecto, el proceso y las validación y mejora continua de las capacidades ciudadanas respecto al desarrollo del parque de La Marina. A partir de esta noción de conclusiones progresivas podemos citar y destacar las principales conclusiones que se han establecido para el desarrollo del Parque de La Marina.

Como ya se ha detallado anteriormente la metodología planteada proponía una estrategia para estimular propuestas que partiesen de un análisis previo, a partir de la identificación de necesidades y problemas vinculados con el Parque de La Marina y su conexión y continuidad con la ciudad, llegando a introducir en algunos espacios lecturas históricas sobre la evolución de los problemas o de las necesidades planteadas. Todo ello ha provocado que los resultados obtenidos hayan trascendido de la esfera urbanística, propiciándose propuestas de carácter diverso, de forma que el Plan Especial pasa de ser protagonista un agente formal importantísimo en el proceso como una oportunidad y herramienta transformadora, dentro de un conjunto de oportunidades y acciones que quedan por construir en otros espacios y tiempos y que e en su conjunto configuran el horizonte deseado por la gente que ha participado en el proceso hasta la fecha.

Así pues estos análisis realizados nos han dejado una gran cantidad de reflexiones y preocupaciones que hemos ido recogiendo y que nos parecen tan importantes a la hora de tomar decisiones sobre cualquier aspecto relacionado con el Plan como las propias propuestas concretas que también se han hecho.



6.2. Principales elementos de diagnóstico y propuesta desde la perspectiva ciudadana.

Con carácter general se visualiza y entiende el desarrollo del parque de la Marina como el potencial más activo de la ciudad de San Sebastián de los Reyes en un presente y futuro próximo. Tiene la capacidad de ser un elemento innovador, que tenga también un desarrollo económico y productivo más allá de la especulación urbanística y una entidad que permita desarrollar el talento ciudadano de sus habitantes.

Gobernanza

Se hace necesario establecer un órgano blando de cogestión “LOa Marina” para el proceso en su totalidad. Este sistema de gobernanza podrá tener un espacio, que permitirá seguir el proceso, más allá de una consulta o una muestra de lo que se va haciendo. La ciudadanía demanda la necesidad de ser parte de este órgano para entender la gobernanza del proceso de La Marina como un proceso de cogestión participada e innovadora.

Movilidad

Si bien, no ha habido grandes acuerdos en los temas de movilidad, se han expresado diferentes formas de entender su planteamiento. Lo más controvertido ha sido lo relacionado con el uso del coche y los espacios de aparcamiento. El diagnóstico detecta usos actuales del aparcamiento disuasorio en la parte baja de La Marina cerca de la estación de metro de “Reyes Católicos” como un “patatal” y un espacio degradado que debería repensarse. Se han propuesto ideas para pensar el espacio como una infraestructura de movilidad que podría tener usos múltiples en diferentes días de la semana, y en diferentes horas. Una zona asfaltada y verde a la vez para el coche, también puede ser un espacio para patinar al exterior, o bien un espacio para un cine exterior bien desde el coche o sin él.

Se sugiere que un hacer un acceso desde este lugar hacia la Marina permitiría ir modificando la memoria reciente como un aparcamiento y aprovechar la pequeña ladera para fomentar una relación entre el centro de Sanse y el parque de La Marina.

Por otro lado la necesidad de carriles bici, es una reclamación histórica y se plantea que el parque tiene dimensiones para pensar en su propio circuito de bicicletas conectado con otros recorridos como el de la Avenida de Europa. En los anexos, se desarrollan las ideas respecto a la movilidad en el municipio desde el parque de La Marina.

Infraestructuras

La valoración general es de escasez de infraestructuras en La Marina. Se advierte de repensar el concepto de infraestructura en el año 2016 de cara a un desarrollo que no consuma en exceso los recursos municipales y que sea sostenible: desarrollo de los caminos, asfaltados y no asfaltados, senderos, vías verdes, etc. Por supuesto, Iluminación, acceso a agua, electricidad, residuos, etc. son planteamientos que aunque necesarios, no se observan como los únicos ejes de desarrollo para La Marina.

Accesos y límites

Repensar los accesos a La Marina es importante para favorecer su utilización desde hoy mismo. Los distintos barrios en contacto con La Marina, necesitan lugares de continuidad entre la ciudad y el Parque de la manera más sencilla. La accesibilidad debe estar garantizada si bien se ha explicitado muchas veces la necesidad de conservar y aprovechar la orografía del terreno existente; no hacer grandes movimientos de tierra y no malgastar recursos en ello.

Los temas de los límites y las vallas han sido controvertidos. No hay un consenso sobre este aspecto. La necesidad de cuidado y afecto que necesita el Parque puede ser incrementada desde una protección exterior. Otras personas piensan que debería suprimirse el límite con una valla. La cuestión siempre ha estado sobre la mesa. Más allá de valla si o no la pregunta debe ser ¿Cómo es ese límite y si en todas las zonas debe ser igual? Los propios prototipos que se plantean como los huertos urbanos de La Marina solicitan la necesidad de vallado por el cuidado que estos necesitan.

El vandalismo, aparece siempre como una cuestión importante como contrapartida al cuidado de los espacios. La propia infraestructura ciudadana de MarinaLAB ha permitido testar esta cuestión, siendo vandalizada en diversos grados por agentes no involucrados en el proceso. Mesas, banquetas, plantas, huertos han desaparecido del lugar durante el proceso.

Energía y medio ambiente

Pensar el Parque como un sistema vivo es una idea principal del proceso. La Marina como pulmón verde, plantación de especies autóctonas, huertos urbanos, espacios para el cuidado de animales, etc. Son ideas-proceso que han sido principales en los desarrollos del proceso de participación. Asociado a entender el parque como un ecosistema en conexión con los parques de la Dehesa Vieja, etc.

Conectado con los temas de biodiversidad animal y vegetal, el fomento de energías limpias, sostenibles y renovables se hace necesario para el Parque. ¿Es posible plantear un parque energéticamente autosostenible, desde su implementación? Paneles fotovoltaicos como árboles artificiales, residuos orgánicos que puedan compostarse en el propio parque. Acciones que puedan implementar la cercanía de los procesos, son elementos que han salido desde las diferentes sesiones de participación.

Edificaciones existentes

Existe un gran consenso en mantener los edificios existentes, salvo los que sea más costoso recuperarlos que hacerlos de nuevo, como el caso del edificio de comunicaciones en el interior del Parque que sufre de aluminosis. Sobre las edificaciones existentes las más solicitadas para el uso ciudadano son el edificio H y el Hangar.

El edificio H se observa como un edificio de mediana escala con muchas posibilidades de interacción con el entorno social. Espacios de trabajo, de fabricación DIY y tecnológica, de reunión, de encuentro, etc. Un edificio que pueda ser relativamente autónomo en su funcionamiento desde las iniciativas ciudadanas, las asociaciones de mujeres, migrantes, jóvenes, etc. Las características espaciales del edificio H permiten entenderlo como un catalizador o posibilitador de iniciativas. Los espacios exteriores protegidos por las alas de la H, su relación con el parque y otros edificios, hace de él, un lugar que ha de ser pensado y planteado con un proceso propio relativo a su gestión y gobernanza. Una sede también para la mesa de cogestión de La Marina.

El Hangar, aparece como el objeto de deseo mayoritario dentro del Parque. Si bien algunas sensibilidades les parece un edificio excesivamente grande para el parque, la mayoría expresa su deseo de poder participar de él. El estado del edificio, no permitiendo que se utilice de manera inmediata como uso público, pero la ciudadanía ha expresado la necesidad de adecuarlo a las necesidades básicas, estructurales y energéticas del edificio, sin desarrollar en detalle todo su programa. La posibilidad de que se gestione esta infraestructura entre las áreas del ayuntamiento, las empresas y la ciudadanía parece importante. Muchas de las actividades presentadas en los puntos de propuestas, van ligadas al espacio del Hangar. Uno de los prototipos plantea la necesidad de aprovechar los recursos existentes en el espacio asfaltado previo para convertirlo en un espacio para el teatro y la escenografía desde la ciudadanía como dentro de él con actividades expositivas, de mercados de arte y artesanía, gastronómicos con las comunidades migrantes o bien desde las ferias sectoriales y de las empresas locales que tienen que hacerlo ahora en el municipio vecino de Alcobendas.

Cultura, Ocio y Deporte.

Con carácter general, son cientos las actividades que se proponen desde las urnas y la web. Otras vienen desde el compromiso y la corresponsabilidad de los actores que las proponen. Ninguno de los agentes propone usos exclusivos de los espacios en el parque. La idea de la simultaneidad de actividades, procesos y proyectos se ve perfectamente compatible para el aprovechamiento más intenso de los recursos existentes a diferentes niveles, económicos, de tiempo y espacio, de salud, de cuidados, etc.

Son muchas las actividades y usos propuestos. En especial desde MarinaLAB se han desarrollado varios prototipos en esta dirección, desde las asociaciones de juventud de Sanse, las de *skate* y patinaje, etc. Para algunas actividades como las citadas, se solicitan espacios cubiertos para su realización. Esto da idea de las diferentes posibilidades que se abren en el proceso. Por ejemplo, pensar en la instalación y la autoconstrucción por parte de la comunidad del *skate* de unas pistas o *Halfpipes* a corto plazo y con mínimos recursos, que puedan testear esa actividad para consolidar, desarrollar o ejecutar una pista interior para su desarrollo. Como esta actividad, son muchas las susceptibles de formar parte de este sistema de prototipado, testeo, evaluación y desarrollo. Aparece también una cuestión importante respecto a las actividades a alojar en el parque para que puedan ser expresión del Talento Innovador de los ciudadanos de San Sebastián de los Reyes.

La tecnología se ha vinculado a estos usos y actividades. El prototipo que plantea la continuidad de MarinaLAB, lo hace desde el entendimiento que tecnología, innovación, desarrollo urbano y ciudadanía pueden ir de la mano en el proceso de La Marina. Un medialab local, urbano y para la marina, es deseable para responder a las cuestiones del punto anterior. En este punto, aparece la mediación y facilitación de procesos como un agente importante en el desarrollo del proyecto del Parque de La Marina.

Otro ejemplo de las vinculaciones de la tecnología tendría que ver con el uso del espacio aéreo del Parque. Desde las ideas presentadas en la WEB se solicita un aviario para fomentar la presencia de otros animales en el Parque. Desde el prototipo del Dronódromo, se propone el desarrollo en distintos tiempos de un espacio para la iniciación en las técnicas y manejos de los drones en el municipio, pero con impacto nacional. La inclusión de los drones como “aves tecnológicas” muestra otra acepción de procesos innovadores en el Parque de La Marina también ligados a ámbitos productivos que pueden generar cierta economía relacionada con el Parque. Más allá de los usos habituales de restauración, terrazas, etc.

Inclusión múltiple

El proceso ha sido consciente en todo momento de la necesidad de inclusión de agentes y perfiles diferentes en el desarrollo del parque. No solo desde la necesidad de atender usos para personas diferentes sino desde la necesidad de desarrollar y crear espacios para que diferentes colectivos puedan desarrollar también sus propios procesos y proyectos en el Parque. Aparece entonces la idea de un parque como un detonador, o incubadora de procesos de inclusión en San Sebastián de los Reyes.

Si bien, los perfiles de participación han sido muy diversos, equilibrados en la relación de género, perfiles locales, de otros municipios y otras nacionalidades. Grupos de personas con diversidad funcional, específicamente las persona de APADIS que participaron con gran interés, la intergeneracionalidad del proceso desde niñas que proponían la necesidad de una granja escuela para cuidar animales, jóvenes que relataban la necesidad de un albergue juvenil para intercambiar experiencias con otros jóvenes de la comunidad o del país, mayores con la necesidad de ejercitarse en actividades físicas y en contacto con niños o los animales como un agente no humano, que ha estado muy presente siempre en el proceso.

Por último, cabe destacar la presencia siempre en las sesiones de personas implicadas en los procesos de cuidado y apoyo mutuo entre sensibilidades frágiles y vulnerables en la sociedad de San Sebastián de los Reyes. La necesidad de entender que los procesos de desarrollo urbano son también procesos de exclusión, puede mitigarse con la explicitación que hace el prototipo de cuidados, como un eje transversal del proceso de La Marina. Se ha hecho explícita esta necesidad de cuidar las relaciones entre las diferentes asociaciones e iniciativas ciudadanas y ciudadanos entendiéndolo que el proceso de La Marina es una oportunidad para involucrar otras personas y otras capacidades.

Economía, inversión y espacio productivos

Se ha explicitado en el proceso la necesidad de una inversión controlada y sostenible en el tiempo. Nadie quiere que se ejecute un macroproyecto como los planteados anteriormente en los concursos de arquitectura realizados. Se valora que hay una falta de inversión generalizada en el municipio, pero también la posibilidad de innovar y planificar a corto y medio plazo la activación del parque sin necesidad de grandes costes que supongan una hipoteca a futuro para el municipio. El cambio climático, por ejemplo, aparece como un agente importante de cara a pensar en los costos de mantenimiento de los desarrollos que se hagan.

Por otro lado, se solicita transparencia en la gestión y ejecución de los proyectos que se realicen y que se cuente con la ciudadanía para continuar el proceso de participación. Este punto se explicita en el sistema de Gobernanza propuesto.

Se hace consciente en el proceso la necesidad de que el Parque fomente un desarrollo de la economía local a pequeña y mediana escala. Desde los usos de mercados y actividades vinculadas a la producción cultura, deportiva o de ocio, a las formas de economía ligadas a la restauración, usos lúdicos y actividades gastronómicas.

El Parque podría detonar nuevos modelos productivos para la ciudadanía con actividades no contempladas hasta el momento. Parece importante poder desarrollar un espacio propio para pensar esta relación entre desarrollo urbano y economía local.

Conceptos generales para evolucionar

Continuidades

Podríamos pensar en la continuidad de diferentes procesos urbanos como una característica resumen que ha entresalido en diversos momentos de la participación.

- + Pensar en La Marina como un proceso en continuidad con otros procesos insertos en el municipio.
- + A nivel urbano y espacial, resolver las continuidades espaciales del núcleo urbano con el parque pero también de las áreas nuevas de desarrollo como el barrio de Dehesa Vieja y el Paseo de Europa.
- + Continuidad también del proceso iniciado de participación para la Marina en las diferentes fases que contempla como la elaboración del Plan Especial o el Proyecto de Urbanización.

Simultaneidades

Entender La Marina como un lugar en el que pueden suceder muchas cosas a la vez. Las actividades, en general, se han planteado siempre como actividades no excluyentes.

- + Los espacios pueden servir para muchas funciones a la vez.
- + Entender la Marina como un lugar donde las simultaneidades pueden ser temporales también. El desarrollo de un plan especial y un proyecto de urbanización que tiene sus tiempos propios, formales, administrativos e institucionales no debe impedir que simultáneamente la ciudadanía pueda activar sus propios procesos o las diferentes áreas del ayuntamiento.
- + El prototipado y el testeo de propuestas simultáneas sirven para evaluar la viabilidad de proyectos y poder probar el nivel de aceptación real de propuestas. Una herramienta que puede acompañar las propuestas más permanentes relativas a las infraestructuras, accesos, movilidad, etc.

Urbanismo Progresivo

Las propuestas, ideas, procesos y prototipos desarrollados por la ciudadanía presentan una oportunidad que junto con las sinergias que pudiese haber generado este proceso nos dan la posibilidad para seguir trabajando de forma colectiva en cuestiones que son de interés para trascender la mera promoción y conservación del espacio de la Parque de La Marina.

Entendemos, por tanto, que la Corporación municipal debe asumir un papel importante en la habilitación de los espacios para la cogestión y la colaboración entre áreas diferentes del ayuntamiento, entre entidades diversas, universidades, culturales, fundaciones, asociaciones e iniciativas ciudadanas, que asuman las contradicciones que han aparecido como motor para la dinamización de los retos que este proceso ha desplegado para el municipio de San Sebastián de los Reyes e ilusiona a la ciudadanía.

6.2 Evaluación colectiva del proceso de participación

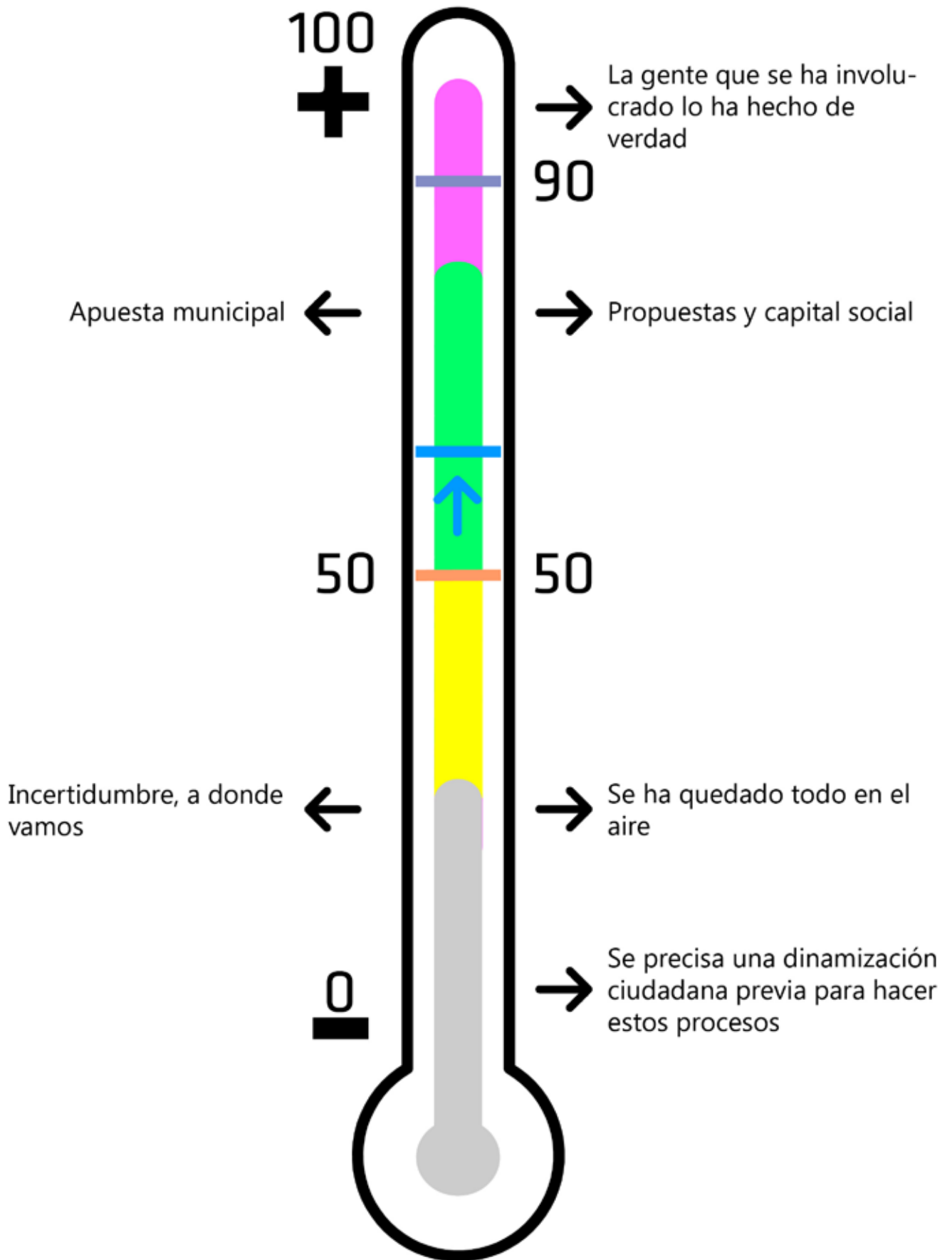


Diagrama de las múltiples valoraciones del proceso.

Cosas aprendidas que pondrías en práctica **“Esto lo haré de nuevo”**

- Trabajo conjunto con asociaciones y análisis de situación
- Recogida de propuestas
- El conocimiento y valor de las propuestas
- Seguir trabajando
- Ponerte en contacto con más asociaciones
- La teoría de la iniciativa
- La participación de la gente
- El diseño de la IC
- He conocido la implicación y movimiento asociativo de Sanse.
- Metodologías innovadoras de levantamiento de proyectos
- Inclusión de los agentes sociales
- Proyecto participativo
- Contactar más con otras asociaciones
- Interesante la experiencia y lo importante es que se realicen al final todos los proyectos
- Mantener espacios de encuentros
- Participar en MarinaLab (tienen que continuar)
- Encargados de estudiar los proyectos, tienes conocimiento del tema
- Diversidad de los proyectos

Tres cosas que vas a hacer inmediatamente

- Seguir trabajando y esperar
- Insistir en aprovechar lo que tenemos ya
- Presionar al equipo de Gobierno para empezar
- Seguir apoyando
- Pensar en gente que puedan colaborar
- Pensar en mejores soluciones a la comunidad
- Feria cultural y gastronómica con todas las asociaciones
- Taller de manualidades, basado en la técnica del reciclaje
- Pedir más participación a mis vecinos
- Cosas que sean realizables

Cosas deshechables **“No lo volveré a hacer más”**

- Desconexión con el equipo de Gobierno
- Falta de cumplimiento con lo prometido a las asociaciones y vecinos
- Espacio de trabajo no adecuado
- Estas sesiones que se intentan llevar a cabo no conectan con la realidad
- Falta de conexión con Ayuntamiento
- El vandalismo sobre la IC
- La brevedad del proceso
- La falta de apoyo del ayuntamiento
- El espacio no ha ayudado
- Creo que el proceso no ha sido suficiente para que la ciudadanía pueda reclamar el espacio
- Iniciar un proyecto de esta envergadura sin una planificación previa, gran parte de las reuniones se han convocado con 2-3 días de antelación
- El lugar de las reuniones
- El método de la tercera reunión
- Las condiciones para poder escribir
- Pensar que todos los políticos son iguales
- Demasiadas consultas poca producción
- Algún espacio mejor habilitado para trabajar en grupo
- Comenzamos muchos y terminamos pocos
- Falta de difusión a toda la comunidad
- Participar en iniciativas comunales

Tres cosas que ya sabías y el proceso te ha recordado

- Contrastar opiniones con asociaciones
- La dificultad de armonía con el equipo de Gobierno
- Que hay que tener paciencia
- El trabajo en Comunidad es mejor
- La comunicación
- Poco eficaz
- Que el urbanismo no son sólo ladrillos
- Que la vida urbana está cambiando
- Que los gobiernos han de aprender nuevas metodologías
- Que hay un movimiento asociativo poco implicado
- Que nos tenemos que reunir más las asociaciones
- Que hay muchos colectivos olvidados
- NECESIDAD de integrar a la 3ª edad
- Que la unión hace la fuerza
- El proyecto me ilusiona
- Seguir participando
- La participación dispersa
- Compromiso e interés de todas las Asociaciones

CONQUISTA
LA MARINIA



08. ANEXOS

- 8.1 Toolkit Metodológico
- 8.2 Otras Propuestas Presentadas
- 8.3 Ideas Llegadas a la web
- 8.4 Ideas Llegadas en las urnas
- 8.5 Anexo Fotográfico