



Paquete de formación basado en simulación

Título del módulo: Módulo 1: Comprendiendo el entorno urbano - Implementando el diseño universal

Introducción al módulo

Este módulo forma parte del ACT4DYS Paquete de Formación Basado en Simulación (WP3), desarrollado para capacitar a trabajadores y formadores juveniles para que se conviertan en guías eficaces para el desarrollo urbano inclusivo de personas con discapacidad. El paquete responde a una necesidad urgente: demasiados espacios urbanos siguen excluyendo a los jóvenes con discapacidad de la plena participación en la vida pública, a pesar de obligaciones claras bajo los marcos internacionales de derechos humanos.

El Módulo 1 (Comprendiendo el entorno urbano: implementando el diseño universal) sienta las bases conceptuales y prácticas de todo el paquete formativo. Introduce el Diseño Universal (UD) tanto como filosofía de diseño como imperativo basado en derechos, explorando cómo sus siete principios fundamentales pueden aplicarse para crear entornos urbanos accesibles, equitativos y acogedores para todos, independientemente de la edad, capacidad o origen.

¿Para quién es este módulo?

Este módulo está diseñado principalmente para trabajadores juveniles, formadores juveniles, defensores de la discapacidad, urbanistas y otros actores implicados en la configuración de entornos urbanos y el apoyo a los jóvenes. No se requiere conocimiento previo de especialización; El módulo está diseñado para ser accesible a profesionales de diversos orígenes.

¿Qué aprenderás?

Al final de este módulo, podrás:

- Describir los conceptos fundamentales del desarrollo urbano y su relación con la inclusión y la accesibilidad;
- Explicar los siete principios del Diseño Universal y aplicarlos para proponer soluciones prácticas a las barreras de accesibilidad;
- Identificar barreras comunes que afectan a jóvenes con discapacidad en espacios urbanos: físicas, sociales y conductuales;
- Analizar estudios de caso reales para evaluar la inclusión de diferentes entornos urbanos;
- Colaborar eficazmente con diversos actores en procesos de planificación urbana inclusiva;



Cofinanciado por
la Unión Europea



- Aplicar tu aprendizaje en un escenario práctico de simulación: rediseñar un parque real para que sea accesible e inclusivo para todos.

¿Cómo está estructurado este módulo?

El módulo está organizado en cuatro secciones interconectadas, siguiendo la estructura establecida para todos ACT4DYS escenarios:

- Introducción al tema y Conocimientos teóricos: conceptos centrales que incluyen principios de Diseño Universal, transporte sostenible y espacios amigables con la juventud, basados en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (UNCRPD) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS);
- Conocimientos prácticos y perspectivas: experiencias vividas de jóvenes con discapacidad, proyectos urbanos inclusivos exitosos (por ejemplo, Supermanzanas de Barcelona, *Design for All* en Noruega) y el papel de los trabajadores juveniles como defensores;
- Escenario de simulación: "*Vrijbroekpark 2.0* – ¡Mejorémoslo!": un reto colaborativo de diseño donde equipos multidisciplinares rediseñan un parque belga real, aplicando principios de la UD en un sprint estructurado basado en roles;
- Recursos: un glosario, bibliografía, 2 hojas de actividades, rúbrica de evaluación, guion para formadores y enlaces al portafolio electrónico ACT4DYS y podcasts, cursos y lecturas recomendados.

Este módulo dentro del paquete de formación más amplio

El Paquete de Formación ACT4DYS incluye cuatro escenarios desarrollados por el consorcio del proyecto. Este primer módulo aporta el conocimiento fundamental en el que se basan los demás: Escenario 2 (Mejora del Transporte Alternativo), Escenario 3 (Espacios Públicos Amigables para los Jóvenes) y Escenario 4 (Herramienta de Evaluación Urbana). Durante su desarrollo, el Foro Europeo de la Discapacidad (EDF) revisó los materiales para garantizar su alineación con los principios de inclusión y accesibilidad (DUA y WCAG 2.2).

El paquete refuerza la capacidad de los trabajadores juveniles de cinco países europeos para promover un desarrollo urbano inclusivo para la discapacidad, mediante educación no formal, simulaciones prácticas y revisión por pares, facilitando un aprendizaje transferible a la práctica.



Módulo desarrollado por M. Begoña Arenas de ITC.

INNOVATION TRAINING CENTER

Este escenario 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



Introducción al tema

Los entornos urbanos son ecosistemas complejos moldeados por infraestructuras, políticas, cultura y necesidades comunitarias. Esto es especialmente cierto para los jóvenes adultos que navegan por estos espacios durante etapas críticas del desarrollo personal y social. A medida que las ciudades continúan creciendo, la demanda de espacios urbanos inclusivos, accesibles y sostenibles se vuelve cada vez más urgente. Este módulo comienza explorando los conceptos fundamentales del desarrollo urbano y el papel fundamental del Diseño Universal (UD) para garantizar que las ciudades sean acogedoras y funcionales para todos, especialmente para los jóvenes con discapacidad.

La planificación urbana a menudo ha estado moldeada por objetivos como la eficiencia, el flujo de tráfico y el crecimiento económico. En la práctica, esto ha significado diseñar ciudades alrededor de coches, grandes zonas comerciales y movimientos rápidos, en lugar de adaptarse a las necesidades cotidianas de todas las personas. Como resultado, muchos espacios públicos, edificios y sistemas de transporte no fueron diseñados pensando en la accesibilidad. Esto ha creado barreras para los jóvenes con discapacidad, limitando su acceso a la educación, el empleo, las actividades de ocio y las oportunidades de participar plenamente en la vida comunitaria. Esta exclusión no solo viola los principios de derechos humanos, como los de la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, sino que también impide que las ciudades se beneficien de las perspectivas y contribuciones de todos los residentes.

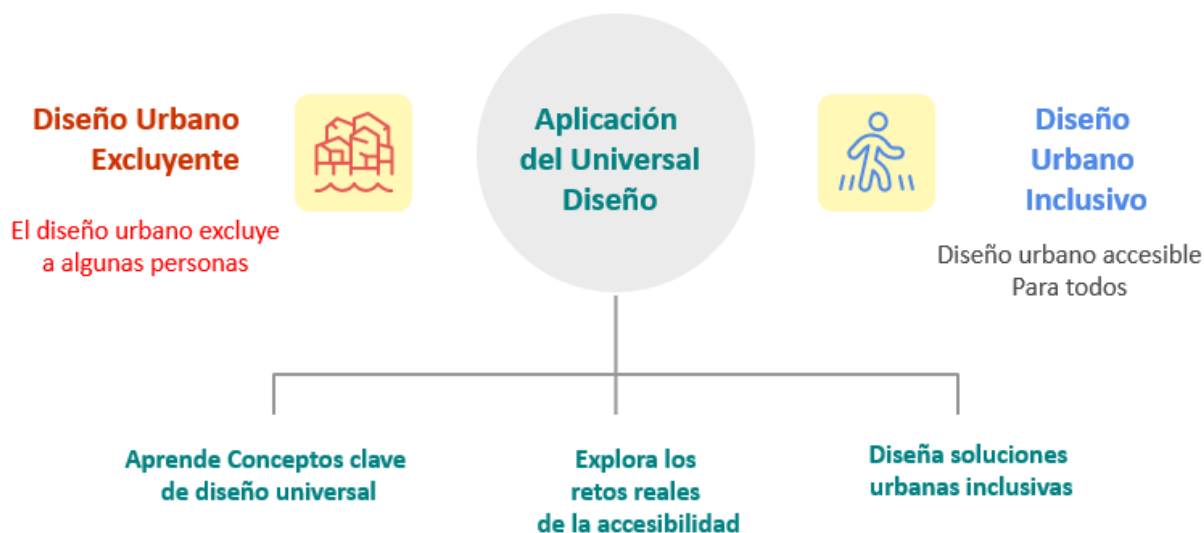
El Diseño Universal exige un enfoque proactivo hacia la accesibilidad. En lugar de adaptar entornos para adaptar necesidades específicas, UD enfatiza diseñar espacios que sean inherentemente utilizables por el mayor número posible de personas, independientemente de su edad, capacidad, discapacidad o origen (Steinfeld & Maisel, 2012). Este enfoque se alinea con el modelo social de la discapacidad, que considera la discapacidad como un producto de barreras ambientales y sociales más que de discapacidades individuales (Oliver, 1996).

La importancia del diseño urbano inclusivo se destaca mediante marcos internacionales como la [Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad \(CDPD\)](#) y los [Objetivos de Desarrollo Sostenible \(ODS\)](#). El artículo 9 de la CRPD obliga a los países a eliminar las barreras de acceso en el entorno físico, el transporte y las instalaciones públicas (Naciones Unidas, 2006). De manera similar, el ODS 11 pretende hacer que las ciudades sean inclusivas, seguras, resilientes y sostenibles, con un enfoque específico en la accesibilidad para poblaciones en situaciones vulnerables (Naciones Unidas, 2015).

Los jóvenes con discapacidad se enfrentan a desafíos únicos en entornos urbanos, como el transporte público inaccesible, la falta de espacios adecuados para los jóvenes y las oportunidades limitadas de participación cívica. Abordar estos desafíos requiere una comprensión matizada tanto de las dimensiones físicas como sociales de la vida urbana. También exige colaboración entre urbanistas, trabajadores juveniles, defensores de la discapacidad y responsables políticos.

Como se ilustra en la Figura 1, este módulo prepara el terreno para dicha colaboración al dotar a los participantes del conocimiento y las herramientas para evaluar críticamente los entornos urbanos a través del prisma del Diseño Universal, con especial atención a las experiencias y necesidades vividas de los jóvenes con discapacidad.

Figura 1: ACT4DYS aplicación de los principios de diseño urbano. Elaboración propia.



Este módulo introduce conceptos clave, explora desafíos reales y prepara a los alumnos para participar en un escenario de simulación en el que aplicarán sus conocimientos para diseñar soluciones urbanas inclusivas.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Módulo 1 - CONOCIMIENTOS TEÓRICOS

Esta sección explora los conceptos, teorías y principios fundamentales que sustentan el desarrollo urbano inclusivo para personas con discapacidad, con un enfoque en el Diseño Universal, el transporte sostenible y los espacios amigables para los jóvenes. Estas bases teóricas proporcionan las herramientas analíticas necesarias para que los participantes se involucren críticamente con los entornos urbanos y propongan soluciones inclusivas.

1. Principios del Diseño Universal

El Diseño Universal (UD) es una filosofía de diseño proactiva que busca crear entornos, productos y sistemas que sean utilizables por todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptaciones posteriores o soluciones especializadas (Mace, 1998). En lugar de centrarse únicamente en acomodar a las personas con discapacidad tras la aparición de barreras, la UD promueve el pensamiento inclusivo en todas las fases de un proyecto, desde la planificación y diseño hasta la implementación y evaluación. Esto garantiza que la diversidad en capacidades, discapacidades, edad y experiencia se tenga en cuenta a lo largo de todo el proceso de desarrollo.

Como se ilustra en la Figura 2, los siete principios del Diseño Universal (Connell *et al.*, 1997) sirven como guía fundamental para la planificación urbana inclusiva:

Figura 2: Principios de diseño universal. Adaptado de Connell *et al.*, 1997.





Cofinanciado por
la Unión Europea



Estos principios no son listas de verificación prescriptivas, sino objetivos de diseño que fomenten el pensamiento inclusivo. Son especialmente relevantes en contextos urbanos donde poblaciones diversas interactúan con infraestructuras compartidas:

1. **Uso equitativo:** el diseño es útil y atractivo para el mercado de personas con diversas capacidades y discapacidades. Por ejemplo, las puertas automáticas benefician a usuarios de silla de ruedas, padres con carritos y personas que transportan objetos pesados.
2. **Flexibilidad en el uso:** el diseño acomoda una amplia gama de preferencias, habilidades y discapacidades individuales. Ejemplos son los escritorios de altura ajustable o la señalización multilingüe.
3. **Uso sencillo e intuitivo:** el diseño es fácil de entender, independientemente de la experiencia, conocimientos, habilidades lingüísticas o nivel de concentración del usuario.
4. **Información perceptible:** el diseño comunica eficazmente la información necesaria al usuario, independientemente de las condiciones ambientales o de las capacidades sensoriales del usuario (por ejemplo, señalización visual y táctil).
5. **Tolerancia al error:** el diseño minimiza los riesgos y las consecuencias adversas de acciones accidentales o no intencionadas.
6. **Bajo esfuerzo físico:** el diseño puede usarse de forma eficiente y cómoda con un mínimo de fatiga.
7. **Tamaño y espacio para el acercamiento y uso:** se proporcionan dimensiones y espacio adecuados que permiten el acceso, alcance, manipulación y uso de manera cómoda, independientemente del tamaño corporal, la postura o la movilidad de la persona usuaria.

Por ejemplo, los sistemas de transporte público que incorporan los principios de la UD pueden incluir autobuses de piso bajo, pavimentación táctil y anuncios de paradas audibles. Estas características benefician no solo a las personas con discapacidad, sino también a los adultos mayores, niños y hablantes no nativos.

Es importante destacar que la UD se alinea con el modelo social de la discapacidad, que replantea la discapacidad como resultado de barreras ambientales y sociales más que de discapacidades individuales (Oliver, 1996). Este modelo traslada la responsabilidad del individuo al sistema, enfatizando la necesidad de eliminar obstáculos en el entorno construido, la comunicación y las actitudes sociales.

En planificación urbana, aplicar la UD significa diseñar parques, aceras, viviendas, edificios públicos y espacios recreativos accesibles y acogedores para todos. También implica involucrar a las personas con discapacidad en el proceso para asegurar que sus experiencias vividas sirvan para soluciones inclusivas (Steinfeld & Maisel, 2012). Este enfoque participativo no solo mejora los resultados del diseño, sino que también fomenta un sentido de pertenencia y empoderamiento entre los grupos marginados.

2. Conceptos relacionados con el transporte sostenible

El transporte sostenible es un componente clave del desarrollo urbano inclusivo. Se refiere a sistemas que son responsables con el medio ambiente, económicamente viables y socialmente inclusivos (Banister, 2008). Para los jóvenes con discapacidad, el acceso a un

transporte fiable y accesible es esencial para participar en la educación, el empleo y la vida social.

Diseñar sistemas de transporte con los principios de la UD garantiza que los vehículos, estaciones y vías sean accesibles para personas con discapacidades de movilidad, sensoriales y cognitivas. Esto incluye características como pavimento táctil, anuncios de audio, autobuses de piso bajo y señalización clara. Integrar estas características no solo beneficia a las personas con discapacidad, sino que también apoya a poblaciones mayores, padres con carritos y otras personas con dificultades temporales de movilidad.

3. Importancia de los espacios amigables para jóvenes

Los espacios urbanos amigables con los jóvenes son entornos que apoyan el desarrollo físico, emocional y social de los jóvenes. Estos espacios deben ser seguros, accesibles e inclusivos, permitiendo la recreación, el aprendizaje y la participación cívica. Para los jóvenes con discapacidad, estos espacios deben diseñarse prestando atención a la accesibilidad, la autonomía y las oportunidades de interacción (Malone, 2002).

Los espacios inclusivos para jóvenes contribuyen a la cohesión social y empoderan a los jóvenes para que participen en la vida comunitaria. También sirven como plataformas de defensa y liderazgo, permitiendo a los jóvenes moldear los entornos en los que habitan. Los urbanistas, los trabajadores juveniles y los defensores de la discapacidad deben colaborar para garantizar que estos espacios reflejen las diversas necesidades y aspiraciones de todos los jóvenes.

Conocimientos prácticos e ideas:

Aunque los marcos teóricos proporcionan la base para un desarrollo urbano inclusivo, el conocimiento práctico es esencial para traducir estas ideas en un impacto real. Esta sección explora las experiencias vividas de jóvenes con discapacidad en entornos urbanos, destaca estudios de caso exitosos y describe los roles de los principales actores en la promoción de prácticas urbanas inclusivas y sostenibles.

1. Comprender las necesidades de los jóvenes con discapacidad

Los jóvenes con discapacidad a menudo se enfrentan a múltiples barreras que se cruzan en entornos urbanos. Estos incluyen transporte inaccesible, espacios públicos mal diseñados, falta de instalaciones recreativas inclusivas y oportunidades limitadas de participación cívica (UNICEF, 2013). Estas barreras no son solo físicas, sino también sociales y de actitud, a menudo basadas en la falta de conciencia o consulta.

Por ejemplo, un joven con discapacidad visual puede tener dificultades para orientarse en una ciudad sin pavimentación táctil o señales audibles en los cruces. De manera similar, una persona joven autista puede encontrar abrumadores los entornos abarrotados y concurridos sin zonas de silencio designadas ni espacios sensibles (OMS, 2011). Abordar estas necesidades requiere un enfoque centrado en el usuario que implique a los jóvenes con discapacidad en el diseño y evaluación de espacios urbanos.

2. Estudios de caso de proyectos urbanos inclusivos

Varias ciudades han implementado con éxito iniciativas urbanas inclusivas para personas con discapacidad que demuestran el valor del Diseño Universal:

- El proyecto *Superblocks* de Barcelona reorganiza las manzanas para priorizar a los peatones y reducir el tráfico, creando espacios públicos más seguros y accesibles (Mueller et al., 2020).
- La iniciativa "Diseño para Todos" en Noruega integra los principios de la UD en las políticas nacionales de planificación, asegurando que la accesibilidad sea un requisito legal y de diseño desde el principio (Bringolf, 2011).
- El portafolio electrónico [de ACT4DYS](#) incluye ejemplos como auditorías dirigidas por jóvenes de espacios públicos, talleres de co-diseño con jóvenes con discapacidad y parques infantiles inclusivos que fomentan la interacción social y la movilidad.

Estos ejemplos demuestran que el diseño inclusivo no solo es factible, sino que también mejora la calidad de vida de todos los residentes.

3. Papel de los Trabajadores Juveniles y Otros Actores

Los trabajadores juveniles desempeñan un papel fundamental en la defensa y facilitación del desarrollo urbano inclusivo. Actúan como intermediarios entre los jóvenes y los responsables de la toma de decisiones, ayudando a amplificar las voces de los grupos marginados. Sus responsabilidades pueden incluir:

- Organizar talleres de diseño participativo.
- Apoyar a los jóvenes en la realización de auditorías de accesibilidad.
- Facilitar el diálogo entre jóvenes, planificadores y responsables políticos.

Otros actores pueden colaborar para asegurar que el diseño inclusivo esté integrado en todas las etapas del desarrollo urbano. Las alianzas intersectoriales son esenciales para alinear la experiencia técnica con las necesidades de la comunidad.

4. Estrategias para prácticas urbanas sostenibles e inclusivas

Para promover entornos urbanos sostenibles e inclusivos, los profesionales pueden adoptar varias estrategias:

- Planificación participativa: Involucrar a jóvenes con discapacidad en todas las fases del diseño y la toma de decisiones.
- Integración de políticas: Incorporar los principios de la UD en las normativas urbanísticas locales y nacionales.
- Fortalecimiento de capacidades: Formar a profesionales y miembros de la comunidad en prácticas de diseño inclusivo.
- Seguimiento y evaluación: Utilizar herramientas como auditorías de accesibilidad y comentarios de usuarios para evaluar y mejorar los espacios urbanos.

Estas estrategias aseguran que la inclusión no sea una ocurrencia secundaria, sino un valor fundamental en el desarrollo urbano.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Conexión con el escenario de simulación:

El escenario de simulación titulado "*Vrijbroekpark 2.0 – ¡Mejorémoslo!*" sirve como una aplicación dinámica y práctica del contenido del módulo. Permite a los participantes, principalmente a los trabajadores juveniles, participar en un reto colaborativo de diseño que integra principios de Diseño Universal, planificación urbana inclusiva y sostenibilidad. El escenario está estructurado para reflejar los procesos reales de desarrollo urbano, fomentando el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la creatividad.

Aplicación de conocimientos teóricos durante la fase de diseño

Durante la Fase de Diseño, los participantes se dividen en equipos multidisciplinares (por ejemplo, urbanistas, defensores de la discapacidad, expertos medioambientales y representantes comunitarios). Cada equipo recibe un plano de *Vrijbroekpark*, que se encuentra en Bélgica, y tiene la tarea de rediseñar el espacio para mejorar la accesibilidad y la inclusión.

Se aplican directamente conceptos teóricos del módulo, como los siete principios del Diseño Universal (Connell et al., 1997), el modelo social de la discapacidad (Oliver, 1996) y la movilidad sostenible (Banister, 2008). Por ejemplo:

- El uso equitativo se aborda añadiendo rampas y caminos táctiles.
- La flexibilidad en el uso se refleja en las zonas sensoriales de los usuarios neurodivergentes.
- El diseño sostenible se incorpora mediante características ecológicas como estructuras de sombra solar y jardines de lluvia.

Los participantes deben identificar lagunas en accesibilidad y proponer mejoras utilizando los principios de la UD, como ajustar pendientes de caminos, añadir señalización en Braille y crear zonas de silencio. El instructor facilita esta fase planteando desafíos reales y ofreciendo orientación técnica.

Tomar decisiones informadas con perspectivas prácticas

Perspectivas de la sección práctica del módulo—como las experiencias vividas de jóvenes con discapacidad (UNICEF, 2013; OMS, 2011) y estudios de caso exitosos (Mueller et al., 2020), informan las decisiones de diseño. Se anima a los equipos a considerar:

- Cómo su diseño apoya la movilidad, las necesidades sensoriales y cognitivas.
- Cómo las funciones amigables para jóvenes fomentan la inclusión social y la interacción intergeneracional.
- Cómo la sostenibilidad y la accesibilidad pueden coexistir en la planificación urbana.

Estas consideraciones aseguran que la simulación refleje desafíos y soluciones auténticos en el desarrollo urbano inclusivo para personas con discapacidad.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Preparación para la presentación y presentación

En la fase de Presentación y Presentación, cada equipo presenta su modelo de parque rediseñado, explicando cómo aplicaron los principios de la UD y respondieron a las necesidades de la comunidad. Esta fase refuerza las habilidades de comunicación y la capacidad de justificar elecciones de diseño basadas en conocimientos teóricos y prácticos.

Los participantes deben articular:

- Cómo su diseño apoya a usuarios con diversas capacidades y discapacidades.
- ¿Qué compensaciones se hicieron entre creatividad y funcionalidad?
- Cómo sus papeles influyeron en el resultado final.

El instructor actúa como un "Comisionado de la Ciudad", haciendo preguntas profundas para evaluar la comprensión y fomentar la reflexión.

Recursos: (Lista de materiales de apoyo para participantes y formadores)

- Glosario, en la página siguiente
- Bibliografía, incluida al final de este documento
- Enlaces a secciones relevantes del portafolio electrónico de [ACT4DYS](#)
- Hojas de actividades para tareas de escenarios.
- Rúbrica para evaluación.
- Instrucciones para Trabajadores Juveniles/Formadores sobre cómo usar el contenido del módulo y ejecutar el escenario (véase la página "Trainer Script" justo después de leer los materiales).
- Materiales de lectura adicionales, vídeos, podcasts o enlaces:

Podcasts

[Podcast de Diseñadores](#) Inclusivos – "Los entresijos del buen diseño urbano". Una profunda exploración de las mejores prácticas para el diseño urbano inclusivo, con la participación de los expertos Meg O'Connell y Steve Wright. Los temas incluyen accesibilidad en espacios públicos, movilidad inclusiva y diseño sin adaptación.

[Construyendo Ciudades Árabes](#) Inclusivas – Instituto Árabe de Desarrollo Urbano. Un pódcast tipo seminario web que explora cómo la accesibilidad universal está integrada en la planificación urbana de las ciudades árabes. Incluye estudios de caso y herramientas como el sistema 'Sahl' y el marco LEED.

Cursos y vídeos

[Planificación para el Diseño Universal – Curso Planetizen](#). Un curso estructurado en vídeo que introduce los principios del Diseño Universal, su diferencia respecto al cumplimiento de la ADA y estudios de caso reales (por ejemplo, Portland Transit Mall, Londres).

Materiales de lectura



Cofinanciado por
la Unión Europea



ACT4DYS

[Diseño Universal: Una guía para arquitectos y diseñadores – UGREEN](#). Una guía completa para implementar la UD en arquitectura y planificación urbana, con un enfoque en el bienestar comunitario y la inclusión social.

[Folletos del EDF sobre personas con discapacidad y los ODS](#). Disponible en fácil lectura para personas con discapacidad intelectual y en todos los idiomas de la UE. También un vídeo en signos internacionales.

Una página "Guion de formador"

Inicio (2 min):

"¡Hola a todos! Hoy estamos mejorando un parque para hacerlo más inclusivo, especialmente para los jóvenes con discapacidad. Un rápido análisis previo ahora; Nos ayuda a ver qué cambió después."

Mini introducción al Diseño Universal (5–7 min):

Diseño Universal = espacios fáciles de usar para la mayor variedad de personas desde el principio: rutas claras, acceso sin escalones, información táctil/visual, zonas de silencio. Se trata de dignidad, seguridad y participación

Resumen del equipo (1 min):

"Trabajarás como planificadora, defensora de la discapacidad, representante comunitaria, experta medioambiental. Toma decisiones rápidas y construye un modelo sencillo."

Diseña señales de sprint (espolvorea cada 5–10 minutos):

"Enséñame una dosis para un usuario de silla de ruedas aquí."

"Añade un lugar amigable con los sensores."

"¿Cómo encontrará alguien con discapacidad visual los baños?" / "¿Dónde está la sombra y la zona de descanso?"

Lanzamientos (3 min/equipo) + anotación en el amistoso:

"Puntuaré por creatividad, funcionalidad, inclusión, sostenibilidad y encaje comunitario, corto y directo."

Cierre (5 min):

"Nombra una cosa de UD que pruebes en el trabajo la semana que viene."

→ Publicar enlace/QR de encuestas.

"¡Gracias! Vuestros comentarios nos ayudan a mejorar el paquete de formación."

Qué hacer si lo usas online

- Mantén el mismo flujo. Usa salas de grupos para equipos.
- Recoge pruebas con un formulario de asistencia compartida + capturas de pantalla.
- Usa pizarras digitales (Miro, Jamboard, PPT) para el mapa.

- Sigo haciendo encuestas previas y posteriores y un breve informe



Cofinanciado por
la Unión Europea



Referencias:

- Banister, D. (2008). *El paradigma de la movilidad sostenible*. *Política de Transporte*, 15(2), 73–80. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2007.10.005>
- Bringolf, J. (2011). *Barreras al diseño universal en la vivienda*. *Política Urbana e Investigación*, 29(3), 275–292. <https://doi.org/10.1080/08111146.2011.578110>
- Connell, B. R., Jones, M., Mace, R., Mueller, J., Mullick, A., Ostroff, E., ... & Vanderheiden, G. (1997). *Los principios del diseño universal*. Centro de Diseño Universal, Universidad Estatal de Carolina del Norte.
- Mace, R. (1998). *Diseño universal en viviendas*. *Tecnología de Asistencia*, 10(1), 21–28.
- Malone, K. (2002). *Vida callejera: juventud, cultura y usos competidores del espacio público*. *Medio ambiente y urbanización*, 14(2), 157–168. <https://doi.org/10.1177/095624780201400213>
- Mueller, N., Rojas-Rueda, D., Khreis, H., Cirach, M., Andrés, D., Ballester, J., & Nieuwenhuijsen, M. J. (2020). *Cambiando el diseño urbano de las ciudades para la salud: El modelo Superblock*. *Environment International*, 134, 105132. <https://doi.org/10.1016/j.envint.2019.105132>
- Oliver, M. (1996). *Comprender la discapacidad: De la teoría a la práctica*. Macmillan.
- Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Diseño universal: Crear entornos inclusivos*. Wiley.
- UNICEF. (2013). *El estado de los niños en el mundo 2013: Niños con discapacidad*. <https://www.unicef.org/reports/state-worlds-children-2013>
- Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf>
- Naciones Unidas. (2015). *Transformando nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2011). *Informe mundial sobre discapacidad*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241564182>.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Módulo 1 - DESARROLLO DE ESCENARIOS

INFORMACIÓN PRELIMINAR

Participantes: 15 trabajadores juveniles

Convocatoria para los participantes: haz una convocatoria para los participantes usando este formulario de REGISTRO Y CONSENTIMIENTO como ejemplo

Objetivo de la sesión:

Crear un ejercicio basado en escenarios en equipos para diseñar y modelar físicamente un espacio urbano accesible, aplicando principios universales de diseño para garantizar que el espacio sea inclusivo para todas las personas, especialmente para quienes tienen discapacidad.

Estructura paso a paso:

1. Introducción y Informe (15 minutos)

- **Objetivo:** Introducir a los participantes en el concepto de Diseño Universal y su importancia en la planificación urbana (en PowerPoint: utilizar el contenido del ACT4DYS_WP3_ThematicModuleContent_1).
- **Papel del instructor:** Ofrecer una breve visión general de los principios del Diseño Universal, destacando la importancia de hacer que los espacios sean accesibles para personas con diversas discapacidades.
 - Explica el concepto de "diseñar para todos": cómo los espacios deberían ser utilizables por las personas independientemente de su edad, capacidad, discapacidad o origen.
 - Muestra ejemplos de espacios urbanos que integran con éxito el diseño universal (por ejemplo, rampas, caminos táctiles, señalización).
- **Elemento de juego:** Crea emoción explicando que los participantes serán evaluados por su creatividad, funcionalidad e inclusión.
- **Pregunta previa a la actividad:** Pide a los participantes que piensen en los espacios públicos que han visitado: ¿qué elementos los han hecho accesibles o no?

2. Formación del equipo y asignación de roles (5 minutos)

- **Objetivo:** Formar equipos y asignar roles.
- **Rol del instructor:** Asegurarse de que cada equipo tenga una buena combinación de habilidades y perspectivas (por ejemplo, un urbanista trabajando con un experto medioambiental y un defensor de la discapacidad).
- **Preparación:** Cada equipo recibe un conjunto de materiales y un mapa/plano básico del espacio que rediseñarán (ver más abajo).

3. Fase de diseño (30-40 minutos)

- **Gol:** *Vrijbroekpark 2.0* – ¡Mejorémoslo!.
- **Desglose de las tareas:**



Cofinanciado por
la Unión Europea



- Planificadores urbanos:
 - Reconfigura la disposición del parque para reducir la distancia a pie a zonas clave.
 - Añade puntos de descanso sombreados cada 100 metros.
- Defensores de la discapacidad:
 - Mejorar las vías de pavimentación táctil, asegurarse de que todas las entradas incluyan señalización audiovisual.
 - Introduce buffers sensoriales silenciosos para usuarios neurodivergentes en zonas de juego ruidosas.
- Representantes de la comunidad:
 - Integra zonas de reunión social como círculos de picnic o bancos de narración.
 - Propone características para apoyar reuniones intergeneracionales e inclusión cultural.
- Expertos medioambientales:
 - Añade complementos ecológicos como jardines de lluvia, estructuras de sombra solar y plantas autóctonas que sean seguras y estimulantes sensorialmente.
 - Recomendando asientos sostenibles hechos de materiales reciclados.

Instrucciones de la tarea:

- Correcciones del mapa: Utiliza el [plano proporcionado de Vrijbroekpark](#).

Captura de pantalla abajo:



Vrijbroekpark site map

- Identificar lagunas: Localiza áreas que carecen de accesibilidad, sombra, asientos sociales u orientación.
- Propone mejoras: Haz un boceto o modelo:



Cofinanciado por
la Unión Europea



- Mejoró los anchos y gradientes de los caminos.
- Zonas sensoriales (texturas, señales, aroma).
- Características ecológicas integradas en asientos o juegos accesibles.
- Señalización de la cala con Braille, audio, etiquetas multilingües.

- **Rol del instructor: Circular entre los equipos para ofrecer orientación y desafíos. Ejemplos:**

- "El espacio tiene que ser sensorialmente amigable. ¿Puedes crear un espacio que reduzca el ruido para los visitantes autistas?"
- "¿Puedes integrar una función que facilite la navegación para personas con discapacidad visual?"
- "Tenéis 10 minutos para añadir una rampa accesible para sillas de ruedas. ¿Dónde lo colocarías?"
- "Este parque debería ser sostenible. ¿Cómo puedes asegurarte de que tenga elementos ecológicos?"

Proporcionar orientación adicional e información técnica si es necesario (por ejemplo, mediciones para la accesibilidad).

Consejo del instructor: Usa un "temporizador" para aumentar la urgencia y simular la presión real.

4. Presentación y presentación (15 minutos)

- **Objetivo:** Cada equipo presenta su modelo al grupo y explica cómo incorporaron los principios universales de diseño.
- **Desglose de las tareas:**
 - Cada equipo dispone de 3 minutos para presentar su diseño, destacando características clave de accesibilidad, sostenibilidad y cómo se han tenido en cuenta las necesidades de la comunidad.
 - Deberían justificar las decisiones que tomaron sobre rampas, caminos táctiles, asientos y zonas sensoriales.
- **Papel del instructor:** Actuar como "Comisionado de la Ciudad" o "Panel de Planificación Urbana", haciendo preguntas sobre características específicas. Por ejemplo:
 - "¿Cómo apoya este diseño a las personas con discapacidades de movilidad?"
 - "¿Qué consideraciones has tenido en cuenta para las personas con discapacidad visual?"
 - "Explica cómo tu diseño fomenta un sentido de comunidad y seguridad."
- **Feedback entre compañeros:** Permite que los demás equipos hagan preguntas o ofrezcan retroalimentación, reforzando la naturaleza colaborativa de la planificación urbana.

5. Evaluación y juzgado (10 minutos)

- **Objetivo:** Los equipos reciben retroalimentación sobre su diseño basada en su creatividad, funcionalidad y cumplimiento de los principios universales de diseño.
- **Rol del instructor:** Evaluar los diseños y proporcionar feedback sobre:
 - Creatividad: ¿El equipo pensó fuera de lo común al diseñar un espacio único y atractivo?
 - Funcionalidad: ¿Es realista el diseño y satisface todas las necesidades de accesibilidad?



Cofinanciado por
la Unión Europea



- Inclusividad: ¿Qué tal se adaptó el diseño a personas de todas las capacidades?

Utiliza una rúbrica para puntuar a cada equipo según criterios específicos (por ejemplo, calidad del diseño, accesibilidad, sostenibilidad, implicación comunitaria).

- **Elemento de juego:** Los equipos reciben puntos por creatividad, funcionalidad e inclusión. El equipo con la puntuación más alta gana, pero todos los equipos merecen ser elogiados por sus contribuciones y creatividad.

6. Informe y reflexión (15 minutos)

- **Objetivo:** Reflexiona sobre el proceso y las lecciones aprendidas.
- **Papel del instructor:** Liderar una discusión sobre la importancia del diseño universal y cómo puede aplicarse en la planificación urbana real.
 - ¿Qué desafíos enfrentaron los equipos para garantizar la accesibilidad?
 - ¿Cómo equilibraban la creatividad con la practicidad?
 - ¿Cómo influyeron sus roles en el diseño final?
- **Prueba de conocimientos:** Pide a los participantes que compartan cómo aplicarían los principios de diseño universal en sus propias comunidades o en su futuro trabajo con jóvenes.

Reflexiones finales para la formación de trabajadores juveniles:

Este enfoque práctico y de rol permite a los trabajadores juveniles experimentar las complejidades del diseño urbano, incluyendo la necesidad de inclusión y accesibilidad. Al participar activamente en la creación de un espacio urbano, estarán mejor preparados para entender y enseñar estos conceptos a otros.

La estructura también fomenta el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, todas habilidades valiosas para los trabajadores juveniles cuando se relacionan con jóvenes y comunidades en su trabajo.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Módulo 1 – RECURSOS: ACTIVIDADES

Hoja de Actividad 1: Rol de "Defensor de la Discapacidad" - Escenario 1

Título del módulo/escenario: Escenario 1: Comprendiendo el entorno urbano - Implementando el diseño universal

Rol asignado: Defensor de la discapacidad

Objetivo de la actividad: Como defensor de la discapacidad, tu objetivo es garantizar que la propuesta de tu equipo para el entorno urbano simulado sea lo más inclusiva y accesible posible, centrándose en las necesidades de los jóvenes con discapacidad. Tendrás que identificar barreras y proponer soluciones basadas en los principios del Diseño Universal.

Instrucciones:

1. **Revisa el escenario:** Lee detenidamente la descripción del entorno urbano presentada en este escenario. Presta mucha atención a los elementos de infraestructura, el transporte y los espacios públicos.

2. **Identificar barreras de accesibilidad:** Utiliza la descripción del entorno y tu comprensión de los retos de movilidad y acceso para las personas con discapacidad. Identifica al menos 3 barreras específicas que puedan dificultar la plena participación de los jóvenes con discapacidad en este entorno. Considera diferentes tipos de discapacidades (por ejemplo, movilidad reducida, discapacidad visual, discapacidad auditiva).

Preguntas para orientar tu razonamiento: ¿Cómo puede un usuario de silla de ruedas moverse por esta calle? ¿Puede una persona ciega atravesar este parque con seguridad? ¿Las opciones de transporte público son utilizables para todo el mundo?

3. **Proponer soluciones de diseño universal:** Para cada barrera que identifiquéis, proponga una o más soluciones concretas utilizando los principios del Diseño Universal. El Diseño Universal pretende crear entornos utilizables por todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptaciones ni de diseño especializado.

◦Ejemplo: Si identificas las escaleras como una barrera, una solución de Diseño Universal podría ser la instalación de una rampa con una pendiente adecuada y pasamanos.

4. **Colaborar con su equipo:** Comentar sus hallazgos y propuestas con otros miembros del equipo (urbanistas, representantes comunitarios, expertos medioambientales). Explica la importancia de la accesibilidad y la inclusión y cómo tus soluciones se integran en su diseño general. Asegurarse de que la propuesta final del equipo refleje una fuerte consideración por la inclusión de las personas con discapacidad.

5. **Prepara tu contribución para la presentación:** Prepárate para explicar a los evaluadores cómo la propuesta de tu equipo responde a las necesidades de los jóvenes

con discapacidad e incorpora los principios del Diseño Universal. Destaca las soluciones clave que tu puesto ha defendido.

Recursos adicionales:

Consulta las secciones relevantes del portafolio electrónico interactivo con estudios de caso y mejores prácticas en desarrollo urbano inclusivo.

Espacio para notas e ideas:

Hoja de Actividad 2: "Identificando barreras y soluciones inclusivas en entornos laborales urbanos"

Título del módulo/escenario: Escenario 1: Comprendiendo el entorno urbano - Implementando el diseño universal

Rol asignado: ejercicio colaborativo

Objetivo de la actividad: Aplicar los principios del Diseño Universal a contextos laborales reales o familiares identificando de forma colaborativa las barreras de accesibilidad y proponiendo soluciones inclusivas y sostenibles utilizando un [tablero Padlet](#).

Instrucciones:

1. Piensa en tu lugar de trabajo actual o en uno que conozcas bien.
2. Identificar al menos una barrera de accesibilidad que pueda afectar a la participación en el trabajo.
3. Publica tu contribución en la columna correspondiente:
 - Barreras físicas
 - Barreras digitales
 - Barreras organizativas
 - Barreras actitudinales
4. Para cada barrera, añadir una solución inclusiva propuesta, alineada con los principios del Diseño Universal.

Recursos adicionales:

Ejemplos (contribución de modelos)

Barrera (actitudinal): Suponiendo que pedir flexibilidad implica falta de compromiso.

Solución inclusiva: Promover el trabajo flexible como una opción estándar para todos e incluirlo en las políticas organizativas y la comunicación interna.

Barrera (Digital): Plataformas internas sin subtítulos ni formatos accesibles.

Solución inclusiva: Garantizar herramientas digitales accesibles por defecto (subtítulos, compatibilidad con lectores de pantalla, diseños claros).

Espacio para notas e ideas:



Módulo 1 - RECURSOS: RÚBRICA

Rúbrica para evaluar el escenario 1: Comprendiendo el entorno urbano - Implementando el diseño universal

Criterios	5 - Ejemplar	4 - Competente	3 - Satisfactorio	2 - Necesita mejorar	1 - Insatisfactorio
Evaluar los principios del diseño universal	Evalúa de forma exhaustiva y perspicaz todos los principios del Diseño Universal, explicando claramente su eficacia para promover la accesibilidad y la inclusión en los espacios urbanos.	Evalúa claramente la mayoría de los principios, explicando su papel en fomentar la accesibilidad y la inclusión con omisiones menores.	Proporciona una evaluación básica de los principios del Diseño Universal con cierta comprensión de su eficacia.	Evaluación limitada de principios; Las explicaciones son vagas o incompletas respecto a la accesibilidad y la inclusión.	Las fallas en evaluar los principios o explicaciones del Diseño Universal son inexactas o faltan.
Analizar estudios de caso sobre diseño inclusivo	Analiza en profundidad múltiples estudios de caso, evaluando eficazmente aplicaciones e impactos en el mundo real en poblaciones diversas con una fuerte visión crítica.	Analiza estudios de caso con buen entendimiento de las aplicaciones y el impacto, aunque algunos detalles o poblaciones pueden estar poco explorados.	Ofrece un análisis general de estudios de caso, abordando aplicaciones e impactos con una profundidad limitada.	Proporciona análisis mínimo o superficial con poca conexión con aplicaciones reales o impactos poblacionales.	No analiza estudios de caso o el análisis es irrelevante o incorrecto.
Aplicar estrategias de diseño	Propone de manera creativa y eficaz	Propone soluciones prácticas utilizando	Sugiere algunas estrategias para aplicar	Las propuestas son vagas, poco prácticas	No propone soluciones ni propuestas que no reflejen



universal a entornos urbanos	soluciones detalladas y factibles que integren conceptos de Diseño Universal que garanticen un acceso equitativo para todos los usuarios urbanos.	conceptos de Diseño Universal que en su mayoría garantizan un acceso equitativo, con pequeñas lagunas.	el Diseño Universal, pero las soluciones pueden carecer de detalle o de viabilidad total.	o solo parcialmente alineadas con los conceptos del Diseño Universal.	los principios del Diseño Universal.
Evaluar críticamente los desafíos de accesibilidad	Identifica múltiples barreras significativas en entornos urbanos y ofrece recomendaciones innovadoras y bien fundamentadas para mejoras basadas en el Diseño Universal.	Identifica las principales barreras y ofrece recomendaciones sólidas para mejoras utilizando los principios del Diseño Universal.	Reconoce algunos desafíos de accesibilidad y sugiere mejoras básicas, pero carece de profundidad o evaluación crítica.	Identifica algunas barreras con recomendaciones limitadas o poco claras para la mejora.	Las fallas en identificar barreras o recomendaciones son ausentes o irrelevantes.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Módulo 1 - RECURSOS: GLOSARIO

Accesibilidad: El diseño de productos, dispositivos, servicios o entornos para que sean utilizables por personas con una amplia variedad de capacidades y discapacidades.

Tecnología de Asistencia: Herramientas o dispositivos que ayudan a personas con discapacidad a realizar funciones que de otro modo serían difíciles o imposibles (por ejemplo, lectores de pantalla, audífonos, ayudas para la movilidad).

Braille: Un sistema de escritura táctil utilizado por personas con discapacidad visual. Consiste en puntos elevados dispuestos en celdas.

Participación comunitaria: El proceso de trabajar de forma colaborativa con los miembros de la comunidad para abordar cuestiones que afectan a su bienestar y entorno.

Defensor de la discapacidad: Una persona que apoya y promueve los derechos e inclusión de las personas con discapacidad en la sociedad.

Diseño Inclusivo: Un enfoque de diseño que considera toda la diversidad humana, incluyendo capacidad, idioma, cultura, género y edad, a lo largo del proceso de diseño.

Espacio Intergeneracional: Espacios urbanos o comunitarios diseñados para ser acogedores y funcionales para personas de todas las edades, fomentando la interacción entre generaciones.

Zona de Silencio/Sensorial: Áreas designadas en espacios públicos que reducen la entrada sensorial (por ejemplo, ruido, luz, multitudes) para acomodar a personas con sensibilidades sensoriales, como las personas con autismo.

Modelo Social de la Discapacidad: Un marco que ve la discapacidad como resultado de barreras sociales y medioambientales más que como una discapacidad individual.

Transporte sostenible: Sistemas de transporte que sean respetuosos con el medio ambiente, económicamente viables e inclusivos socialmente, que promuevan la accesibilidad y reduzcan las emisiones.

Pavimentación táctil: Indicadores texturizados de superficie del suelo utilizados para ayudar a peatones con discapacidad visual a desplazarse con seguridad por espacios públicos.

Diseño Universal (UD): Una filosofía de diseño que busca hacer que los entornos sean accesibles para todos, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptaciones ni diseño especializado.

Planificación Urbana: El proceso técnico y político de diseñar y regular el uso de espacios en las ciudades, incluyendo infraestructuras, transporte y espacios públicos.

Diseño centrado en el usuario: Un proceso de diseño que prioriza las necesidades, preferencias y limitaciones de los usuarios finales en cada etapa del desarrollo.

Espacios amigables para jóvenes: Entornos urbanos seguros, accesibles e inclusivos para los jóvenes, que apoyan su desarrollo, participación y bienestar.