



2024-1-CY01-KA220-YOU-000254366

Paquete de formación basado en simulación

MANUAL PARA FORMADORES

Por M. Begoña Arenas



Este entregable está disponible bajo la [licencia Creative Commons Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Cofinanciado por
la Unión Europea



Índice de Contenidos

Introducción	4
¿Qué es el Paquete de Formación WP3?	4
¿Para quién es este manual?	4
Estructura de este manual	4
1.	4
2.	5
2.1 Principios fundamentales de facilitación	6
2.2 Directrices de Entrega Inclusiva	7
3.	7
Módulo 1 - Comprendiendo el entorno urbano: implementando el diseño universal	8
Módulo 2 - Mejorando el transporte alternativo: fomentando prácticas sostenibles	10
Módulo 3 - Creando espacios públicos amigables para jóvenes	11
Módulo 4 - Herramienta de Auditoría del Desarrollo Urbano (UDAT)	13
4.	15
4.1 Rúbricas de evaluación	15
4.2 Métodos de reflexión	15
4.3 Autoevaluación del formador	15
5.	16
5.1	16
5.2	16
5.3	16



Cofinanciado por
la Unión Europea



Introducción

ACT4DYS (Impulsar la participación de jóvenes y personas con discapacidad en la construcción de ciudades sostenibles) es una Asociación de Cooperación Erasmus+ en la Juventud (KA220-YOU) que se desarrolla desde diciembre de 2024 hasta noviembre de 2026. El proyecto está liderado por CARDET (Chipre) y reúne a socios de Portugal, España, Irlanda y Bélgica, incluyendo el Foro Europeo de la Discapacidad (EDF), la organización que representa a las personas con discapacidad a nivel europeo.

La ambición principal de ACT4DYS es fortalecer la capacidad de los trabajadores juveniles en cinco países europeos para impulsar el desarrollo urbano inclusivo para la discapacidad. El proyecto reconoció que demasiados espacios urbanos siguen excluyendo a los jóvenes con discapacidad de la plena participación en la vida pública, y que los trabajadores juveniles, como profesionales de primera línea, están en una posición única para desafiar y cambiar esta realidad.

¿Qué es el Paquete de Formación WP3?

El Paquete de Trabajo 3 (WP3) produjo el Paquete de Formación Basada en Simulación: cuatro módulos de aprendizaje interconectados que utilizan métodos de educación no formal, escenarios de juego de roles y resolución colaborativa de problemas para dotar a los trabajadores juveniles del conocimiento, habilidades y confianza necesarios para defender ciudades inclusivas para personas con discapacidad. La formación no requiere especialización. Está diseñado para profesionales de diversos orígenes que quieren comprender lo suficiente la inclusión urbana como para actuar en consecuencia.

Todos los materiales fueron revisados por el Foro Europeo de la Discapacidad para garantizar la alineación con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) y los estándares de accesibilidad WCAG 2.2. Los cuatro módulos se publican bajo una licencia [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional](#).

¿Para quién es este manual?

Este manual está escrito para cualquier persona que imparta el paquete de formación ACT4DYS: formadores experimentados, trabajadores juveniles que imparten aprendizaje entre iguales, personal de organizaciones asociadas que imparten talleres o facilitadores nuevos en el tema. No necesitas ser urbanista ni especialista en discapacidad: necesitas curiosidad, compromiso con la inclusión y disposición para asumir un rol de facilitación.

Estructura de este manual

El manual está organizado de la siguiente manera:

Sección 1 - Introducción al proyecto y paquete de formación

Sección 2 - Resumen breve de los cuatro módulos



Cofinanciado por
la Unión Europea



Sección 3 - Principios de facilitación y directrices de entrega inclusiva

Sección 4 - Resumen de los instructores módulo por módulo (objetivos, estructura, escenario, consejos)

Sección 5 - Evaluación y reflexión

Sección 6 - Recursos y lecturas adicionales

1. Resumen de los cuatro módulos

Los cuatro módulos forman un proceso de aprendizaje coherente, y cada uno se basa en el anterior. Cada módulo concluye con un escenario práctico de simulación que ayuda a fundamentar conceptos abstractos en una experiencia vivida y colaborativa. La tabla siguiente proporciona una referencia rápida.

Módulo	Título	Enfoque central	Método de Escenario	Duración estimada
M1	Comprendiendo el entorno urbano: implementando el diseño universal	Principios del Diseño Universal, barreras de accesibilidad, transporte sostenible, espacios amigables con los jóvenes	Sprint colaborativo de rediseño de parques ("Vrijbroekpark 2.0")	3–4 horas
M2	Mejorar el transporte alternativo: fomentar prácticas sostenibles	Transporte sostenible, marco de Evitar–Desplazar–Mejorar, equidad, cambio de comportamiento	Análisis y propuesta de mejora del transporte basado en roles	3–4 horas
M3	Creando espacios públicos amigables para la juventud	Planificación urbana participativa, co-diseño, Urban Living Labs, <i>New European Bauhaus</i> , Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 11	Taller de co-diseño para un espacio público inclusivo (basado en roles)	3–4 horas
M4	Herramienta de Auditoría del Desarrollo Urbano (UDAT)	Auditoría de accesibilidad, puntuación de impacto, propuestas cívicas basadas en la evidencia	Simulación de auditoría urbana - in situ o basada en escenarios	4–5 horas

Nota sobre el Aprendizaje: Aunque los módulos están diseñados para impartir en secuencia, cada uno también puede ser independiente. El Módulo 4 (UDAT) es más potente cuando los participantes han completado los Módulos 1–3, ya que se basa en todo el conocimiento previo. Si impartes un solo módulo, proporciona una breve introducción contextual al proyecto ACT4DYS y sus objetivos.



Cofinanciado por
la Unión Europea



2. Principios de Facilitación y Entrega Inclusiva

2.1 Principios fundamentales de facilitación

ACT4DYS formación se basa en la educación no formal. Esto significa que los participantes aprenden haciendo, reflexionando y colaborando, no recibiendo información de forma pasiva. Como formador, tu papel es diseñar y mantener el espacio donde se produce el aprendizaje, en lugar de ofrecer contenido como un experto.

Inclusión primero

Cada decisión de diseño —distribución de la sala, idioma utilizado, materiales preparados, tiempo reservado para los descansos— debe reflejar los mismos principios de inclusión que enseña la formación. Pregúntate antes de cada sesión: "¿Hay algo en cómo he organizado esto que pueda excluir a un participante?"

Aprendizaje centrado en los participantes

Aprovecha la experiencia profesional de los participantes. Los trabajadores juveniles y formadores aportan un conocimiento contextual profundo. Incluye momentos para sacar a la luz este conocimiento: discusión en pareja, intercambio de casos y preguntas de reflexión abierta.

Seguridad psicológica

La discapacidad, la exclusión y la inequidad urbana son temas personales para muchos participantes. Establece acuerdos de grupo desde el principio (confidencialidad, lenguaje respetuoso, derecho a pasar). Durante los escenarios, normaliza los errores: la simulación es un espacio seguro para explorar decisiones difíciles.

Papel del entrenador durante los escenarios

Durante los escenarios de simulación, pasa de "profesor" a "entrenador". Muévete entre equipos, haz preguntas profundas, introduce desafíos inesperados si los grupos terminan antes y observa la dinámica del equipo durante el informe. No resuelvas problemas para los equipos: pregunta con: "¿Qué dice aquí el principio del Diseño Universal?" o "¿Cómo podría experimentar eso un usuario de silla de ruedas?"



Cofinanciado por
la Unión Europea



2.2 Directrices de Entrega Inclusiva

Las siguientes medidas prácticas apoyan la facilitación inclusiva en línea con el Diseño Universal para el Aprendizaje (UDL) y WCAG 2.2:

Espacio físico

Asegúrate de que el lugar sea libre de escalones, con los baños accesibles claramente señalizados.

Organizar asientos para que los participantes que usen sillas de ruedas o ayudas para la movilidad puedan sentarse en las mesas sin necesidad de ayuda.

Proporciona un espacio de descanso tranquilo para los participantes que necesiten descansos sensoriales.

Comprueba que las fuentes de los proyectores sean mínimamente de 24 puntos y alto contraste. Evita combinaciones rojas/verdes.

Materiales

Proporcionar materiales impresos en un mínimo de 12 puntos de letra o ofrecer versiones digitales accesibles por lectores de pantalla.

Las hojas de actividades y rúbricas están disponibles en los documentos individuales del módulo; compártelos siempre con antelación cuando sea posible.

Evita los PDFs que solo sean de imagen; Utiliza versiones etiquetadas y con posibilidad de búsqueda por texto.

Lengua y comunicación

Utiliza un lenguaje claro y define términos técnicos (en cada módulo se proporciona un glosario).

Evita el lenguaje capacitista. Prefiere "personas con discapacidad" (persona primero) o sigue las preferencias propias de los participantes.

Si los participantes se comunican en varios idiomas, permite breves momentos de traducción dentro de los equipos durante el trabajo de escenarios.

Comprueba si algún participante utiliza comunicación aumentativa o alternativa; si es así, planifica tiempo extra.

Sincronización y ritmo

Incluye al menos un descanso de 15 minutos por bloque de 90 minutos.

Permitir tiempos flexibles para las fases del escenario: algunos grupos trabajan más rápido que otros. Ten listos los avisos de extensión.

No te precipites en el informe: aquí es donde se consolida el aprendizaje más profundo.



Cofinanciado por
la Unión Europea



3. Informes de Instructores Módulo por Módulo

Cada uno de los informes a continuación sigue la misma estructura: propósito del módulo, objetivos de aprendizaje, estructura de la sesión, el escenario de simulación en detalle, movimientos clave de facilitación y errores comunes a evitar.

Módulo 1 - Comprendiendo el entorno urbano: implementando el diseño universal

Propósito

El Módulo 1 es la base conceptual y ética de todo el paquete. Introduce el Diseño Universal (DU) no solo como estándar técnico, sino como un imperativo basado en derechos, fundamentado en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Al final, los participantes deberían ser capaces de ver los entornos urbanos a través del prisma de la inclusión y articular barreras que antes daban por sentadas.

Objetivos de aprendizaje

- Describir los siete principios del Diseño Universal y aplícalos a contextos urbanos.
- Identificar barreras físicas, sociales y de actitud que afectan a los jóvenes con discapacidad.
- Analizar estudios de caso reales (por ejemplo, *Superblocks* de Barcelona, *Design for All* de Noruega) para lograr la inclusión.
- Colaborar en equipos multidisciplinares para proponer soluciones urbanas accesibles.

Estructura de la sesión (Sugierente: 3,5 horas)

1. Rompehielos y acuerdos de grupo (20 min) - utiliza un calentamiento sencillo con temática de accesibilidad: pide a los participantes que se muevan por la sala con los ojos vendados, con el apoyo de un compañero.
2. Aportación teórica (40 min) - presentar los siete principios del DU, el modelo social de la discapacidad y el marco relevante de la Convención de las Naciones



Cofinanciado por
la Unión Europea



Unidas y los ODS. Mantén la entrada interactiva con preguntas de discusión en pareja.

3. Perspectivas prácticas (30 min) - estudios de caso de Barcelona *Superblocks* y Diseño para Todos de Noruega. Análisis en pequeños grupos: ¿qué principios de UD son visibles? ¿Qué falta?
4. Escenario de simulación - *Vrijbroekpark* 2.0 (60 min) - véase más abajo.
5. Presentación y presentación (20 min) - cada equipo presenta su parque rediseñado ante un "panel ciudadano" (otros participantes).
6. Informe y reflexión (20 min)

El escenario de simulación: "¡Vrijbroekpark 2.0 — Mejorémoslo!"

Los participantes forman equipos multidisciplinares de 4 a 5 personas (urbanista, defensor de la discapacidad, experto medioambiental, representante comunitario y representante juvenil). Cada equipo recibe un plano impreso de *Vrijbroekpark*, un parque público real en Bélgica, y un encargo: rediseñar el parque para hacerlo accesible e inclusivo para todos los usuarios, aplicando los principios de la UD.

Los equipos deben identificar carencias específicas de accesibilidad (por ejemplo, pendientes pronunciadas, falta de pavimento táctil, ausencia de zonas sensoriales) y proponer mejoras concretas. Deben referenciar al menos tres principios de la UD por nombre y considerar tanto las necesidades físicas como sensoriales. Se deben integrar elementos ecológicos (jardines de lluvia, estructuras de sombra solar) cuando sea posible para conectar con los objetivos de sostenibilidad.

Tarjetas de Indicaciones para Entrenadores

Prepara un pequeño conjunto de "tarjetas de desafío" para introducir a mitad de escenario: por ejemplo, "Un grupo de jóvenes autistas usará este parque cada sábado por la mañana, ¿qué añades?" o "Tu presupuesto se ha recortado en un 30% - prioriza." Estos mantienen la energía alta y profundizan el análisis.

Consejos de Facilitación

- No expliques de antemano cómo es una "buena" respuesta: deja que los equipos descubran las tensiones por sí mismos.
- Durante la fase de presentación, invita al "panel ciudadano" a hacer una pregunta de desafío por equipo.
- En el resumen, pregunta: "¿Cuál principio fue el más difícil de aplicar? ¿Por qué?" y "¿Qué cambiaría si una persona con discapacidad visual estuviera en tu equipo?"

Trampas comunes

- Los equipos optan por defecto en la accesibilidad física (rampas, anchos) - redirigen a dimensiones sensoriales, cognitivas y sociales.
- Apresurar el informe para mantenerse a tiempo - la reflexión no es opcional; Reduce el tiempo de los escenarios en su lugar.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Módulo 2 - Mejorando el transporte alternativo: fomentando prácticas sostenibles

Propósito

El Módulo 2 aborda una de las barreras más tangibles a las que se enfrentan los jóvenes con discapacidad: el transporte. Explora el transporte no como un sistema técnico neutral, sino como uno social y político, uno que actualmente empuja a las personas con discapacidad hacia formas de movilidad menos sostenibles y más restrictivas. Los participantes entenderán que el transporte sostenible e inclusivo no son objetivos separados, sino metas que se refuerzan mutuamente.

Objetivos de aprendizaje

- Aplicación del enfoque Evitar–Desplazar–Mejorar (ASI, de las siglas en inglés) para analizar los desafíos del transporte.
- Explica los principios del diseño sostenible del transporte (acceso, equidad, salud, medio ambiente, viabilidad económica).
- Reconocer la intersección entre discapacidad, movilidad y sostenibilidad en el transporte urbano.
- Desarrollar propuestas concretas de mejora del transporte utilizando un método colaborativo basado en roles.

Estructura de la sesión (Sugerencia: 3,5 horas)

1. Calentamiento (20 min) - "Mapeo del recorrido": los participantes esbozan su último viaje en transporte público e identifican un momento de fricción. Compartid en parejas.
2. Aportación teórica (40 min) - principios de transporte sostenible, el modelo ASI y pensamiento sistémico. Incluye un informe sobre el cambio de comportamiento y el concepto de 'ciudad de 15 minutos'.
3. Perspectivas prácticas (25 min) - estudios de caso: la campaña "Prepárame" de *Transport for Ireland* sobre autismo; el programa de accesibilidad del ferrocarril de Łódź; el programa de Apoyo Independiente al Viaje. Discusión en grupo: ¿qué hizo que funcionaran?
4. Escenario de simulación - análisis y rediseño del transporte (60 min) - véase más abajo.
5. Presentaciones y desafío entre compañeros (25 min)
6. Informe (20 min)



Cofinanciado por
la Unión Europea



El escenario de simulación

A los participantes se les asignan roles (urbanista, defensor juvenil de la discapacidad, representante de la autoridad local, operador de transporte y miembro de la comunidad) y se les asigna una ciudad europea de tamaño medio ficticio con una red de transporte descrita y lagunas identificadas. Utilizando el marco ASI, cada equipo mapea qué problemas de transporte se encuentran bajo la categoría de Evitar, Descolocar o Mejorar, identifica fallos de accesibilidad (ascensores rotos, sin anuncios de audio, vehículos de micromovilidad dispersos bloqueando caminos) y propone de tres a cinco mejoras específicas y accionables. También se pide a los equipos que señalen cualquier intervención "sostenible" propuesta (por ejemplo, patinetes eléctricos) que inadvertidamente cree nuevas barreras.

Tema clave de discusión

"Una ciudad introduce un programa compartido de bicicletas eléctricas como parte de su plan de movilidad verde. ¿Qué dice la defensora de la discapacidad de tu equipo al respecto?" Este *prompt* genera de forma fiable un debate enriquecedor sobre la tensión entre sostenibilidad y accesibilidad.

Consejos de Facilitación

- Asegúrate de que todos los roles sean realmente escuchados: el papel de defensor de la discapacidad juvenil suele ser más discreto; Consulta explícitamente con ese participante.
- Utiliza los estudios de caso reales (TFI, Łódź) como puntos de referencia cuando los equipos se quedan atascados sobre cómo es "bueno".

Trampas comunes

- El marco ASI puede parecer abstracto: utiliza la simple imagen del documento del módulo para hacer el ciclo concreto.

Módulo 3 - Creando espacios públicos amigables para jóvenes

Propósito

El módulo 3 pasa de lo que deberían contener los espacios inclusivos a cómo se crean: a través de la participación genuina. Introduce el co-diseño, los Laboratorios de Vida Urbana y la ciencia ciudadana como metodologías prácticas, y vincula la práctica local de trabajo juvenil con la iniciativa *New European Bauhaus* (NEB) y el ODS 11. Los participantes se marchan preparados para involucrar a los jóvenes como cocreadores, no solo como usuarios pasivos, del espacio público.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Objetivos de aprendizaje

- Explicar los principios del co-diseño y la planificación urbana participativa.
- Describir el modelo del *Urban Living Lab* y sus siete componentes clave.
- Aplicar herramientas participativas (mapeo, prototipado, juegos serios) en un escenario colaborativo.
- Conectar iniciativas locales lideradas por jóvenes con los marcos de la Nueva Bauhaus Europea y los ODS 11.
- Facilitar la toma de decisiones inclusiva en grupos diversos.

Estructura de la sesión (Sugerencia: 4 horas)

1. Calentamiento (20 min) - "Mi espacio público ideal": los participantes dibujan o describen su espacio público favorito y comparten una característica que les hizo sentirse bienvenidos. Habla de quiénes son las voces que moldearon ese espacio.
2. Aportación teórica (45 min) - Valores de la NEB (sostenibilidad, inclusión, belleza), ODS 11, *Urban Living Labs* y el espectro de la participación ciudadana desde lo simbólico hasta la genuina co-creación.
3. Perspectivas prácticas (30 min) - proyecto Youth4Bauhaus (Braga, Bucarest, Gante, Košice). ¿Qué métodos usaron? ¿Cuál era el papel de los jóvenes con discapacidad?
4. Escenario de simulación - taller de co-diseño (70 min) - véase más abajo.
5. Presentaciones (25 min)
6. Informe (30 min)

El escenario de simulación

Los participantes asumen cuatro roles: Urbanista, Defensor de la Discapacidad, Representante Juvenil y Defensor Medioambiental. Se les asigna un informe que describe un espacio público descuidado o mal diseñado en un barrio europeo ficticio y se les pide que co-diseñen una propuesta de transformación, aplicando los principios de la NEB (sostenible, inclusivo, bello) y haciendo referencia a los objetivos del ODS 11. El proceso en sí refleja un ciclo de *Urban Living Lab*: los equipos primero exploran el espacio juntos (usando una descripción proporcionada y fotografías), luego generan ideas usando "herramientas de creación" (tarjetas, bocetos sencillos de planta, notas adhesivas), prototipan al menos una característica central y presentan una propuesta co-creada.

Un requisito fundamental es que los equipos documenten cómo se integró la inclusión a lo largo del proceso, no solo en el diseño final sino también en la forma en que se tomaron las decisiones. ¿Quién contribuyó a las discusiones? ¿De quién



Cofinanciado por
la Unión Europea



se adoptaron las ideas? ¿Hubo ocasiones en las que era necesario reconocer y abordar los desequilibrios de poder?

Nota del facilitador sobre conflictos

Los conflictos de roles son probables e intencionados. El urbanista puede priorizar el coste; el defensor medioambiental puede resistirse a superficies duras; el Defensor de la Discapacidad puede rechazar características que se ven bonitas pero son inaccesibles. No resuelvas estas tensiones para los participantes. En su lugar, puedes hacer una pausa y preguntarte: "¿Cómo gestionaría esto un proceso genuino de co-diseño?"

Consejos de Facilitación

- Proporciona herramientas físicas de "fabricación" si es posible: tarjetas de índice, rotuladores de colores, un plano impreso, notas adhesivas. La interacción táctil profundiza la experiencia de co-diseño.
- El informe debe animar a los participantes a reflexionar no solo sobre cómo se desarrolló el proceso de co-creación, sino también sobre por qué la co-creación importa (por ejemplo, impacto social, sinergia estratégica y colaborativa), no solo sobre el "cómo".

Trampas comunes

- Los grupos tratan el co-diseño como una consulta (preguntar a los usuarios y luego decidir sin ellos). Evita esto directamente en el informe.
- Los enlaces de NEB y ODS 11 pueden parecer abstractos: acláralos con el ejemplo de Youth4Bauhaus a lo largo de todo el texto.

Módulo 4 - Herramienta de Auditoría del Desarrollo Urbano (UDAT)

Propósito

El Módulo 4 es la culminación metodológica del paquete de formación. Dota a los participantes de una herramienta estructurada y basada en la evidencia -la Herramienta de Auditoría de Desarrollo Urbano (UDAT)- para evaluar la accesibilidad en cuatro dominios críticos: infraestructura peatonal, transporte público, política urbana y servicios digitales. El módulo transforma marcos abstractos de derechos en datos concretos y medibles que los participantes pueden aportar a las autoridades locales y a los responsables de la toma de decisiones.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Objetivos de aprendizaje

- Explicar la estructura de cinco partes del UDAT: Criterio, Métrica, Hallazgo de Auditoría, Puntuación de Impacto (1–5) y Propuesta Cívica.
- Aplicar la herramienta para evaluar la infraestructura peatonal, el transporte, las políticas y la accesibilidad digital.
- Asignar puntuaciones de impacto basadas en la evidencia e interpreta su significado para exclusión.
- Desarrollar propuestas cívicas profesionales que respondan a las barreras identificadas.
- Abogar por ciudades accesibles e inclusivas utilizando evidencia basada en datos.

Estructura de la sesión (Sugerencia: 4,5 horas)

1. Calentamiento (20 min) - "Caza de barreras": los participantes recorren el recinto (o miran un conjunto de fotografías callejeras) y enumeran tantas barreras de accesibilidad como puedan encontrar en 5 minutos.
2. Aportación teórica (50 min) - introducir la estructura UDAT en detalle, repasando el ejemplo resuelto de Nicosia (Chipre) en el documento del módulo. Dedicar tiempo a la rúbrica de *Impact Score*: ¿qué distingue la Puntuación 1 (exclusión total) de la Puntuación 3 (cumplimiento parcial)?
3. Perspectivas prácticas (30 min) - ACT4DYS resultados de investigaciones de grupos focales de Bélgica, Chipre, Irlanda, Portugal y España. Temas clave: necesidad de dignidad y autonomía, infraestructura constante, discapacidades invisibles, desafíos de infraestructuras heredadas.
4. Escenario de simulación - auditoría urbana (75 min) - véase más abajo.
5. Presentaciones de propuestas cívicas (30 min)
6. Informe y cierre (25 min)

El escenario de simulación

Equipos de 4 a 5 participantes actúan como equipo de auditoría y grupo de defensa. Se les proporciona una descripción detallada por escrito de una zona urbana ficticia (o, opcionalmente, puedes asignar una zona local real para recorrer y auditar). Utilizando el cuadro de puntuación de UDAT, cada equipo evalúa las cuatro secciones (Infraestructura Peditonal, Transporte Público, Política Urbana, Accesibilidad Digital), registrando los hallazgos, asignando puntuaciones de impacto y calculando los promedios de las secciones.

Una vez completada la auditoría, cada equipo selecciona las dos barreras con la puntuación de impacto más baja y prepara una Propuesta Cívica para cada una. Las propuestas deberían establecer acciones claras, basadas en la evidencia y de



Cofinanciado por
la Unión Europea



costes que puedan presentarse a las autoridades locales u otros responsables de la toma de decisiones. Para fortalecer su credibilidad, las propuestas deben utilizar el lenguaje de la política (haciendo referencia a normas relevantes como WCAG 2.2, Diseño Universal para el Movimiento o la Ley de Accesibilidad de la UE) en lugar de recomendaciones vagas.

Extensión opcional del mundo real

Cuando el tiempo y la logística lo permiten, el escenario del Módulo 4 puede realizarse como una auditoría in situ de una zona local real. Esta es la versión más potente del módulo. Proporcionar a los equipos tarjetas impresas de puntuación UDAT, cintas métricas y smartphones para pruebas fotográficas. Informe de vuelta en la sala de entrenamiento.

Consejos de Facilitación

- Informa previamente a los participantes sobre la escala de puntuación de impacto antes del escenario — la puntuación es la parte que la mayoría de los grupos encuentra más difícil. Usa el ejemplo de Nicosia para calibrar.
- Durante la fase de propuestas cívicas, circula y presiona a los equipos para que sean específicos: "¿Qué cambiaría exactamente? ¿Para cuándo? ¿Quién es el responsable? ¿Qué estándar debe cumplir?"
- Invita a los participantes a leer sus propuestas en voz alta como si estuvieran dirigiéndose a una reunión del ayuntamiento; esto eleva el registro y hace tangible la dimensión de la defensa.

Trampas comunes

- Los equipos que tardan demasiado en la Sección 1 (infraestructura peatonal) y se apresuran en las Secciones 3 y 4 (política y digital) - establecen marcadores de tiempo y rotan secciones si es necesario.
- Las propuestas cívicas demasiado vagas ("mejorar la accesibilidad") se redirigen con: "¿Qué métrica específica nos diría que esto se ha hecho?"



Cofinanciado por
la Unión Europea



4. Evaluación y reflexión

4.1 Rúbricas de evaluación

Cada módulo incluye una rúbrica de evaluación integrada diseñada para evaluar el desempeño de los escenarios. Las rúbricas contemplan cuatro dimensiones: la aplicación del conocimiento teórico, la calidad del trabajo en equipo y de la facilitación, el grado de inclusión de la solución propuesta y la claridad y capacidad persuasiva de la presentación. Es imprescindible que los formadores las compartan con los participantes antes del inicio del escenario, y no una vez finalizado.

4.2 Métodos de reflexión

Finaliza cada sesión del módulo con una actividad de reflexión estructurada que permita a los participantes consolidar lo aprendido y vincularlo con su práctica profesional. Se recomiendan los siguientes enfoques:

- **PMI (Plus, Minus, Interesante):** Invita a los participantes a realizar una breve reflexión individual identificando un aspecto positivo, uno negativo y uno interesante de la sesión. Después, cada persona comparte al menos uno de sus puntos con el grupo, favoreciendo así el intercambio de perspectivas.
- **Ticket de salida:** Pide a cada participante que formule una acción concreta o un cambio que se compromete a aplicar en su trabajo a partir de lo aprendido en la sesión. Esto ayuda a reforzar la transferencia a la práctica.
- **Diario de aprendizaje:** Para quienes participan en varios módulos, se recomienda mantener un diario continuo donde registren ideas clave, reflexiones y conexiones entre sesiones. Esta herramienta fomenta un aprendizaje más profundo y coherente a lo largo del tiempo.

4.3 Autoevaluación del formador

Después de cada sesión, dedica 10 minutos a revisar tu propia facilitación.

Pregúntate:

- ¿Tuvo cada participante oportunidades significativas de contribuir?
- ¿Hubo momentos en los que las dinámicas de poder en el grupo quedaron sin abordar?
- ¿El escenario expuso los objetivos clave de aprendizaje?



Cofinanciado por
la Unión Europea



5. Recursos y lecturas adicionales

5.1 ACT4DYS Recursos del proyecto

- Página web del proyecto y portafolio electrónico: act4dys.eu
- Documentos de módulos (M1–M4 con hojas de actividades, glosarios, bibliografías y guiones para formadores): disponibles en act4dys.eu
- Plantilla de cuadro de puntuación UDAT: incluida en el documento del Módulo 4

5.2 Marcos y normas clave

- [Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad \(CDPD\)](#), especialmente el Artículo 9 (Accesibilidad)
- [Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU - ODS 11 \(Ciudades y Comunidades Sostenibles\)](#)
- [Nueva iniciativa europea de la Bauhaus](#)
- [Directrices de Accesibilidad de Contenidos Web \(WCAG\) 2.2](#)
- [Ley Europea de Accesibilidad \(EAA\)](#)

5.3 Lecturas recomendadas

Steinfeld, E. & Maisel, J. (2012). Diseño universal: Creando entornos inclusivos. Wiley.

Oliver, M. (1996). Comprendiendo la discapacidad: de la teoría a la práctica. Macmillan.

Banister, D. (2008). El paradigma de la movilidad sostenible. Política de Transporte, 15(2), 73–80.

Connell, B.R. et al. (1997). Los principios del diseño universal. Universidad Estatal de Carolina del Norte.