



Paquete de entrenamiento basado en simulación WP3

Título del módulo: Módulo 3: Creación de espacios públicos amigables para jóvenes

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 facilitadores activos de entornos urbanos sostenibles y inclusivos para la discapacidad.

El Módulo 3 (Creando Espacios Públicos Amigables para la Juventud) se basa en los fundamentos establecidos en módulos anteriores y dirige el enfoque hacia una de las dimensiones más visibles y cotidianas de la vida urbana: el espacio público. Los parques, calles, plazas y zonas recreativas no son simplemente entornos físicos: moldean cómo se mueven, interactúan, se sienten seguros y experimentan pertenencia a sus comunidades. Cuando estos espacios no están diseñados de forma inclusiva, pueden reforzar la exclusión, especialmente para jóvenes con discapacidad y personas en situaciones vulnerables.

Este módulo explora cómo los espacios públicos pueden convertirse en entornos inclusivos, accesibles y co-creados, donde los jóvenes no son usuarios pasivos, sino contribuyentes activos en la toma de decisiones, el diseño y los procesos de transformación.

¿Para quién es este módulo?

Este módulo está diseñado para trabajadores juveniles, formadores, educadores y profesionales que apoyan a los jóvenes en el acceso y la configuración de entornos urbanos. También es relevante para quienes trabajan en desarrollo comunitario, participación, defensa o procesos de planificación local. No se requiere formación en planificación o diseño urbano. El módulo está diseñado específicamente para profesionales que desean comprender enfoques participativos y aplicarlos en contextos reales de trabajo juvenil.

¿Qué aprenderás?

Al final de este módulo, podrás hacerlo:

- Explicar conceptos clave en la planificación urbana participativa, incluyendo co-diseño, co-creación y ciencia ciudadana;
- Comprender cómo funcionan los Urban Living Labs (ULLs) como entornos reales para la experimentación colaborativa;

- Identificar y aplicar herramientas participativas como mapeo, kits de herramientas generativas, sondas, prototipos y juegos serios;
- Analizar los espacios públicos desde una perspectiva de inclusión y accesibilidad, identificando barreras que afectan a los jóvenes, especialmente a aquellos con discapacidad;
- Describe cómo los jóvenes pueden actuar como co-creadores de espacios públicos, en lugar de usuarios pasivos;
- Conectar iniciativas locales con marcos más amplios como la Nueva Bauhaus Europea (NEB) y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (especialmente ODS 11);
- Aplicar métodos de codiseño y participativos en un escenario colaborativo;
- Facilitar el trabajo en equipo, la comunicación y procesos de toma de decisiones inclusivos en entornos grupales.

¿Cómo está estructurado este módulo?

El módulo está organizado en cuatro secciones interconectadas:

- Conocimiento teórico - conceptos fundamentales como planificación urbana participativa, co-diseño y co-creación, Laboratorios de Vida Urbana, la Nueva Bauhaus Europea y ODS 11;
- Conocimientos prácticos y estudios de caso: ejemplos reales de contextos europeos que demuestran la participación juvenil en la transformación del espacio público, con un enfoque en la inclusión y accesibilidad;
- Escenario de Simulación: un ejercicio colaborativo basado en roles en el que los participantes trabajan como urbanista, defensor de la discapacidad, representante juvenil y defensor medioambiental para co-diseñar mejoras en un espacio público;
- Recursos - glosario, bibliografía, orientación para facilitar y enlaces a más herramientas y materiales de aprendizaje.

Este módulo dentro del paquete de formación más amplio

Este es el tercer módulo del Paquete ACT4DYS. Se basa en los dos primeros — sobre entorno urbano y transporte sostenible— y prepara para el cuarto, centrado en la evaluación urbana. Juntos, ofrecen un marco práctico para apoyar la inclusión de personas con discapacidad. Todos los módulos han sido revisados por el EDF y cumplen con estándares de accesibilidad como UDL y WCAG 2.2.

Módulo desarrollado por PM.

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

Módulo 3 - CONOCIMIENTOS TEÓRICOS

1. Nueva Bauhaus Europea y ODS

1.1 ¿Qué es la Nueva Bauhaus Europea?

La Nueva Bauhaus Europea (NEB) es una iniciativa de la Comisión Europea lanzada en 2020 por Ursula von der Leyen como parte del Pacto Verde Europeo. Su nombre evoca el movimiento cultural y artístico Bauhaus de principios del siglo XX, que, en la Alemania de los años 20, defendía que el diseño debía ser funcional, bello y accesible para todos. La versión contemporánea se inspira en el mismo espíritu, pero con una misión más amplia: transformar la forma en que concebimos, construimos y habitamos nuestros espacios — para que esta transformación sea simultáneamente sostenible, inclusiva y estéticamente significativa. La NEB se organiza en torno a tres valores fundacionales:

Sostenibilidad: reducción del impacto medioambiental, uso de materiales circulares, integración de soluciones basadas en la naturaleza

Inclusión: garantizar que los espacios y procesos de diseño sean accesibles para todos, independientemente de su origen, capacidad o estatus socioeconómico

Belleza: valorar la calidad estética y cultural del entorno construido como parte esencial de la calidad de vida

En el trabajo La NEB no es solo para arquitectos o urbanistas. Es un lenguaje y un marco que permite iniciativas lideradas por jóvenes, incluso las más pequeñas y locales. Cuando apoyas a los jóvenes en la propuesta de mejoras en un espacio público, estás poniendo en práctica los principios de la NEB.

Ejemplo práctico Proyecto NEB · Youth4Bauhaus

Portugal, Bélgica, Rumanía, Eslovenia

Lanzado en 2022, el proyecto europeo Youth4Bauhaus, apoyado por el programa Erasmus+, reunió a las ciudades de Braga, Bucarest, Gante y Košice para debatir las dinámicas urbanas, medioambientales y culturales de las ciudades. A lo largo de tres años, 80 estudiantes y 9 profesores -incluidos jóvenes con discapacidades y trastornos del espectro autista- desarrollaron prácticas participativas y de co-creación en espacios públicos, evaluándolas según los principios de la NEB: inclusión, sostenibilidad y belleza. Los resultados se han hecho públicos: un manual de prácticas participativas para crear espacios públicos sostenibles, una guía inclusiva y un tutorial de Minecraft, que permite a cualquiera acceder libremente a las herramientas y metodologías utilizadas.

Fuente: <https://www.collectiveup.be/project/youth4bauhaus>

Programa: Asociaciones de Cooperación Erasmus+

Para los trabajadores juveniles: NEB no es solo para arquitectos o urbanistas. Es un lenguaje y un marco que permite que las iniciativas lideradas por jóvenes —incluso las más pequeñas y locales— se conecten con una visión europea más amplia. Cuando un grupo de jóvenes co-diseña un jardín vecinal o transforma un espacio abandonado en un lugar de reunión, en realidad están aplicando los principios de la NEB.

1.2 ¿Cuáles son los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)?

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son 17 objetivos globales adoptados por las Naciones Unidas en 2015 como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Fueron firmados por 193 países, incluidos todos los Estados miembros de la Unión Europea. Los ODS abarcan áreas como la reducción de la pobreza, la salud, la educación, la igualdad de género, el cambio climático, la biodiversidad y —relevante para este módulo— ciudades y comunidades sostenibles.

1.3 ODS 11 — Ciudades y comunidades sostenibles

El ODS 11 tiene como objetivo hacer que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles. Entre sus objetivos, los siguientes son especialmente relevantes para trabajar con jóvenes en espacios públicos:

Objetivo	Qué significa esto en la práctica
11.1	Acceso a viviendas adecuadas y servicios básicos para todos
11.3	Urbanización inclusiva y participativa, con planificación de calidad
11.7	Acceso universal a espacios públicos verdes, seguros e inclusivos
11.b	Políticas de resiliencia urbana y adaptación al cambio climático

El ODS 11 reconoce que los espacios públicos no son neutrales: su diseño, ubicación y gestión tienen un impacto directo en la salud, la seguridad, el bienestar y el sentido de pertenencia, especialmente para grupos que con frecuencia se excluyen, como jóvenes con discapacidad, jóvenes en situaciones de vulnerabilidad socioeconómica y poblaciones migrantes.

1.4 El vínculo entre NEB, ODS 11 y la participación juvenil

La NEB y el ODS 11 son complementarios: mientras que el ODS 11 define lo que pretendemos lograr (ciudades inclusivas y sostenibles), la NEB propone cómo llegar a ello: mediante procesos de diseño colaborativos, bellos y equitativos.

La participación juvenil surge como un eslabón central en este contexto. Cuando los jóvenes participan como co-creadores (y no simplemente como usuarios o beneficiarios pasivos), los espacios públicos resultantes tienden a ser:

- mejor adaptado a las necesidades reales de los usuarios
- más sostenible, porque hay un mayor sentido de pertenencia y responsabilidad colectiva
- más inclusivos, porque reflejan perspectivas diversas desde el inicio del proceso

Iniciativas como [Youth4Bauhaus](#) demuestran precisamente esta conexión: se invitó a jóvenes de varios países europeos a reinventar espacios descuidados en sus barrios, aplicando los principios de la NEB y contribuyendo directamente a los objetivos del ODS 11.

2. Laboratorios de vida urbana – Teoría puesta en práctica

Aunque la NEB y el ODS 11 ayudan a definir la visión de espacios urbanos más inclusivos, sostenibles y significativos, sigue siendo una pregunta importante: ¿Cómo pueden traducirse estos principios en acciones concretas a nivel local?

Un enfoque que ha ganado cada vez más atención en Europa es el modelo del Laboratorio de Vida Urbana.

Los **Urban Living Labs (ULLs)** son entornos colaborativos donde diferentes actores se reúnen para diseñar y probar soluciones directamente en entornos urbanos reales. Estos espacios pueden incluir calles, parques, barrios o campus universitarios. En lugar de desarrollar ideas de forma aislada, las ULLs crean oportunidades para experimentar con soluciones en los lugares donde se utilizarán.

Las ULLs suelen reunir a una amplia variedad de participantes, como municipios, investigadores, empresas, organizaciones comunitarias y residentes. En lugar de diseñar soluciones a distancia, este enfoque enfatiza la experimentación y la colaboración en contextos reales.

Esto refleja un cambio más amplio en la práctica del diseño: pasar de diseñar para los usuarios a diseñar con ellos. En este modelo, los ciudadanos y otros actores no solo son consultados, sino que se tratan como socios en el proceso. Ayudan a identificar problemas, imaginar posibilidades futuras y contribuir a moldear las intervenciones que afectarán a su entorno cotidiano.

Lenguaje de diseño compartido: "Crear herramientas"

Para que la co-creación funcione eficazmente, los participantes necesitan formas de comunicar sus ideas con claridad, incluso cuando provienen de diferentes orígenes o niveles de experiencia. Una estrategia importante es el uso de "herramientas de fabricación" – artefactos tangibles que ayudan a los participantes a expresar ideas visual o físicamente.

Estas herramientas pueden incluir materiales sencillos como tarjetas, mapas, piezas modulares o pequeños modelos. Al utilizar estos objetos, los participantes pueden externalizar sus pensamientos, preocupaciones y aspiraciones de una manera que otros puedan ver y responder.

Por ejemplo, en un taller, los jóvenes pueden construir un modelo sencillo de cómo les gustaría que se sintiera una plaza pública por la noche o reorganizar elementos modulares en un mapa para sugerir rutas más seguras por un parque.

Laboratorios de vida urbana como plataformas continuas

Los *Urban Living Labs* proporcionan el entorno donde este tipo de trabajo co-creativo puede tener lugar. Es importante destacar que no son talleres individuales ni eventos aislados. En cambio, funcionan como plataformas continuas integradas en la ciudad, donde los actores se reúnen repetidamente para explorar desafíos compartidos.

Muchas iniciativas europeas, especialmente aquellas centradas en NBS o adaptación climática, organizan la co-creación a través de un ciclo de Living Lab. En este ciclo, los participantes primero exploran los desafíos juntos, luego generan ideas, prototipan posibles soluciones, las prueban en entornos reales y finalmente reflexionan sobre los resultados.

Cuando se aplica a espacios públicos amigables con los jóvenes, este enfoque fomenta una colaboración continua con los jóvenes. Pueden participar en el diagnóstico de problemas en un parque o plaza pública, co-diseñar pequeñas intervenciones, probar cambios in situ y contribuir a mejorar o ampliar soluciones con el tiempo. De este modo, *Urban Living Labs* ayuda a transformar los espacios públicos en entornos que no solo están diseñados para las comunidades, sino que también se moldean junto con ellas.

Al mismo tiempo, la razón de co-creación no es solo procedimental, sino también estratégica. El "por qué" de la co-creación puede resumirse en tres ejes principales.

- Perspectiva de impacto social: apoya la equidad y el bienestar dando voz a grupos que a menudo están marginados en los procesos de planificación, como los jóvenes o las minorías.
- Perspectiva de impacto estratégico: la cocreación puede conducir a innovaciones más sólidas, porque las soluciones se prueban desde temprano y se adaptan a contextos reales, reduciendo el riesgo de fracaso.
- Perspectiva de sinergia colaborativa: moviliza la inteligencia colectiva: diversos actores comparten conocimientos, experiencia y creatividad, lo que conduce a conocimientos que ningún único actor podría haber producido por sí solo.

Para los profesionales y estudiantes, mantener presente este "círculo dorado" es útil: no solo preguntamos "cómo" co-crear, sino también "por qué" es importante para ciudades sostenibles y justas.

2.1. Laboratorios de vida urbana como arenas reales de experimentación

Los ULLs pueden describirse tanto como una arena como un enfoque. Como arena, una ULL es un espacio delimitado geográficamente o institucionalmente, por ejemplo, un barrio concreto, una zona ribereña, un campus o un programa a nivel de ciudad, donde los actores pueden experimentar juntos. Como enfoque, es una forma estructurada de organizar la innovación colaborativa en condiciones reales. Las ULLs buscan abordar desafíos urbanos complejos, como la adaptación al clima, la movilidad, la calidad del espacio público o la inclusión social, probando innovaciones donde realmente se utilizarán, en lugar de en entornos de laboratorio aislados.

Para que un laboratorio de Vida Urbana funcione eficazmente en la práctica (y no solo en papel), la literatura identifica 7 componentes que deben estar estrechamente interconectados. Piénsalos como los 'pilares' que sustentan el proceso: si alguno falla, el laboratorio pierde su estabilidad. No necesitas memorizar cada uno, pero entenderlos te ayuda a anticipar qué puede salir bien o mal al organizar un proceso participativo real.

1. Gobernanza y gestión - Cómo se dirige el laboratorio a nivel estratégico y operativo: visión y alcance, roles, toma de decisiones, gestión de riesgos y cómo se comparte el conocimiento durante y después del proyecto.
2. Financiación y modelo de negocio - Cómo se financia el laboratorio, cómo se crea y distribuye el valor, quién paga qué y cómo se mantendrá el mantenimiento y compromiso a largo plazo una vez que finalice la financiación inicial.
3. Contexto urbano - El entorno físico y social en el que se implementan las innovaciones: características del lugar, propiedad, infraestructuras existentes, planes en curso y otras actividades que pueden interactuar con el laboratorio.
4. Enfoque en la solución (a menudo NBS) – El tipo de innovación que se está desarrollando y los retos de sostenibilidad que aborda; los objetivos de la solución, el valor que se está co-creando y quién se espera que se beneficie.
5. Socios y usuarios - Los diferentes actores implicados desde una perspectiva de "cuádruple hélice": sector público, sector privado, academia/investigación y ciudadanos o sociedad civil, con motivaciones y roles claros.
6. Enfoque y métodos - Los métodos de implicación, las herramientas de recopilación y análisis de datos utilizados durante todo el proceso, y los principios que los guían (como la apertura, la inclusión, la responsabilidad y la creación de valor).
7. Infraestructura TIC - El hardware, software, redes e infraestructuras de datos que apoyan la comunicación, la interacción, la monitorización y la evaluación en el laboratorio.

Tip No necesitas tener todos los componentes preparados antes de empezar. La mayoría de los ULLs comienzan con recursos limitados y se desarrollan con el



tiempo. Lo que importa es tener una comprensión clara del contexto, de los socios y de lo que quieres aprender

Lo que hace distintivo al enfoque ULL es su orientación realista. Las soluciones se prueban en los entornos reales donde se pretende que operen, lo que significa que la retroalimentación se basa en comportamientos reales, restricciones y oportunidades. Esta experimentación real ayuda a evitar el error común de diseñar soluciones perfectamente funcionales sobre papel que fallan una vez que se usan a diario. Para estudiantes y profesionales, esto significa pensar desde el principio en la viabilidad, el mantenimiento y cómo las intervenciones serán experimentadas a lo largo del tiempo por diferentes grupos, incluidos jóvenes, residentes mayores, negocios locales y visitantes.

2.2. Fases, marcos y ciclo de vida de una ULL

Se utilizan varios modelos complementarios para estructurar el proceso ULL. Aquí nos centramos en uno que es especialmente útil para la enseñanza y para diseñar escenarios de aprendizaje: el marco de las "5 I". Sin embargo, existen otros modelos (como el Double Diamond, el ciclo Living Lab o el modelo de investigación-acción participativa) que pueden explorarse en lecturas adicionales.

El marco de las "5 I" (Informar, Inspirar, Iniciar, Implementar, Impactar) que se centra en el proceso global de creación y maduración de una ULL:

- **Informar** - Fomentar la capacidad y la concienciación entre los interesados. Esto incluye formación en métodos participativos, compartir conceptos básicos de cocreación y sostenibilidad urbana, y aclarar qué es y qué no es un Living Lab.
- **Inspirar** - Motivar a las partes interesadas a participar mostrando ejemplos relevantes, historias de éxito y los posibles beneficios de participar. Esto puede incluir charlas inspiradoras, visitas a laboratorios existentes o compartir historias de otras ciudades.
- **Iniciar** - Iniciar procesos de co-desarrollo, por ejemplo, creando grupos de trabajo, convocando primeros talleres y definiendo problemas y objetivos con las partes interesadas.
- **Implementar** - Co-crear e implementar acciones concretas, como proyectos piloto o prototipos en entornos reales, acompañadas de seguimiento y ajustes iterativos.
- **Impacto** - Reflexionar sobre los resultados, evaluar los impactos en la sostenibilidad e inclusión, y planificar la replicación, ampliación o institucionalización de iniciativas exitosas.

2.3. Participación ciudadana, ciencia ciudadana e intensidad de la participación

La participación ciudadana en las ULL no es una simple pregunta de sí o no; Se entiende mejor como un espectro de intensidad. Este espectro va desde una implicación mínima hasta un control compartido fuerte:

- Participación simbólica - Se pide a los ciudadanos que aporten opiniones (por ejemplo, a través de encuestas o consultas), pero sus contribuciones no se utilizan de forma significativa en las decisiones.
- Participación mediante asesoramiento – Los ciudadanos proporcionan feedback mediante entrevistas, cuestionarios o grupos focales, que pueden informar el proyecto pero no necesariamente cambian su dirección.
- Participación mediante la acción - Los ciudadanos participan activamente en actividades de co-diseño, talleres y prototipos, influyendo en el contenido y la forma de las soluciones.
- Control fuerte - Los ciudadanos tienen un poder de decisión significativo sobre prioridades, presupuestos o decisiones finales; sus perspectivas pueden determinar qué soluciones se adoptan.

Para la cocreación centrada en los jóvenes, trabajar hacia la implicación mediante el acto y, cuando es posible, hacia un control fuerte ayuda a garantizar que las intervenciones reflejen verdaderamente las necesidades y aspiraciones de los jóvenes.

Ciencia Ciudadana

La participación ciudadana se conecta cada vez más con la ciencia ciudadana, especialmente en relación con el monitoreo de las condiciones ambientales y sociales. "Sensorización ciudadana" se refiere al uso de herramientas como aplicaciones móviles, sensores de bajo coste, plataformas en línea o protocolos de observación simples que permiten a los residentes recopilar datos sobre su entorno, por ejemplo, calidad del aire, niveles de ruido, seguridad percibida o uso de espacios públicos. En una ULL, los datos generados por los ciudadanos pueden alimentar las fases de exploración y evaluación: los jóvenes pueden mapear dónde se sienten seguros o inseguros en un parque, registrar la frecuencia con la que usan ciertos espacios o registrar diferencias de temperatura entre áreas sombreadas y no sombreadas. Esto transforma a los ciudadanos de informantes pasivos en productores activos de datos, cuyas contribuciones pueden influir en cómo se diseñan y evalúan las intervenciones.

La ética y la protección de datos son esenciales aquí. Cualquier actividad de ciencia ciudadana o participación debe basarse en el consentimiento informado, la comunicación transparente sobre cómo se utilizarán los datos y el respeto a la privacidad y las normativas de protección de datos. La participación debe ser

siempre voluntaria y debe procurarse no imponer cargas adicionales a quienes ya están en desventaja.

2.4. Barreras, riesgos y buenas prácticas para la cocreación inclusiva

Barreras sociales comunes:

- Desconfianza hacia las autoridades o instituciones
- falta de tiempo o energía entre los ciudadanos
- exclusión de grupos específicos como jóvenes, migrantes o minorías.

Si las actividades de participación se programan en momentos inoportunos, se celebran en lugares desconocidos o se enmarcan en un lenguaje técnico, muchos participantes potenciales simplemente no pueden o no quieren asistir. También pueden surgir desequilibrios de poder dentro de talleres, donde voces más seguras dominan las discusiones mientras que otros permanecen en silencio.

Las barreras técnicas y de proceso suelen surgir cuando las herramientas o plataformas son demasiado complejas, cuando la alfabetización digital es baja o cuando las tareas son demasiado largas y exigentes. Esto puede llevar a altas tasas de "abandono": los participantes se unen al principio pero se desvinculan gradualmente porque no ven resultados, no entienden lo que se espera o sienten que su contribución no está marcando la diferencia. Para proyectos centrados en jóvenes, es especialmente importante diseñar actividades que sean atractivas, con plazos definidos y claramente conectadas con cambios visibles.

Minimización de riesgos

Para mitigar estos riesgos, se destacan varios principios éticos y metodológicos. La participación siempre debe ser voluntaria, basada en el consentimiento informado y respaldada por una comunicación clara y oportuna sobre los roles, expectativas y posibles resultados. La protección de los datos debe respetarse, especialmente cuando se trabaja con menores o temas sensibles. Las tareas pueden dividirse en "microtareas" más pequeñas para que la participación no requiera grandes compromisos y pueda adaptarse a diferentes horarios y habilidades. Se pueden considerar incentivos modestos o reconocimientos, pero siempre de manera que respeten a los participantes y no generen una presión indebida.

Por último, las prácticas de comunicación e inclusión son fundamentales.

"Inclusividad radical" significa buscar activamente diversidad (en edad, género, origen y experiencia) en lugar de aceptar al primer grupo que aparezca. Utilizar múltiples canales de comunicación (redes sociales, boletines locales, carteles, redes escolares, organizaciones juveniles, cafeterías, bibliotecas) ayuda a llegar a diferentes segmentos de la comunidad. Conocer a personas en sus propios territorios (por ejemplo, organizar talleres en escuelas, centros juveniles o espacios públicos conocidos) hace que la participación se sienta más segura y relevante. La retroalimentación continua es clave: los participantes deben ver cómo su aportación

influye en el proceso, ya sea mediante resúmenes visuales, actualizaciones o cambios concretos en el entorno.

3. Métodos participativos en la planificación urbana

Los métodos de diseño participativo han evolucionado significativamente con el tiempo. Originalmente, muchos procesos de diseño seguían un enfoque centrado en el usuario, donde se observaba principalmente a las personas mientras los sujetos de investigación y los diseñadores interpretaban sus necesidades. Hoy en día, muchos proyectos adoptan enfoques de co-diseño, donde las personas son consideradas socias en el proceso de diseño y expertas en sus propias experiencias.

Este cambio es importante porque transforma el papel de las comunidades: de usuarios pasivos a colaboradores activos y, a veces, incluso a co-responsables de la decisión.

3.1. Co-creación y co-diseño

Co-creación es el término más amplio para cualquier forma de creatividad colectiva en la que diferentes personas aportan ideas, perspectivas y energía hacia un objetivo común. Puede ocurrir en un solo taller, una plataforma online o una reunión informal de la comunidad. Lo que importa es que múltiples voces estén realmente presentes y se escuchen de verdad.

El **co-diseño** es más específico. Se refiere a aplicar esa creatividad colectiva a lo largo de todo el proceso de diseño, no solo al principio para el diagnóstico o al final para validación, sino de forma continua: entender los problemas juntos, explorar necesidades, generar ideas y perfeccionar soluciones en un ciclo iterativo. El co-diseño trata a los participantes no como informantes a consultar, sino como socios de una agencia de diseño real. Esta distinción es relevante en la práctica. Muchos proyectos afirman involucrar a las comunidades, pero lo hacen solo superficialmente: presentando soluciones listas para su aprobación o realizando consultas puntuales sin impacto visible.

Esta distinción es relevante en la práctica. Muchos proyectos afirman involucrar a las comunidades, pero lo hacen solo superficialmente: presentando soluciones listas para su aprobación o realizando consultas puntuales sin impacto visible. El co-diseño, en cambio, significa que la participación de la comunidad realmente moldea lo que se construye, cambia o decide.

En resumen, el cambio es de diseñar para personas a diseñar con personas.

Visión clave: pensar a través de la creación

Uno de los hallazgos más consistentes de la investigación en co-diseño es que la gente piensa de forma más creativa cuando crea cosas, no solo cuando habla de ellas.

Cuando los participantes crean artefactos físicos o visuales, ocurre algo importante, exteriorizan ideas difíciles de explicar verbalmente, exploran posibilidades probando cosas en lugar de simplemente imaginándolas, y a menudo se sorprenden a sí mismos.

Por eso tantos métodos de co-diseño se basan en crear actividades, no como un ejercicio creativo por sí mismo, sino como una forma de pensar conjunta más equitativa y generativa. Para los trabajadores juveniles, esto tiene una implicación directa: las mejores sesiones de participación rara vez son aquellas en las que los jóvenes se sientan en círculo y responden preguntas. Son aquellos en los que los jóvenes construyen, dibujan, mapean, ordenan y luego explican lo que han hecho.

3.2.3 Enfoques comunes de "creación"

En el co-diseño, no aprendes a escuchar, sino a hacer.

Por eso muchas de las herramientas más efectivas en este campo se basan en actividades manuales, visuales o físicas que permiten a las personas expresar ideas que les costaría expresar con palabras. Tres enfoques son especialmente comunes y útiles en contextos centrados en la juventud:

a. Sondas

Las sondas son pequeños kits de investigación que se entregan a los participantes para su uso en su vida diaria, fuera del entorno del taller. Pueden incluir diarios, postales, cámaras o preguntas para reflexión. El objetivo es capturar momentos reales de la vida diaria: rutinas, emociones, dificultades. Estos fragmentos llegan entonces al facilitador ya impregnado de autenticidad, revelando necesidades que una conversación en clase rara vez logra abordar. En un espacio público, una sonda podría pedir a un joven que fotografíe momentos en los que se sienta excluido o incómodo en un parque, y ese registro vale más que cualquier cuestionario.

b. Kits de herramientas generativas

Estos conjuntos de materiales (por ejemplo, imágenes, palabras, formas, mapas, bloques simples) permiten a los participantes crear representaciones visuales o físicas de sus ideas, experiencias pasadas y aspiraciones para el futuro. La gran ventaja es la accesibilidad: no necesitas saber dibujar ni tener un vocabulario técnico de planificación urbana para participar de forma significativa. Un joven puede usar fragmentos de un mapa para mostrar dónde se siente seguro, a dónde evita ir de noche o dónde le gustaría ver un espacio social, y esta información es directamente útil para quienes participan en la planificación.

c. Prototipos

Contrariamente a lo que su nombre podría sugerir, los prototipos en procesos participativos no tienen que ser perfectos o definitivos. Pueden ser modelos simples de espacios, bocetos de nuevos diseños o maquetas hechas con materiales reciclados. Su valor no reside en el resultado final, sino en la conversación que generan: al construir algo tangible, los participantes pueden debatir ideas, desafiar suposiciones y sugerir mejoras mucho más eficazmente que en una discusión abstracta.

3.3. Creación, Narración y Actuación

En la práctica, las mejores sesiones de co-diseño combinan tres tipos de interacción que se refuerzan mutuamente:

- Primero, los participantes crean algo: un mapa, un modelo, un collage de un espacio público futuro.
- Luego, explican la historia o razonamiento detrás de lo que han creado: qué pensaban, qué significa ese espacio y qué falta.
- Finalmente, lo representan: imaginan cómo funcionaría esa idea en la realidad, a menudo a través de juegos de rol o escenarios simulados.

Esta combinación es poderosa porque conecta ideas abstractas con situaciones concretas de la vida real.

3.4. Herramientas participativas utilizadas en la planificación urbana

Juegos Serios

Los juegos serios son juegos — que implican reglas, roles, cartas o tableros — que ayudan a los grupos a explorar decisiones complejas de forma estructurada pero atractiva. Son especialmente útiles para simular dilemas del mundo real: ¿cómo debería asignarse el espacio en un parque entre usuarios con diferentes necesidades? ¿Cómo debería priorizarse la inversión limitada? ¿Quién debería tener más voz en las decisiones? El formato del juego reduce la presión, facilita la participación de personas que se sienten intimidadas por los entornos formales y resalta los compromisos inherentes a cualquier decisión urbana.

Herramientas de Mapeo Visual

Los mapas participativos (físicos o digitales) permiten a los grupos crear representaciones compartidas de lugares, relaciones y cuestiones. Un mapa de barrios elaborado colectivamente por jóvenes puede revelar rutas evitadas por motivos de seguridad, lugares informales de encuentro que no aparecen en ningún mapa oficial o zonas percibidas como 'pertenecientes a otros'. Estas herramientas también ayudan a identificar actores clave, visualizar conexiones entre elementos del espacio y explorar cómo podrían reorganizarse las áreas. En formato digital, las plataformas de mapeo colaborativo permiten recopilar contribuciones de un número mucho mayor de participantes.

Percepción y ciencia ciudadanas

La detección ciudadana consiste en que los residentes recopilan datos sobre su propio entorno, utilizando aplicaciones, sensores de bajo coste, plataformas en línea o protocolos de observación sencillos. En el contexto de una ULL o de un proceso participativo que involucra a jóvenes, este enfoque puede adoptar formas muy prácticas: registrar temperaturas en diferentes zonas de un parque, mapear dónde hay iluminación presente o ausente, documentar la frecuencia de uso de distintas instalaciones. Estos datos, generados por la propia comunidad, pueden informar la fase de diagnóstico y fortalecer la legitimidad de las intervenciones propuestas entre los responsables políticos.

3.5. Desafíos en la planificación urbana participativa

Los métodos participativos aplicados a la planificación urbana enfrentan tensiones estructurales que los profesionales deben anticipar y gestionar con honestidad:

- a) **La escala** es quizás el desafío más persistente. La mayoría de las técnicas participativas funcionan mejor en grupos pequeños basados en la confianza, donde se puede escuchar cada voz y las relaciones pueden desarrollarse con el tiempo. Pero las decisiones de planificación urbana rara vez afectan a un solo grupo en una sala: moldean barrios enteros, corredores de movilidad o infraestructuras a nivel de ciudad durante décadas. La cuestión clave es cómo escalar los conocimientos de talleres íntimos a estrategias urbanas más amplias sin aplanar los matices, borrar perspectivas minoritarias o reducir la experiencia vivida a un solo punto de datos. No hay una respuesta perfecta, pero las buenas prácticas implican superponer métodos como 1) combinar la profundidad de grupos pequeños con encuestas más amplias o participación digital y 2) ser explícito sobre cómo se ponderará cada capa de entrada en la toma de decisiones.
- b) **Traducir la Participación en Decisiones** es el segundo gran desafío, y posiblemente el que más a menudo causa desilusión. Los procesos participativos generan material rico: historias, dibujos, mapas mentales, prototipos, respuestas emocionales a los espacios. Esto es exactamente lo que los hace valiosos. Pero las instituciones de planificación suelen operar mediante un lenguaje diferente: indicadores, directrices de diseño, estrategias espaciales, recomendaciones políticas, análisis coste-beneficio. Unir estos dos registros requiere un esfuerzo deliberado. Cuando se omite o se apresura, las comunidades producen ideas que desaparecen en un informe que nadie lee.
- c) **La gobernanza y el poder de decisión** son el tercer desafío, y el que requiere más honestidad. Los procesos participativos casi siempre tienen lugar durante las fases de consulta o planificación, mucho antes del momento en que se definen las infraestructuras físicas y se comprometen los presupuestos. Esto significa que el nivel de influencia que tienen las comunidades es real pero limitado. Ser transparente sobre estos límites no es



una limitación: es una obligación ética. Los participantes que entienden desde el principio lo que pueden y no pueden influir tienen muchas más probabilidades de implicarse de forma significativa y mucho menos propensos a sentirse perjudicados cuando descubren que algunas decisiones nunca estuvieron realmente abiertas a la opinión.

Barreras para la participación

Incluso cuando un proceso participativo está bien diseñado, las barreras pueden impedir que las personas adecuadas contribuyan. Comprender estas barreras es el primer paso para desmantelarlas.

Algunas son estructurales: falta de confianza en las instituciones construida a lo largo de años de promesas no cumplidas; diferencias lingüísticas que hacen inaccesibles los materiales escritos o los formatos formales de reuniones; obstáculos logísticos como horarios inoportunos, lugares desconocidos o falta de cuidado infantil. Otros son más sutiles: fatiga de consulta (agotamiento acumulado de comunidades a las que se les ha pedido su opinión muchas veces sin ver resultados); o la convicción silenciosa (justificada por experiencias pasadas de que participar no conducirá a un cambio real).

Facilitar eficazmente a grupos diversos —y especialmente a jóvenes y personas con discapacidad— significa crear activamente condiciones en las que se valoren por igual diferentes formas de saber y expresarse. Esto implica proporcionar herramientas accesibles y múltiples formatos para la contribución, aclarar claramente las expectativas desde el principio, dejar espacio para la incomodidad y el desacuerdo, y sobre todo asegurar que los participantes puedan ver cómo se está utilizando su aportación a medida que avanza el proceso.

Conocimientos prácticos

Estudios de caso – Buenas prácticas

PROYECTO	PAÍS	TIPO DE INICIATIVA	PARTICIPACIÓN JUVENIL	RESULTADOS PRINCIPALES	FUENTE
PLAYGROUND4ALL	Portugal	Regeneración de instalaciones deportivas en barrios marginados	Jóvenes como líderes comunitarios; Co-diseño de actividades y espacios inclusivos	Espacios accesibles propiedad de la comunidad, promoviendo la cohesión social	Enlace del proyecto
CLUB DE MOVILIDAD URBANA (UMC)	Rumania	Un Living Lab participativo centrado en la accesibilidad y el diseño inclusivo	Las personas con discapacidad visual y los profesionales colaboran en herramientas digitales	Los primeros mapas táctiles de Bucarest; la app Tandem para navegar por el metro	ACT4DYS ePortfolio ; Proyecto Cero
MUEBLES / AMUEBLAR NIÑOS	España / Italia	Laboratorio de Vida Urbana con elementos urbanos móviles	Los jóvenes co-crean y prueban mobiliario urbano temporal (Barcelona/Milán)	Espacios flexibles para el juego y la socialización; un modelo que puede replicarse	Enlace del proyecto
PLAN DE JUEGO — BARCELONA	España	Planificación urbana centrada en niños y jóvenes	Co-creación de áreas de juego inclusivas y accesibles con niños y jóvenes	Mejora del bienestar, la cohesión social y el diseño urbano centrado en el usuario	ACT4DYS ePortfolio ; Enlace del proyecto
PRESUPUESTO PARTICIPATIVO DE LA JUVENTUD — CASCAIS	Portugal	Presupuesto participativo juvenil	Los jóvenes proponen, votan y supervisan proyectos de regeneración urbana	Empoderamiento cívico; Financiación para proyectos liderados por jóvenes	Enlace del proyecto
PARQUE LINEAL DE CUERNAVACA	México	Regeneración urbana participativa de un corredor ferroviario abandonado	Jóvenes implicados en la regeneración de espacios verdes en colegios y barrios cercanos	Integrar la naturaleza en el entorno urbano; Mejorar la salud mental y ambiental	Enlace del proyecto
GREENOVATE — KOZANI	Grecia	Regeneración del centro de la ciudad a través de la naturaleza y la implicación comunitaria	La comunidad local, incluidos jóvenes, implicados en la regeneración del centro de la ciudad	Espacios verdes, movilidad sostenible, cohesión social reforzada	Enlace del proyecto
LABORATORIOS DE VIDA JUVENIL	Europa (múltiples)	Living Labs se centraba en jóvenes	Jóvenes como co-investigadores y co-diseñadores en entornos urbanos reales	Metodologías participativas documentadas y replicables	Enlace del proyecto
NATURALEZA ABIERTA	Europa (múltiples)	Co-diseño en áreas urbanas densamente pobladas que involucran a niños y jóvenes	Jóvenes implicados en la regeneración de espacios verdes en colegios y barrios cercanos	Integrar la naturaleza en el entorno urbano; Mejorar la salud mental y ambiental	Enlace del proyecto

4. Comprender las necesidades de los jóvenes con discapacidad

Los jóvenes con discapacidad a menudo experimentan múltiples barreras **que se cruzan** en los espacios públicos. Estas incluyen superficies irregulares que dificultan el movimiento, entornos concurridos o ruidosos que pueden resultar abrumadores, la falta de infraestructuras deportivas y recreativas accesibles, y el estigma social. Además, muchos espacios públicos carecen de información clara, iluminación segura o disposiciones de asientos que se adapten a diferentes necesidades sensoriales y físicas, lo que puede impedir o desanimar a los jóvenes con discapacidad de pasar tiempo allí o participar en actividades con sus compañeros.

Escuchar a los jóvenes con discapacidad es fundamental para comprender estos desafíos en su contexto. Las caminatas de cartografía dirigidas por jóvenes, los diarios fotográficos y los grupos de enfoque pueden revelar, por ejemplo, que un parque popular es inaccesible en ciertas entradas, que no hay zonas tranquilas para relajarse, o que las pistas deportivas existentes se perciben como hostiles o exclusivas. Estos conocimientos ayudan a los trabajadores juveniles y a las autoridades locales a identificar cambios pequeños pero significativos, como la incorporación de grupos de asientos inclusivos, la creación de microzonas sensibles o la mejora de la orientación orientada, que hacen que los espacios sean más acogedores sin requerir un rediseño completo.

5. Estrategias para espacios juveniles sostenibles e inclusivos

Varias estrategias pueden ayudar a garantizar que los espacios públicos amigables para jóvenes sean inclusivos y sostenibles a largo plazo. Fomentar prácticas sostenibles puede implicar co-diseñar espacios que apoyen la movilidad activa (por ejemplo, aparcamiento para bicicletas, rutas seguras para caminar), integrar infraestructuras verdes (árboles de sombra, elementos naturales) y promover el uso compartido de las instalaciones deportivas para reducir el desperdicio de recursos. Las campañas lideradas por jóvenes – tanto online como offline – pueden reforzar estos cambios celebrando estilos de vida bajos en carbono, eventos inclusivos y el cuidado de los espacios públicos.

Crear espacios inclusivos requiere combinar intervenciones físicas y sociales. En el aspecto físico, esto puede incluir ofrecer diferentes tipos de asientos, áreas flexibles que puedan albergar usos tanto tranquilos como activos, líneas de visión claras para la seguridad y adaptaciones sensoriales para usuarios neurodivergentes. En el ámbito social, implica normas co-creadas, programas dirigidos por jóvenes (eventos, torneos, actividades culturales) y acuerdos de cogestión en los que los grupos juveniles comparten la responsabilidad del espacio con el ayuntamiento u organizaciones comunitarias. Estos enfoques ayudan a transformar los espacios públicos de ser simplemente "para jóvenes" a estar "con y con los jóvenes", fomentando la propiedad y la gestión duradera.

Conexión con el escenario de simulación

El Escenario 3 traduce los conceptos del módulo en un reto concreto de diseño y facilitación, donde los participantes actúan como trabajadores juveniles guiando un rediseño liderado por jóvenes de un parque real. La idea central es que los trabajadores juveniles practiquen la facilitación de un proceso al estilo *Living Lab*, donde jóvenes (18–29) co-diseñan mejoras en un parque o plaza real, utilizando urbanismo táctico y herramientas de participación para generar intervenciones rápidas y comprobables.

Aplicación de conocimientos teóricos durante la fase de diseño

Durante la Fase de Diseño, los participantes pueden utilizar los marcos introducidos en este módulo (*Urban Living Labs*, *New European Bauhaus* (NEB), urbanismo táctico y herramientas de participación juvenil) como una perspectiva guía para su trabajo en equipo. Equipos compuestos por roles como Urbanistas, Defensores de la Discapacidad, Representantes Juveniles y Defensores del Medio Ambiente/Clima analizan un mapa base del parque seleccionado e identifican cuestiones clave: áreas poco utilizadas, brechas de accesibilidad, preocupaciones de seguridad y oportunidades perdidas para actividades juveniles.

Basándose en el concepto de *Urban Living Labs*, los equipos tratan el parque como un laboratorio real donde las ideas pueden probarse mediante intervenciones faseadas en lugar de una remodelación puntual. El urbanismo táctico informa su pensamiento sobre prototipos pequeños y de bajo coste (por ejemplo, asientos temporales, juegos pintados, módulos microdeportivos) que podrían servir como primeros pasos, mientras que los principios de la NEB les ayudan a garantizar que las propuestas combinen sostenibilidad, inclusión y calidad estética. Las herramientas de mapeo y codiseño lideradas por jóvenes introducidas anteriormente en el módulo moldean cómo imaginan involucrar a los jóvenes en cada etapa del proceso.

Preparación para la presentación y presentación

La fase de Presentación y Presentación requiere que los equipos sintetizen sus ideas y las comuniquen de forma convincente, como si se presentaran a los responsables municipales y a los actores de la comunidad. Los participantes deben vincular explícitamente su estrategia de diseño y activación con los marcos del módulo, explicando, por ejemplo, cómo su plan:

- Integra diagnósticos y co-diseño liderados por jóvenes;
- Utiliza el urbanismo táctico como una forma de bajo riesgo para probar los cambios;
- Refleja los valores de la NEB sobre sostenibilidad, inclusión y estética;
- Aborda las necesidades específicas de jóvenes diversos, incluidas las personas con discapacidad.

Los trabajadores juveniles en el ejercicio practican enmarcar las propuestas juveniles en un lenguaje que conecte con los responsables de la toma de decisiones, destacando beneficios como mayor seguridad, mejor uso del espacio, fortalecimiento de los lazos comunitarios y alineación con los ODS y las estrategias locales. Esto refleja la defensa del mundo real, donde una narración clara y basada en la evidencia es fundamental.

Puntos de discusión para el informe y la reflexión

En la fase de Debrief y Reflexión, se invita a los participantes a examinar críticamente tanto su proceso grupal como el contenido de sus propuestas. Las preguntas para la discusión pueden incluir:

- ¿Qué aprendió tu equipo sobre las necesidades y perspectivas de los distintos grupos juveniles en el parque?
- ¿Cómo integraste las voces y experiencias de los jóvenes con discapacidad en tus ideas?
- ¿Qué herramientas de participación (mapeo, co-diseño, prototipado, presupuesto, cogestión) priorizaste y por qué?
- ¿Qué compensaciones encontrasteis entre ambición y viabilidad, o entre victorias rápidas y cambios a largo plazo?
- ¿Cómo adaptarías este proceso en tu propia ciudad u organización, teniendo en cuenta las limitaciones y oportunidades locales?

Estas reflexiones ayudan a los participantes a conectar la simulación con sus contextos laborales reales e identificar pasos concretos que pueden seguir para implementar procesos de co-desarrollo liderados por jóvenes más allá de la formación.

Glosario de términos clave y acrónimos

Término / Acrónimo	Forma completa
WP	Paquete de trabajo
NEB	Nueva Bauhaus Europea
ODS	Objetivos de Desarrollo Sostenible
ULL	Laboratorio de Vida Urbana
NBS	Soluciones basadas en la naturaleza

Recursos y bibliografía

Nueva Bauhaus Europea (NEB)

- Comisión Europea (2021). Nueva Bauhaus europea: hermosa, sostenible, juntos. <https://new-european-bauhaus.europa.eu>
- Stravides, S. & Trogal, K. (2022). La nueva Bauhaus europea: posibilidades y desafíos. Revisión de Teoría Arquitectónica.
- Página del proyecto Youth4Bauhaus – ejemplos concretos de jóvenes reimaginando espacios locales a través de los principios de la NEB.
- Premios NEB 2025
- EIT Movilidad Urbana

Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

- Naciones Unidas (2015). Transformando nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Naciones Unidas (2023). Informe de progreso del ODS 11. <https://sdgs.un.org/goals/goal11>
- UN-Habitat (2020). Informe Mundial de las Ciudades 2020: El valor de la urbanización sostenible. <https://unhabitat.org>
- Comisión Europea (2022). La nueva Bauhaus europea y los ODS: Conectando el diseño con los objetivos de sostenibilidad. Oficina de Publicaciones de la UE.

Laboratorios de Vida Urbana

- Puerari, E., de Koning, J. I. J. C., von Wirth, T., Karré, P. M., Mulder, I. J., & Loorbach, D. A. (2018). Dinámicas de co-creación en Urban Living Labs. Sostenibilidad (Suiza), 10(6). <https://doi.org/10.3390/su10061893>
- MÁS RÁPIDO H2020
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2014). Sondas, kits de herramientas y prototipos: tres enfoques para hacer en el codiseño. CoDesign, 10(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>
- Certomà, C. (2017). Convertir el diseño urbano en un objetivo participativo público: hacia un urbanismo basado en la evidencia. Actas de la Institución de Ingenieros Civiles - Diseño y Planificación Urbana. <https://doi.org/10.1680/JURDP.16.00038>
- El proceso del laboratorio vivo – Vídeo de Youtube
- EIT Urban Mobility – Resumen de los Urban Living Labs: breves explicaciones y ejemplos de proyectos utilizando ULLs en ciudades europeas.
- Páginas del proyecto FURNISH / FURNISH-KIDS: muestran cómo los ULLs y Mobile Urban Elements fueron co-creados y probados en Barcelona y Milán.

- "Empoderando a las comunidades a través de la innovación juvenil – Youth Living Labs": descripción práctica de laboratorios de vida centrados en jóvenes.
- Taller de co-creación
- Minecraft como herramienta de diseño participativo en el diseño urbano
- Karst T. Geurs, Benjamin Büttner y Brigitte Vettori. 2023. Prácticas y tecnologías de co-creación para la planificación urbana abierta. En la 11ª Conferencia Internacional sobre Comunidades y Tecnologías (C&T) (C&T '23), del 29 de mayo al 2 de junio de 2023, en Lahti, Finlandia. ACM, Nueva York, NY, EE. UU., 4 páginas. <https://doi.org/10.1145/3593743.3593786>
- Bisschops, S., & Beunen, R. (2019). Un nuevo papel para las iniciativas ciudadanas: las dificultades para co-crear un cambio institucional en la planificación urbana. *Revista de Planificación y Gestión Ambiental*, 62(1), 72–87. <https://doi.org/10.1080/09640568.2018.1436532>
- Echaniz, A., Celik, S., y Ham, P. (2022) Un enfoque participativo en el desarrollo urbano: Co-diseño de barrios costeros resilientes, en Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), DRS2022: Bilbao, 25 de junio - 3 de julio, Bilbao, España. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.573>

Soluciones basadas en la naturaleza

- Blanc, N., Clauzel, C., About, C. et al. ¿Jardinería de los patios escolares para conectar a las personas y la naturaleza: un ejemplo de soluciones basadas en la naturaleza? *npj Urban Sustain* 5, 64 (2025). <https://doi.org/10.1038/s42949-025-00252-6>. Enlace.
- Soluciones basadas en la naturaleza y su potencial para atraer a las nuevas generaciones. Chiara Giachino., Giulio Pattanaro., Bernardo Bertoldi., Luigi Bollani., Alessandro Bonadonna (2021). <https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2020.105176>. Enlace.

Otros recursos

- Proyecto OPEN NATURE – co-diseño para rehabilitar áreas urbanas densas con niños
- Proyecto Greenovate - revitalizó el centro de la ciudad de Kozani
- ¡Descubre las últimas 116 buenas prácticas de URBACT!
- Cascais, Presupuesto Participativo Juvenil: Llevando la voz de los jóvenes a los responsables políticos
- CASCAIS YOUTH PB - El proceso (vídeo de Youtube)
- Urban Design Forum – recopilación de mejores prácticas; Organización Líder Cívica
- NACTO – Asociación Nacional de Funcionarios de Transporte Urbano
- Comisión Europea. (2020). Buenas prácticas de participación juvenil. Bruselas: Comisión Europea.



Cofinanciado por
la Unión Europea



- Borkowska-Waszak, S., Diamantopoulos, S. E., Lavelle, P., & Martinello, O. (2020). Buenas prácticas de participación juvenil: Informe de entrega a medio plazo del proyecto "Juventud para una Transición Justa". Comisión Europea, Dirección General de Política Regional y Urbana.
- Consorcio del Proyecto Map4Accessibility. (2024). Mejorar la accesibilidad urbana para ciudades inclusivas. https://map4accessibility.eu/wp-content/uploads/2024/11/PR5_-Open-Access-Book_Map4accessibility.pdf

Módulo 3 – ESCENARIO

A. Guía para facilitadores

Objetivos de la sesión

Al final de esta sesión, los participantes deberían ser capaces de:

- Identificar barreras físicas, sensoriales y sociales al uso de espacios públicos por parte de los jóvenes, incluidas las personas con discapacidad.
- Aplica una perspectiva de co-creación: partiendo de testimonios reales para formular propuestas de intervención.
- Reconoce que las soluciones de accesibilidad también son soluciones de sostenibilidad y calidad urbana.
- Negociar compromisos entre necesidades diversas y propuestas concretas.
- Marcha con herramientas prácticas y transferibles para trabajar con jóvenes y municipios.

Marco conceptual (para el facilitador): Tres conceptos que estructuran la sesión

1. Urbanismo táctico - Intervenciones rápidas, de bajo coste y reversibles que ponen a prueba los cambios antes de hacerlos permanentes. Mesas en terraza, suelos táctiles temporales, jardines en bolsillos.

2. Co-creación / Laboratorio Vivo - Proceso en el que los usuarios finales participan en la definición, prueba y evaluación de soluciones. No es consulta; es coautoría.

3. Espacio Público - Un espacio comunitario diseñado para ser accesible, inclusivo y disfrutable por todos. Más que un simple lugar físico, es un centro social que fomenta la interacción, la participación y un sentido de pertenencia. La calidad de los espacios públicos influye directamente en la forma en que la gente utiliza la ciudad y se relaciona con ella.

Estructura de la sesión (1h 30 min)

Tiempo	Duración	Fase	Método
0-10 min	10 min	Apertura: estructura y presentación del jardín	
10-30 minutos	20 min	Fase 1 - Diagnóstico: "¿Qué es este jardín?"	Lectura guiada + notas adhesivas
30-50 minutos	20 min	Fase 2 – Juego de Rol: Testimonios de jóvenes	Juego de roles + discusión guiada

Tiempo	Duración	Fase	Método
50–1:10 h	20 min	Fase 3 - Co-diseño: Tres posibles cambios	Trabajo en equipo
1:10–13:25h	15 min	Fase 4 - Presentaciones y negociación de conflictos	Presentaciones rápidas + discusión
1:25–1:30h	5 min	Para cerrar: ¿qué debo sacar de aquí?	Reflexión individual

Materiales necesarios

- Por equipo (4 - 5 elementos):
- Tarjeta de testimonios de carácter (una por participante) - Parte C de este documento
- Formulario diagnóstico - Fase 1 (Parte D)
- Hoja de Juego de Rol - Fase 2 (Parte E)
- Hoja de Co-Diseño A3 - Fase 3 (Parte F)
- *Post-its* (3 colores: amarillo = detalle, naranja = problema, verde = solución)
- Marcadores
- Opcional: Kit de inspiración (fotos de ejemplos de espacios inclusivos)

⚠ Nota sobre accesibilidad: Antes de la sesión, revisa las necesidades de accesibilidad de los participantes (sillas de ruedas, intérpretes de lengua de signos, documentos en formato accesible, etc.). Adapta los materiales según sea necesario.

Guía de facilitación por fase

Apertura (0–10 min)

Rompehielos para abrir la sesión:

"Piensa en un espacio público que uses regularmente. ¿Te imaginas por qué alguien con discapacidad motora, visual o sensorial podría no querer ir allí?"

Presenta rápidamente:

Objetivos de la sesión

- Los tres conceptos clave: urbanismo táctico, co-creación e importancia del espacio público
- La dinámica de la sesión: cuatro fases, trabajo en equipo con los personajes asignados
- Asigna las cartas de personaje: cada equipo recibe un conjunto de 4–5 personajes

Fase 1 - Diagnóstico (10–30 min)



Cofinanciado por
la Unión Europea



- Guía la lectura de la narración con 3 preguntas específicas:
- ¿Qué barreras físicas hay en este jardín?
- ¿Qué grupos juveniles están ausentes y por qué?
- ¿Qué diría tu personaje al entrar en este jardín por primera vez?

Consejo de facilitación: No permitas que esta fase se convierta en una discusión política abstracta. Mantén el foco en lo concreto: lo que existe, lo que falta, quién está excluido. Usa los *post-its* como herramienta para esto.

Fase 2 - Empatía (30–50 min)

Cada participante recibe la perspectiva de su personaje. El equipo ha leído los testimonios y ahora responde a las preguntas de la hoja de rol con la voz de sus personajes.

Cómo moderar el roleo:

Fomenta la especificidad: nada de "Beatriz piensa que..." pero "cuando yo (Beatriz) entro en la rampa siento..." El cambio gramatical de persona activa la empatía corporal.

Fase 3 — Co-diseño (45 min — 1h10)

Los equipos desarrollan tres propuestas de intervención. Recuerda:

- Pequeño y comprobable: un cambio que se puede experimentar en 30 días
- Una propuesta debe abordar la sostenibilidad/clima (sombra, vegetación, movilidad activa)
- Una propuesta debe implicar a los propios jóvenes en su implementación o pruebas
- Una propuesta debe centrarse en la inclusión

Ejemplos de intervenciones tácticas (compartiendo oralmente, no imponiendo):

- *Tira temporal de contacto + aromas en los parterres → orientación hacia Sofía*
- *Mesa de picnic con espacio lateral para silla de ruedas + planta trepadora → Beatriz e Inês con sombra sostenible*
- *Ruta estabilizada (compactada) de recursos hacia la zona de patinaje → Tomás*
- *Rincón tranquilo con setos altos + suelo de hierba densa → Mariana*

Fase 4 — Presentaciones y Negociación (1h10 – 1h25)



Cofinanciado por
la Unión Europea



Cada equipo presenta 1–2 propuestas en 2 minutos. Preguntas para el grupo numeroso:

- ¿Quién se beneficia más? ¿Y quién puede ser dañado u olvidado?
- ¿Son compatibles estos tres cambios entre sí o crean un conflicto de uso?
- Si tuvieran 5.000 € y 3 meses, ¿por dónde empezarías?
- ¿Cómo involucrar a los jóvenes de estos testimonios en su implementación?

Cierre — "¿Qué me llevo a partir de aquí?" (1h25 – 1h30)

Cada participante escribe en una frase (*post-it* verde):

Una cosa que voy a preguntar a los jóvenes cuando trabaje con espacios públicos en mi comunidad."

Coloca los *post-its* en un tablero visible. Fotografiar como un recuerdo colectivo de la sesión.

B. El jardín de las acacias - Narración

Este jardín no existe bajo este nombre. Pero existe en muchas ciudades. Quizá en la tuya.

El jardín existe desde hace más de 80 años. Tiene una fuente en el centro que no funciona desde 2019 - "en reparación". Cuenta con rosales bien cuidados a lo largo del muro norte. Tiene árboles viejos, que imponen respeto, con raíces que, a lo largo de las décadas, han empujado el pavimento hacia arriba (un centímetro aquí, dos centímetros allá) hasta transformarlo, lleno de ondulaciones y fisuras. El jardín ocupa aproximadamente 1,8 hectáreas. Lo suficientemente grande para parecer espacioso, pero lo bastante pequeño para que todos los caminos acaben cruzando el centro.



Figura 1. Imagen del Parque de las Acacias.

La entrada principal es accesible por tres escalones (pequeños, casi discretos) que separan el paseo marítimo del jardín.



Cofinanciado por
la Unión Europea



También hay una rampa lateral. La rampa está ahí, pero el material utilizado no ofrece el agarre necesario. Además, uno de los árboles del centenario se encuentra justo al lado de la rampa y, desde su implantación en 2017, las raíces han estado causando irregularidades crecientes en el suelo. Estas deformaciones ya han llegado a un punto en el que un usuario de silla de ruedas ya no puede acceder a la rampa de forma autónoma.

Dentro del jardín

Los caminos principales están hechos de adoquines portugueses. Para quienes usan una silla de ruedas, es una secuencia de vibraciones constantes. Para quienes tienen baja visión y usan bastón, es un suelo impredecible.

Los caminos secundarios están en tierra. En verano, levantan polvo. En invierno, se ensucian. No están delimitadas, no tienen iluminación propia. La iluminación pública solo cubre aproximadamente la mitad del jardín.

Los bancos están hechos de piedra fría, sin respaldos. No hay enchufes. No hay Wi-Fi. No hay cobertura ni estructura que proteja del fuerte sol de julio ni de la lluvia de noviembre.

❖ ¿Qué nos dicen los datos?

En una encuesta realizada por el consejo parroquial en 2023:

- El 68% de los residentes entre 18 y 29 años no utiliza el jardín con regularidad.
- Razones citadas: "no hay nada que hacer" (41%), "no me siento cómodo" (29%), "no es seguro por la noche" (22%).
- Menos del 12% de los usuarios diarios son jóvenes de entre 18 y 35 años.

El porcentaje de jóvenes adultos con discapacidad que usan Jardín regularmente es desconocido; nunca se ha medido.

C. Testimonios de carácter

Imprime esta hoja, recorta las cartas y reparte una carta por participante. Cada miembro del equipo adopta la perspectiva de su personaje durante toda la sesión.

Beatriz, 22 años

Estudiante universitario - Usuario de silla de ruedas manual

"Me gusta ir al jardín con mis amigos. Pero nunca conseguimos hacer la ruta que queríamos. El camino principal es el más bonito, pero la acera vibra tanto que después de diez minutos empiezo a sentir dolor en la espalda. Los bancos tampoco ayudan: están apoyados en los caminos y no hay espacio al lado para que pueda aparcar la silla y estar al mismo nivel que mis amigos. Una vez tuve que usar el baño accesible, estaba cerrado con llave. La llave debe solicitarse en el consejo parroquial, que solo abre entre las 9 de la mañana y el mediodía. Al final tuve que salir del jardín."

Lo que quería: un camino continuo y llano que cruzara el jardín de un extremo al otro; bancos con espacio lateral para sillas de ruedas; baño realmente accesible.

Mariana 19 años

Trastorno del espectro autista · Hipersensibilidad sensorial

"A veces realmente necesito salir de casa e ir a un sitio verde a tomar el aire. Pero los parques pueden ser difíciles para mí. Hay mucho ruido, mucha gente, muchas cosas pasando a la vez. En el jardín hay una esquina con árboles grandes que me gustan mucho. La luz es más suave y se oyen los pájaros. El problema es llegar: los caminos pasan todos por la zona central, donde siempre hay música, niños corriendo, gente hablando en voz alta. A veces puedo. Otras veces vuelvo atrás."

Lo que quería: Un área tranquila con sombra y césped. No tiene que ser grande, pero sí accesible sin tener que pasar por el caos.

Sofía 26 años

Baja visión (visión funcional parcial, sin guía)

"He estado muchas veces en el jardín, así que conozco más o menos el espacio. Pero si entro por otra entrada, me desoriento. No hay nada que me diga dónde estoy: no hay textura diferente en el suelo, ni sonido de referencia. Una vez entré por una entrada lateral y tardé casi veinte minutos en darme cuenta de dónde

estaba. Al final me quedé allí esperando a que alguien viniera a pedir ayuda. Era extraño, porque parecía que el problema era mío."

Lo que quería: pavimento táctil en las entradas y en los cruces clave. Y plantas aromáticas en los parterres: además de ser hermosas, me ayudan a orientarme por el olor.

Tomás, 18 años

***Skater* · Lesión reciente de tobillo**

"He venido a este jardín desde que era niño a patinar. Hay una zona pavimentada perfecta para esto. Hace dos meses me lesioné el tobillo. Pensé que podría venir de todas formas, solo para estar con mis amigos. Pero la carretera allí es toda irregular. Entre la acera y las raíces de los árboles que levantan el suelo, llegar a esa zona me resulta muy difícil en este momento. Mis amigos siguen teniendo tardes libres, pero yo he estado volviendo a casa."

Lo que quería: Un camino donde puedas llegar a la zona de skate sin parecer un circuito de obstáculos.

Inês, 22 años

Estudiante universitario · Trabajador estudiantil

"Entre clases y trabajo en remoto, paso muchas horas con el portátil. A veces me gustaría estudiar en el jardín en lugar de estar siempre encerrada en la biblioteca o en una cafetería. Pero en el jardín no hay mesas. Ni lugares cómodos donde puedas estar con el ordenador. Los bancos están hechos de piedra y no tienen respaldo. Al cabo de un tiempo me lleno de dolor de espalda. Tampoco hay sombra constante durante gran parte de la tarde, y el teléfono siempre se queda sin batería."

Lo que quería: escritorios sencillos con sombra, algunos bancos más cómodos y quizá puntos de carga solar.



Cofinanciado por
la Unión Europea





Cofinanciado por
la Unión Europea



D. Hoja de trabajo — Fase 1: Diagnóstico

Equipo: _____

Personajes: _____ / _____ /
_____ / _____ /

Instrucciones (15–20 min)

Lee la narración del Jardín de las Acacias y, cada uno desde la perspectiva de su personaje, responde a las preguntas que aparecen a continuación. Luego compartid en equipo.

¿Qué característica física del jardín notó primero tu personaje?

¿Qué dos problemas principales identificas desde la perspectiva de tus personajes?

¿Qué grupo o grupos de jóvenes no se reflejan en este jardín? ¿Por qué?

¿Dónde coinciden las perspectivas de tus personajes? ¿En qué se diferencian?



E. Hoja de trabajo — Fase 2: Juego de Rol y Testimonios

Instrucciones (15–20 min)

Cada miembro del equipo responde con la voz de su personaje. Usa la primera persona. Luego hablamos de las diferencias y puntos en común como equipo.

Carácter	¿Qué barreras encuentro en este jardín?	¿Qué necesito o quiero de este espacio?
Beatriz		
Mariana		
Sofía		
Thomas		
Inês		

¿Qué patrones comunes emergen de los distintos testimonios? ¿Qué necesidades compartidas identificas?



Cofinanciado por
la Unión Europea



F. Hoja de Co-Diseño — Fase 3: Tres posibles cambios

Instrucciones (20–25 min.)

Propongo tres intervenciones concretas. Cada uno debe:

- *Responder a lo que uno o más personajes necesiten;*
- *Ser realista y comprobable (bajo coste, reversible, alcanzable en 30–90 días);*
- *Al menos uno debe tener una dimensión de sostenibilidad (verde, sombra, clima) y otro una dimensión de accesibilidad (física o sensorial)*

CAMBIO 1

¿Qué cambio proponemos?

¿Quién se beneficia?	¿Quién puede verse afectado negativamente?	¿Cómo involucrar a los jóvenes en la implementación?

CAMBIO 2 – (incluye una dimensión de sostenibilidad/clima)

¿Qué cambio proponemos?

¿Quién se beneficia?	¿Quién puede verse afectado negativamente?	¿Cómo involucrar a los jóvenes en la implementación?

CAMBIO 3

¿Qué cambio proponemos?

¿Quién se beneficia?	¿Quién puede verse afectado negativamente?	¿Cómo involucrar a los jóvenes en la implementación?

G. Compartir y debatir

Después de las presentaciones, reserva 5 minutos para la reflexión individual y colectiva.

Preguntas de discusión en grupo (si el tiempo lo permite)

- ¿Cuál fue la propuesta más sorprendente que escuchaste de otro equipo?
- ¿Qué conflictos de uso has identificado? ¿Cómo se negociaron?
- Si presentaras estas ideas al Ayuntamiento mañana, ¿qué argumento usarías?
- ¿Cómo podrías replicar este ejercicio con jóvenes de tu comunidad, usando un parque local real?

Principios clave a mantener

	La accesibilidad no es una categoría especial: es la condición básica de un espacio público digno.
	Lo que es sostenible también es inclusivo: la sombra, la vegetación y los suelos estables responden al clima y la movilidad.
	Empezar poco a poco no es empezar mal: una intervención táctica probada es el mejor argumento para una intervención permanente.
	La voz de los usuarios es información: los testimonios de Beatriz, Mariana, Sofía, Tomás e Inês dicen más que cualquier informe técnico.

Módulo 3 – ACTIVIDAD Y EJERCICIO

La siguiente actividad y ejercicio pueden utilizarse durante la simulación o como tareas preparatorias o de apoyo. Está alineado con los roles del escenario y se divide en 4 fases.

1. Tareas de rol en la fase de diseño

a) Rol del Urbanista – "Estructura y flujos"

Tarea: Utilizando el mapa base del parque, identificar rutas de circulación, "zonas muertas" y puntos de conflicto (por ejemplo, entre peatones y ciclistas, o zonas tranquilas y ruidosas). Observa dónde cambios rápidos y de bajo coste (marcas, barreras temporales, iluminación) podrían apoyar el uso de los jóvenes.

Salida: Un diagrama simplificado que muestra los flujos de movimiento y 2–3 propuestas para reconfigurar caminos, entradas o iluminación para apoyar mejor la reunión juvenil, la visibilidad y actividades mixtas.

Tema: "¿Cómo se puede ajustar la estructura del parque para que los jóvenes puedan moverse, reunirse y quedarse con seguridad?"

De la teoría en la práctica	Véase la Sección 2 - Laboratorios de Vida Urbana, en particular el concepto de ULLs como espacio para la experimentación en el mundo real. El enfoque del urbanista debe incorporar la perspectiva del 'laboratorio viviente': ¿qué cambios pueden probarse de forma reversible antes de volverse permanentes?
------------------------------------	--

b) Rol del defensor de la discapacidad – "Auditoría de Experiencia Inclusiva"

Tarea: Realiza un 'recorrido en papel' del parque usando un mapa: imagina paso a paso cómo llegan diferentes jóvenes (por ejemplo, usuarios de silla de ruedas, jóvenes ciegos o con baja visión, jóvenes autistas) llegan, se mueven, permanecen dentro y usan el espacio, y enumera las barreras y oportunidades en cada parte de la ruta.

Resultado: Una lista de comprobación con al menos 3 barreras clave y 3 mejoras propuestas (por ejemplo, orientación más clara, microzonas sensibles, equipamiento inclusivo para juegos/deportes, mejor iluminación en las entradas).

Enunciado: "¿Qué pequeños cambios realistas mejorarían inmediatamente la experiencia de los jóvenes con discapacidad?"

De la teoría en la práctica	Véase la Sección 3.1 - Co-diseño y la Sección 2.3 (Participación ciudadana) sobre el nivel de participación. Una auditoría de accesibilidad es más eficaz cuando se realiza con jóvenes con discapacidad, en lugar de solo sobre ellos; el nivel ideal de participación aquí es el 'compromiso haciendo'
------------------------------------	--

c) Rol Representativo de la Juventud – "Pertenencia e Identidad"

Tarea: Mapear dónde pasan actualmente el tiempo los jóvenes dentro y alrededor del parque (o dónde les gustaría hacerlo) y describir los sentimientos asociados a esos lugares (seguro, aburrido, inspirador, arriesgado, tranquilo).

Resultados: 1–2 personas y un simple "mapa de estado de ánimo" del parque desde la perspectiva de los jóvenes, identificando áreas prioritarias para la activación.

Prompt: "¿Qué haría que este parque se sintiera como 'nuestro' en lugar de simplemente un lugar por el que pasamos?"

De la teoría en la práctica	Véase la Sección 3.2 - Creación de enfoques, específicamente sondas y kits de herramientas generativas. El 'mapa de estado de ánimo' solicitado en esta tarea es precisamente un ejemplo de conjunto de herramientas generativas: una forma de hacer visibles experiencias subjetivas que serían difíciles de expresar en una conversación.
------------------------------------	---

d) Papel del defensor medioambiental/climático – "Futuros verdes y activos"

Tarea: Identificar oportunidades para integrar soluciones basadas en la naturaleza y movilidad activa (por ejemplo, árboles de sombra, zonas verdes de bolsillo, puntos de agua, aparcamiento para bicicletas o scooters) que se ajusten al estilo de vida juvenil y a los objetivos climáticos.

Resultados: Una lista corta de 3 - 4 intervenciones que vinculan los beneficios ambientales (sombra, biodiversidad, reducción del calor) con el bienestar juvenil (comodidad, juego, deporte, socialización).

Enunciado: "¿Cómo puede el parque apoyar tanto la resiliencia climática como el bienestar juvenil?"

De la teoría en la práctica	Véase la Sección 1 - NEB, especialmente los principios de sostenibilidad y belleza. Las soluciones basadas en la naturaleza (NBS) no son simplemente técnicas medioambientales, sino también respuestas a la necesidad de espacios más agradables, frescos y acogedores para los jóvenes.
------------------------------------	---

2. Ejercicio de co-diseño grupal – "De ideas a prototipos"

Una vez completadas las tareas individuales de los roles, los equipos combinan ideas en un concepto compartido:

1. Paso 1: Cada puesto presenta sus hallazgos clave (2–3 minutos cada uno).
2. Paso 2: Como grupo, seleccionad 3 - 4 intervenciones prioritarias (por ejemplo, centro deportivo cogestionado por jóvenes, jardín tranquilo, espacio flexible para eventos, mejoría de la iluminación y los caminos).
3. Paso 3: Haz un esbozo sencillo de "plan prototipo táctico" que muestre qué podría probarse en los próximos 6–12 meses (por ejemplo, muebles pop-up, juegos pintados, módulos de microdeportes, eventos piloto) y qué podría ser inversión o cambio de política a largo plazo (por ejemplo, zona permanente de skate, nuevo pabellón).

3. Micro-Plan de Laboratorio Vivo – "Prueba–Aprender–Adaptar"

De la teoría en la práctica	Véase la Sección 2.2 - El marco de las 5 I's (Informar, Inspirar, Iniciar, Implementar, Impactar). Los pasos de tu microplan deberían, en términos sencillos, corresponder a estas fases. ¿Qué fase vas a empezar? ¿Qué tienes que hacer antes de pasar al siguiente?
------------------------------------	---

(Vídeo de Youtube - [El proceso del laboratorio viviente](#))

Basándose en su plan táctico de prototipos, cada equipo prepara un breve plan de Living Lab para el parque, mostrando cómo se desarrollaría la cocreación liderada por jóvenes con el tiempo, inspirado en Urban Living Labs y proyectos como FURNISH y FASTER.

Especifican:

- Paso 1 Reto compartido: una pregunta guía para el parque (por ejemplo, "¿Cómo puede este parque convertirse en un lugar seguro de encuentro nocturno para jóvenes (18–29)")?
- Paso 2 Co-exploración: 2–3 actividades para entender las necesidades de los jóvenes (cartografiando caminatas, diarios fotográficos, encuestas rápidas).
- Paso 3 Co-diseño: número y tipo de talleres, a quién invitar (jóvenes, organizaciones de personas con discapacidad, personal municipal, vecinos) y herramientas a utilizar.
- Paso 4 Prototipado: 2 intervenciones tácticas concretas que el grupo probaría in situ (por ejemplo, un festival deportivo juvenil de un día, un rincón juvenil pop-up, marcas temporales para pistas compartidas).
- Paso 5 Reflexión y escalado: cómo documentarían y evaluarían los resultados (fotos, retroalimentación, mini-cuestionarios) y cómo los resultados positivos podrían convertirse en cambios permanentes o propuestas políticas.

4. Prompts de discusión final

Tras las presentaciones, los facilitadores (trabajadores juveniles) dirigen un informe donde los participantes reflexionan tanto sobre el proceso como el contenido:

- Los facilitadores pueden utilizar preguntas como:
- ¿Qué papel te resultó más desafiante y por qué?
- ¿Cómo cambió la presencia (o ausencia) de perspectivas de discapacidad tu diseño final?
- ¿Dónde sentiste la tensión entre los deseos de los jóvenes y las limitaciones institucionales (presupuesto, regulaciones, vecinos)?



Cofinanciado por
la Unión Europea



- ¿Cuál es una actividad concreta que podrías implementar en tu propio contexto en los próximos seis meses para iniciar un proceso de co-desarrollo liderado por jóvenes?

Estas actividades y *prompts* aseguran que los participantes no solo comprendan los conceptos, sino que también experimenten lo que significa facilitar la co-creación de espacios públicos liderada por jóvenes, preparándoles para transferir estas habilidades a proyectos reales.



Módulo 3 – RÚBRICA

Rúbrica para evaluar el escenario 3: Crear-espacios públicos amigables para jóvenes

Criterios	5 - Ejemplar	4 - Competente	3 - Satisfactorio	2 - Necesita mejorar	1 - Insatisfactorio
Uso de testimonios de carácter en el co-diseño	Las propuestas se basan clara y directamente en detalles concretos de múltiples testimonios de personajes (Beatriz, Mariana, Sofía, Tomás, Inés); El equipo establece vínculos explícitos entre las barreras o deseos declarados por cada personaje y los cambios propuestos, demostrando un profundo compromiso empático a través de perfiles diversos.	Las propuestas responden bien a varios testimonios; El equipo considera barreras concretas y deseos descritos por los personajes, aunque no todas las voces estén representadas por igual en las intervenciones finales.	El equipo hace referencia a testimonios de carácter y los utiliza como inspiración, pero los vínculos entre propuestas y barreras o deseos específicos solo se desarrollan parcialmente o se aplican de forma inconsistente a lo largo de los tres cambios.	Las propuestas siguen siendo mayormente genéricas; Los testimonios se mencionan superficialmente o no están claramente relacionados con los cambios sugeridos — las intervenciones podrían haberse diseñado sin involucrarse con las perspectivas de los personajes.	Los testimonios de carácter son en gran medida ignorados; Las propuestas no muestran evidencia de lectura empática de las cartas de personaje y podrían haberse escrito sin consultarlas.
Inclusión y concienciación sobre la discapacidad	Las propuestas identifican claramente barreras físicas, sensoriales y sociales significativas (por ejemplo, caminos empedrados, rampas inaccesibles, falta de zonas de silencio, ausencia de guía táctil) que afectan a jóvenes con diferentes discapacidades y situaciones vitales, y proponen ajustes realistas y específicos que reduzcan estas barreras; La inclusión es visible	Se identifican varios problemas relevantes de accesibilidad e inclusión (físicos, sensoriales, sociales) y el equipo ofrece ideas sólidas para abordarlos, aunque algunos perfiles de personajes o tipos de barreras se exploren menos.	El equipo reconoce algunos problemas de accesibilidad e inclusión y sugiere ajustes básicos, pero estos son limitados en alcance o no son centrales para el concepto propuesto; al menos las necesidades de un personaje son ignoradas.	Se menciona brevemente la discapacidad o la inclusión, con medidas vagas; el equipo muestra un conocimiento limitado de cómo las diferentes discapacidades se traducen en necesidades espaciales específicas dentro del contexto del Jardim das Acacias.	La discapacidad y la inclusión no se tienen en cuenta; Las propuestas pueden mantener o aumentar las barreras existentes descritas en la narrativa del escenario.



Criterios	5 - Ejemplar	4 - Competente	3 - Satisfactorio	2 - Necesita mejorar	1 - Insatisfactorio
	en los tres cambios propuestos.				
Integración de sostenibilidad ambiental	Al menos una propuesta incluye una dimensión sustantiva de sostenibilidad (por ejemplo, estructuras de sombra, plantación aromática para orientación sensorial, superficies permeables estabilizadas, puntos de carga solar, huerto de bolsillo) claramente vinculada a cómo se beneficiarían los jóvenes en términos de confort, resiliencia climática o uso cotidiano; La conexión entre sostenibilidad e inclusión se hace explícita.	El equipo incluye ideas relevantes de sostenibilidad y las conecta en términos generales con una mejor experiencia juvenil (por ejemplo, sombra vinculada a la necesidad de Inês de trabajar al aire libre, vegetación vinculada a la necesidad de Mariana de un rincón verde tranquilo), aunque la conexión no se desarrolle completamente en todas las propuestas.	Las características de sostenibilidad se mencionan en términos generales (por ejemplo, "más árboles", "mejor iluminación") con pocos detalles sobre cómo afectan a la experiencia de los personajes concretos en el espacio; La dimensión necesaria de sostenibilidad está presente, pero a nivel superficial.	Los aspectos medioambientales o de sostenibilidad son marginales o decorativos; Las propuestas del equipo pueden aumentar inadvertidamente las superficies duras, la dependencia del coche o la sobrecarga sensorial sin mitigación.	No se presta atención a la calidad ambiental ni al confort climático; Las propuestas podrían hacer que el jardín sea menos agradable, menos sostenible o menos accesible de lo que es actualmente.
Realismo y practicidad de los cambios propuestos	Todos los cambios propuestos son a pequeña escala, de hormigón y podrían ser pilotados en un plazo de 30–90 días con recursos limitados (por ejemplo, tiras táctiles temporales, mesas de picnic móviles con espacio para sillas de ruedas, bordes aromáticos guiados por cuerda); El equipo demuestra conciencia de limitaciones como costes, permisos y mantenimiento.	La mayoría de las propuestas son realistas y podrían probarse con alguna organización; La viabilidad es generalmente buena incluso si los detalles (costes, permisos, secuencia) no están completamente definidos; El equipo demuestra conciencia de que los cambios pequeños y comprobables son preferibles a	El equipo incluye algunas ideas factibles, pero la atención a la practicidad es desigual; algunos cambios parecen realistas, otros son más optimistas o vagos; La distinción entre un piloto táctico y una renovación permanente no siempre es clara.	Las propuestas son vagas, demasiado ambiciosas o mal adaptadas a las limitaciones del escenario; Es difícil imaginar que se hayan probado en la práctica, incluso a pequeña escala.	El plan es claramente poco práctico o internamente inconsistente; No hay indicios de cómo podría implementarse alguna propuesta, ni siquiera temporalmente; El equipo no ha abordado el concepto de cambio comprobable a corto plazo.



Criterios	5 - Ejemplar	4 - Competente	3 - Satisfactorio	2 - Necesita mejorar	1 - Insatisfactorio
		los grandes y permanentes.			
Negociación de necesidades y uso en conflicto	El equipo identifica explícitamente al menos un posible conflicto entre cambios propuestos o entre las necesidades de diferentes personajes (por ejemplo, una zona animada de skate frente a la necesidad de tranquilidad de Mariana) y propone una forma creíble de negociar o mitigar este conflicto; El razonamiento refleja una comprensión del espacio público compartido.	El equipo reconoce posibles conflictos o compensaciones entre sus propuestas y considera cómo podrían verse afectados los diferentes grupos de usuarios, incluso si su estrategia de negociación no está completamente desarrollada.	El equipo menciona que podrían surgir conflictos, pero no los explora de forma significativa; La presentación se centra principalmente en los beneficios sin considerar seriamente quiénes podrían verse perjudicados o excluidos por las propuestas.	No se tienen en cuenta los conflictos entre usos o necesidades; El equipo presenta las propuestas como universalmente beneficiosas sin reflexionar sobre posibles tensiones o exclusiones.	El equipo no muestra conciencia de que el espacio público implica necesidades contrapuestas; Las propuestas se presentan sin considerar compensaciones, conflictos o la diversidad del grupo de usuarios.