

Global Challenge

Estudios de caso 3: Plan Maestro para la infancia urbana de Belfast, Irlanda

Entornos urbanos más seguros para niños, niñas y adolescentes (NNA) en asentamientos vulnerables

Reference: TOMO II de V

Versión 1 | Febrero 8, 2024



© <https://espacioparalainfancia.online/2021/un-urbanismo-tactico-centrado-en-la-infancia-puede-ayudar-a-las-ciudades/>

Job number JN 78706-40

Arup Colombia S.A.S.
Calle 104 # 18A-52
Torre 2 Piso 7, Bogotá
Colombia
[arup.com](https://www.arup.com)

Estudio de caso 3: Plan Maestro para la infancia urbana de Belfast, Irlanda

1. Contexto

Este Plan Maestro aborda la regeneración urbana de un sector específico del centro urbano de Belfast, tras el deterioro producto del incendio del equipamiento cultural Castle Place, en 2018. La zona de intervención del Plan solía ser una de las zonas más activas del centro de la ciudad, incluso desde tiempos antiguos como centro funcional del mercado de alimentos, posteriormente como zona residencial y más recientemente predominantemente uso de oficinas. No obstante, tras el incendio, esta zona entró en declive económico, ambiental y social.

Si bien, no se trata de un entorno urbano vulnerable, este Plan Maestro se incluye dentro de la revisión de casos con el interés de comprender el particular enfoque de revitalización urbana partiendo de la base de que, si un espacio urbano responde a las necesidades de los más pequeños de la sociedad, es un espacio inclusivo, accesible, seguro y amable para todos.

Bajo este enfoque de diseño urbano que resuelve las necesidades de los niños y jóvenes, se llevaron a cabo una serie de intervenciones físicas en el centro de la ciudad para abordar la caída del tráfico, apoyar la recuperación económica y reavivar los espacios públicos de circulación y permanencia.

Caracterización geográfica, socioeconómica, institucional y medioambiental

Los análisis sociodemográficos del plan aducen que el porcentaje de niños de familias con bajos ingresos es mayor en el centro de la ciudad en comparación con el resto de la región de Belfast, y los niveles de delincuencia y desorden, así como desempleo son altos. Sin embargo, el análisis de equipamientos revela que el número de servicios en su proximidad es superior al del resto de la región; esta singularidad funcional le permite un posicionamiento valioso al área del Plan en el marco de una estrategia de revitalización urbana.

Este contexto de baja calidad urbana se relaciona directamente con una menor cantidad de población menor de 19 años, en comparación con el resto de la ciudad. Ante esta situación, la estrategia principal del Plan de revitalización fue crear un entorno urbano amable y seguro con los niños, llamativo para las familias y bajo esta premisa garantizar un centro urbano accesible para todos los ciudadanos.

Resumen del proyecto

El Plan Maestro establece como objetivo central atraer a las familias de regreso al corazón de Belfast bajo la estrategia principal de crear un centro urbano saludable, inclusivo y acogedor para los niños. Es importante resaltar que este enfoque no solamente se previó como ingrediente fundamental para tener en cuenta en los diseños finales del Plan, sino que principalmente estructuró el proceso de participación para que los niños y jóvenes fueran co-diseñadores y parte activa en la toma de decisiones para ayudar a dar forma a su entorno construido.

Tomando como base el enfoque en los grupos etarios de infancia y adolescencia el Plan hace énfasis en la conectividad y la movilidad activa, los valores ambientales de la infraestructura propuesta y la activación de espacios abiertos como estrategias principales para abordar desafíos de resiliencia como la prevalencia del uso de automóviles y la contaminación del aire.

2. Marco conceptual

Problemática

Ante el escenario de un centro urbano sin actividades económicas o sociales, ni capacidad de convocatoria, con prevalencia del uso de automóviles, sin calidad urbana y un déficit de oferta de viviendas, la migración de la población local es inminente. Por tanto, el Plan se consolida con el objetivo principal de hacer que el centro de la ciudad sea de nuevo atractivo para las familias, no solo como lugar de paso sino también como lugar de permanencia, e incluso como barrio de residencia.

En este contexto, el plan agrupó los problemas principales en 6 categorías:

- Movilidad y Accesibilidad: Cruces seguros, tráfico vehicular, andenes, transporte público, cicloinfraestructura.
- Seguridad ciudadana: Fachadas activas, espacios activos, visuales limpias, iluminación.
- Bienestar: Fuentes de agua, limpieza, gimnasios urbanos, huertas, arborización, calidad del aire, infraestructura verde.
- Participación: Espacios de reunión, Redes comunitarias, Redes digitales.
- Comunicación: Señalética, programación.
- Equipamientos: Educativos y culturales, áreas de juegos, espacios de descanso.

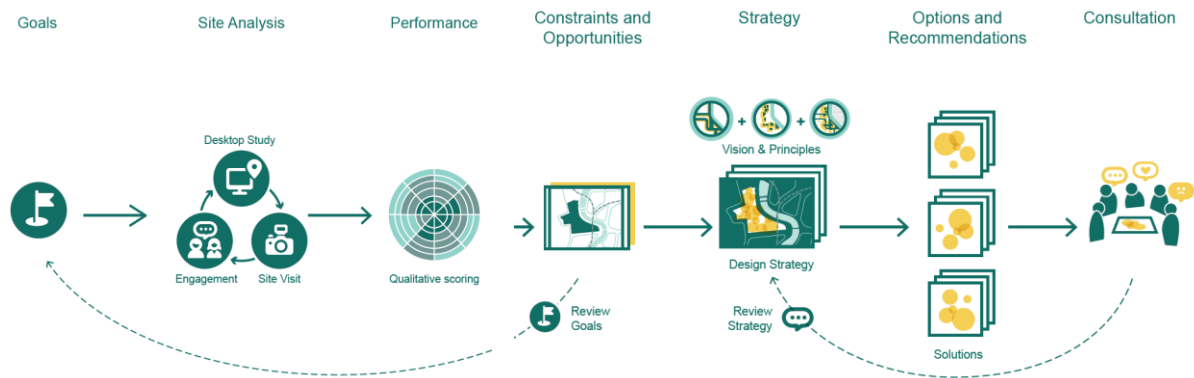
Metodología

La metodología se planteó desde el principio con la intención de formular un proceso que fuera replicable en otros sectores de la ciudad, y que además de incluir aspectos técnicos, involucrara el ámbito institucional y financiero. Además, de manera transversal, el plan incorporó un proceso de participación ciudadana enfocada en los niños y cuidadores.

- Soluciones técnicas: usos, equipamientos, espacio público e infraestructura.
- Participación vinculante (bottom up): involucramiento de los grupos etarios de infancia y adolescencia, así como los padres y cuidadores.
- Implementación: compromiso de actores locales, fondos económicos y barreras físicas.
- Riesgos financieros: asociados a vacíos de fondos de financiación, compromiso de la comunidad, ciclos políticos, enlace a estrategias de la ciudad.

En este contexto, se crea el *Urban Childhoods Design Toolkit*, como recurso base que proporciona a los profesionales, los gobiernos locales y las comunidades herramientas y plantillas prácticas que se pueden utilizar como guía para ayudar en el proceso de diseño mediante la evaluación, priorización y propuesta de intervenciones favorables para los niños y sus familias.

Como lo muestra la siguiente ilustración, la guía está estructurada para ordenar un proceso de diseño simplificado, compuesto por tres fases principales:



1. Evaluación:

- **Objetivos:** Definición de objetivos y de los elementos básicos para lograr que el centro de Belfast sea adaptado a los niños.
- **Análisis del lugar:** Realización de un análisis documental y visita al lugar.
- **Consultas:** Realización de consultas con niños y jóvenes para entender la experiencia directa del usuario de interés, sus percepciones y aspiraciones. Además, consultas con las partes interesadas para validar las conclusiones y recomendaciones.

2. Priorización:

- **Resultados:** Puntuación cualitativa de los aspectos evaluados en la zona de estudio con influencia directa en el desarrollo de los niños.
- **Hallazgos principales:** Identificar las limitaciones y oportunidades espaciales tras el análisis.

3. Propuesta:

- **Estrategia:** Definir la visión, los principios y la estrategia de diseño que responden a las necesidades y aspiraciones de los niños recabadas durante los procesos de participación.
- **Opciones y recomendaciones:** Identificación de posibles soluciones espaciales, sociales y digitales con base en un marco de referencia de casos de estudio.

Finalmente, la metodología planteó la realización de intervenciones a pequeña escala a forma de victorias tempranas para la reactivación de vacíos urbanos del centro de Belfast con instalaciones sencillas como un parque de juegos emergente para probar algunas de las ideas validadas en las consultas. Este tipo de ejercicios urbanos permite evaluar las percepciones de la gente antes de la implementación permanente de intervenciones urbanas.

Enfoque NNA

En la práctica del diseño urbano existen mecanismos limitados para involucrar a los niños y considerar sus necesidades y prioridades en la toma de decisiones sobre el entorno construido. Sin embargo, un enfoque de planificación urbana que tenga en cuenta a los niños es una parte vital de la creación de ciudades inclusivas que funcionen mejor para todos. En este contexto, el Plan aborda la creación colaborativa con niños, con el objetivo de que sus aspiraciones puedan informar las políticas y la toma de decisiones yendo mucho más allá de simplemente proporcionar áreas de juego.

Si las ciudades no logran abordar las necesidades de los niños, corren el riesgo de sufrir impactos económicos y culturales a medida que las familias se mudan de estas zonas. En este sentido, diseñar para las infancias urbanas se ha convertido en un enfoque clave para construir y mejorar la resiliencia de Belfast.

Conceptos fundamentales

Con el objetivo de consolidar un centro urbano amable con la niñez, la propuesta del Plan se consolidó en 4 componentes multisectoriales que responden a las problemáticas y se enfocan en la visión y objetivos planteados colaborativamente.

- Movilidad autónoma: Proveer infraestructura que permita la recreación y movilidad de los más pequeños.
- Ambiente saludable y seguro: Garantizar seguridad y un desarrollo sano.
- Participación y aprendizaje: Asegurar espacios que promuevan la cohesión, compromiso comunitario y la enseñanza.
- Espacios acogedores: Accesibilidad, inclusión, actividades programáticas y espacios de socialización.

Para cada uno de los componentes, se establecen criterios de análisis que permiten hacer una evaluación cualitativa y cuantitativa del estado actual del área de estudio y que posteriormente sirven también para la evaluación de los resultados de las intervenciones tácticas. Esta matriz facilita la toma de decisiones informada y su estructuración le permite una fácil replicabilidad y escalabilidad.

Themes	Criteria	Parameter of design	Built environment outcome	Description - Qualitative benchmarks
<i>Areas / sectors where aspects of a child-friendly neighbourhood can be observed</i>	<i>What makes a neighbourhood child-friendly?</i>	<i>What we are going to design?</i> Spatial (Physical standards, Graphic elements, Materials) Digital (Apps, Data, Technology) Social (Policies, Process, Strategy, programmes, events)	<i>What outcome could a potential built environment intervention achieve?</i>	
Mobility and accessibility	Safe crossing	Spatial	Safety	Presence of safe child-friendly pedestrian crossings, well signed for both pedestrians and drivers.
	Traffic calming	Spatial, social	Safety	Safe roads, reduced motor-vehicles speed
	Pedestrianisation	Spatial	Activation	There are initiatives and actions that promote walking over other transport means
	Safe sidewalks	Spatial	Safety	Neighbourhood infrastructure for walking is safe against accidents for children. Floor is generally regular allowing children to bike, skate or scooter. Improved street and floor lighting
	Inclusive sidewalks	Spatial	Inclusion	Neighbourhood infrastructure for walking is well designed with no barriers or obstacles for wheelchairs or prams. There is supportive infrastructure like benches or places to rest along walkways.
	Playful sidewalks	Spatial	Inclusion, activation	Child-friendly actions on routes to and from frequently concurred places; child routes in neighbourhoods. Street furniture allow children to explore and unstructured play
	Child-friendly public transport system	Spatial	Inclusion	Public transport infrastructure is designed for child eligibility including access to prams. Bus stops have child-friendly elements
	Inclusive bus stops	Spatial	Inclusion	Provision of seating for young children
	Protected bike lanes	Spatial	Safety	There are safe opportunities for children and caregivers to cycle. Places to park bikes. Public bikes

2.1.1 Componentes del proyecto

Co-diseño participativo de NNA

Involucrar a los niños en el proceso de diseño fue un principio fundamental para el enfoque del Plan. La estrategia de involucramiento incluyó niños y jóvenes de diferentes grupos de edad (6-11 años) y (12-18 años) para comprender sus percepciones y aspiraciones sobre el centro de su ciudad. En total se realizaron 43 talleres en grupos pequeños de 4 a 8 personas con la finalidad de:

- Registrar la percepción del espacio, identificar los elementos que a los niños les gusta y en los que no se sienten tan cómodos.
- Identificar las áreas de la ciudad en las que los participantes se sienten atraídos, acuden y pasan el tiempo.
- Reconocer los recorridos y los destinos frecuentados por los grupos de jóvenes y niños, identificando las diferencias de preferencia.
- Identificar desde la perspectiva de los niños sus entornos urbanos ideales.



Los comentarios recibidos en cada una de las instancias de participación fueron insumo fundamental para el análisis urbano del área de estudio del proyecto, la estrategia de diseño y recomendaciones para dar forma a una ciudad que sea inclusiva y permita que personas de todas las generaciones sean incluidas.

2. WORKSHOP ACTIVITIES FOR CHILDREN (AGED 5 – 11)

Preparation

Divide participants in groups of around 4 – 8 people.
Provide each group with A4 paper sheets and colour pencils.

Activity 1: Perception of place (30min)

Aim:

To identify elements that children like / don't like within the analysed site to gather their perceptions.

Method:

1. Provide each participant a blank A4 sheet
2. Ask each participant to draw what they like about the analysed site (10min)
3. Ask each participant to draw what they don't like about analysed site (10min)
4. Reporting back (10min)
5. The facilitator should guide the conversation and record the discussions. Questions that facilitators can ask:
 - Tell us what did you draw?
 - What are the places that you have drawn? Why?
 - Why do you go to these places? (meet friends, family, playing, eating, sports etc)
 - Do you play anywhere in the analysed site?
 - Why you don't like this place?

Output:

Notes from facilitator highlighting things children like /

don't like about the analysed area.

Activity 2: Your dream city (20 min)

Aim:

To identify from the perspective of children, their ideal city and places

Method:

1. Provide each participant a blank A4 sheet
2. On a A4 sheet, children will be asked to draw their ideal city/dream for the site
3. The facilitator should guide the conversation and record the discussions
4. Questions that facilitators can ask for inspiration:
 - What would you like to have in the analysed site?
 - What is missing?
 - What activities would like to be able to do?

Output:

Notes from facilitator recording elements to include, and things to change that children dream for their city and specifically for the analysed site.

Enfoque de seguridad

Con la finalidad de generar entornos urbanos seguros y saludables para niños y niñas, particularmente el Plan se enfocó en:

- Fachadas activas
- Espacios Activos
- Visuales despejadas
- Espacios iluminados
- Puntos de hidratación
- Disposición de basuras
- Mobiliario de deporte y recreación activa
- Alimentos saludables

2. To ensure a safe, secure and healthy development	Safety	Active frontage	Spatial	Activation	Informal surveillance, reduced crime, community trust. Active buildings' frontages
		Active spaces	Spatial, social	Activation	Lack of isolated, underutilised, unsafe places, blank façade
		Clear visual links and sight lines	Spatial	Safety	Presence of visual links and sight lines.
		Well-lit places	Spatial, social	Safety	Good lighting along sidewalks and public spaces preventing the presence of dark unsafe places
	Health & wellbeing	Access to drinking water	Spatial	Health	Presence of drinking fountains
		Clean environment	Spatial, social, digital	Health	Sources of pollution are far from children, including industries. There is an effective waste management system within the neighbourhoods ensuring public spaces are clean. There is a reduced concentration of air and noise pollution within the neighbourhood (proximity to pollution sources)
		Opportunity for food growing	Spatial	Health	Places within the neighbourhood offering growing food (community garden or farm)
		Facilities for exercise for all	Spatial	Health	There is inclusive and accessible public infrastructure and facilities which promotes children exercising and physical activity for all ages
		Access to basic first aid	Spatial	Safety	First aid kits are publicly accessible (e.g. Available public defibrillator)
		Healthy eating	Spatial, social	Health	Healthy eating is promoted within the neighbourhood. Presence of healthy-food shops within the neighbourhood

Se resalta que el ámbito de seguridad cubierto por el Plan, no se restringe a la seguridad personal asociada a cruces seguros, andenes y fachadas activas, sino que además de manera integrativa se abordan aspectos del bienestar y la salud de los niños y jóvenes, como mobiliario de ejercicio, primeros auxilios y comida saludable.

Elementos físicos del proyecto

El Plan consolidó un menú de ideas que ofrece una larga lista de posibles ideas espaciales, digitales y sociales para intervenir el espacio urbano. Las intervenciones propuestas hacen parte de un ejercicio de revisión de casos de estudio que sirven como referencia y que además pueden adaptarse al contexto local.

Este catálogo de buenas prácticas resulta un insumo clave tanto para las futuras intervenciones en el centro de Belfast como en las posibles aplicaciones en otros sectores o ciudades. Constituye un punto de partida sólido para ejecutar intervenciones de forma rápida y eficiente. Las fichas compiladas sintetizan la información en tres secciones clave, lo cual permite un entendimiento rápido de las iniciativas:

1. Título, ubicación e imagen.
2. Descripción y elementos a intervenir.
3. Objetivos, criterios abordados y grupos etarios vinculados.

1.4 POP-UP PARK, BOGOTA, COLOMBIA

An innovative programme to transform parking lots into public parks and playgrounds was launched in 2018 by former Bogotá's Mayor, Enrique Peñalosa. The programme aims at making streets safer, walkable, accessible and inclusive for everyone, by activating the space through colourful pavement painting of games, adding public seating, inclusion of trees, and the organisation of frequent events.



© NACTO, Global Street Design Guide.com/portfolio/parklet/

Play areas

Relevant Goals



Age Group



3.2 DIGITAL CHILD-FRIENDLY CITY MAP, BOULDER, USA

Growing Up Boulder (GUB) initiative involved the development of a digital map created for kids in Boulder, Colorado.

The child-friendly map includes colourful icons pointing to Boulder's facilities, locales, shops amongst others. Kids can leave reviews about what they like about each area, their favourite spots, and the child-friendly routes they like taking (e.g. on bikes, for pedestrians, school routes).



Digital launch yoga on municipality roof
<https://bernardvanleer.org/cases/strategic-partnership-families-bel-dw/>

Child-friendly App

Relevant Goals



Age Group



Aspectos programáticos de la intervención

Los principales hallazgos de los momentos de participación infieren que no es suficiente con la creación de espacios públicos o equipamientos; si estos espacios no se activan con programación que

incentive el uso frecuente y apropiación por parte de los niños y jóvenes. En este sentido el Plan incorpora también intervenciones programáticas como: festivales, BBQ, reuniones comunitarias, jornadas de siembra y juego, así como clases bajo techo como cocina, baile y noches de películas en las instalaciones de los equipamientos educativos y culturales.

3. Modelo de gestión

Análisis de las partes interesadas.

El proceso de concepción del Plan Maestro se ha basado en una amplia consulta con todas las partes interesadas, cuya red se fue construyendo con el liderazgo del Ayuntamiento y de los grupos de residentes interesados en la recuperación del centro.

No obstante, el enfoque hacia NNA fue reforzado con la participación activa de cuidadores y grupos de niños y adolescentes, quienes a lo largo de la fase de análisis de la zona de estudio y la estrategia de diseño aportaron información valiosa para crear un centro urbano que permita integrar a personas de todas las generaciones.

- El Ayuntamiento de Belfast.
- Red de Ciudades Resilientes (R-Cities).
- Grupos de residentes.
- Cuidadores.
- Jóvenes y niños.

Mecanismos de gestión y financiación

El catálogo de ideas, como entregable principal, incluye las diferentes propuestas de intervención espacial desde el enfoque técnico, sin detalle sobre la forma de gestión e implementación de las intervenciones. Lo anterior, teniendo en cuenta que cada una de las propuestas compiladas en el menú de ideas fue concebida bajo el entendido que los recursos necesarios para su ejecución provienen de los presupuestos públicos asignados por la municipalidad y la implementación de las diferentes intervenciones dependerán de las necesidades específicas que el ayuntamiento identifique.

Por tanto, la gestión e implementación se mantendrá en cabeza del mismo Ayuntamiento, como director del proyecto y administrador de la ciudad. Las recomendaciones del equipo diseñador sobre gestión e implementación se ciñeron a sugerir que todos los actores interesados se incluyeran en el proceso de ejecución, sin delegar las labores a actores externos.

3.1.1 Lecciones aprendidas

Innovaciones

- La creación de proceso de participación que vincula directamente a los niños y jóvenes con su entorno urbano comprende y relaciona efectivamente las preocupaciones y expectativas que tienen sobre la ciudad.
- La inclusión de mecanismos de participación continuos a lo largo del proyecto, que no se restringen solo a instancias específicas, sino que además constituye una plataforma de participación iterativa para garantizar el co-diseño y la permanencia de las intervenciones.
- La generación de una estrategia de divulgación, tanto para la convocatoria a talleres ciudadanos como para compartir y validar los resultados a través de periódicos locales, radio y redes sociales resulta clave para incentivar el compromiso ciudadano.

Limitaciones

- Mantener la atención de los niños y lograr enfocar su interés en aspectos específicos durante cada taller, constituyó el desafío más complejo para el equipo diseñador.

Factores de éxito

- Sin duda el factor de éxito de este Plan se instala en el proceso de participación enfocado hacia niños y adolescentes, de naturaleza vinculante e iterativa, lo cual permitió el empoderamiento de estos grupos etarios al involucrarlos directamente en la toma de decisiones y reconocer su papel activo en la mejora del entorno.
- Además, la entrega de una guía clara y precisa sobre los momentos de participación que vincula una aproximación para niños, jóvenes y cuidadores es clave para entender la totalidad de la esfera de necesidades y construir entornos urbanos seguros que respondan a las expectativas de todos.

Acciones transferibles a Cazucá

- Inclusivo y diverso: un enfoque de diseño enfocado en los niños que considera cómo el espacio construido juega un papel vital en su crecimiento. El enfoque hacia los niños y las familias como un catalizador del cambio social y revitalización urbana.
- Participación comunitaria diferenciada: Involucrar a la comunidad de manera iterativa y en grupos diferenciados: 6 a 11 años y de 12 a 18 años, para comprender sus diferentes perspectivas y aspiraciones. El diseño de diferentes metodologías de participación es clave para aproximarse de mejor manera a los diferentes grupos etarios, incluyendo cuidadores.
- Victorias tempranas: utilizar vacíos urbanos y espacios subutilizados de la ciudad para generar el mejorar la calidad urbana del sector. Pequeñas intervenciones de diseño como parques de juegos emergentes aportan vitalidad a la ciudad y logran cambiar la percepción de la gente rápidamente.

3.2 Síntesis comparativa de los principales aprendizajes

Para efectos de concluir sobre los principales aportes de cada uno de los casos de estudio al contexto específico de Cazucá, se presenta la siguiente tabla en la cual se sintetizan componentes clave para tener en cuenta para el desarrollo del Plan de Seguridad Urbana:

- **Escala de la intervención**

Nivel y alcance de la intervención. Naturaleza y tamaño de las intervenciones propuestas, varían desde ejercicios piloto de carácter puntual y aislado, o la consolidación de una red de espacios seguros a escala local e incluso el desarrollo de un plan maestro general para un sector de la ciudad.

- **Gobernanza blanda**

Al reconocer la complejidad de actuación en entornos vulnerables, es recurrente la aproximación más flexible y adaptativa, permitiendo la cooperación y participación multi actoral. Esta sección se enfocará en los mecanismos de participación innovadores con enfoque específico en NNA y su vinculación en la toma de decisiones.

- **Gobernanza formal**

La articulación multisectorial, la colaboración interinstitucional y el compromiso de la administración local, así como el vínculo con políticas públicas de largo alcance permiten una proyección y sostenibilidad estratégicas como complemento a la autogestión comunitaria que tiene una naturaleza esporádica, discontinua y de pequeña escala.

- **Intervenciones con enfoque en seguridad**

La percepción de seguridad se aborda desde diferentes ámbitos de intervención, incluyendo no solamente mejoramiento físico del entorno urbano, sino también el desarrollo de actividades programáticas que activan los espacios y atraen a los NNA y sus cuidadores en diferentes momentos del día e incluso intervenciones digitales que logran mantener la atención de los más pequeños.

- **Capacidad local.**

Con el objetivo de involucrar de manera sostenida a las diferentes partes interesadas, se vinculan a las intervenciones sesiones de sensibilización y capacitación tanto para los equipos técnicos, los políticos, las organizaciones y la misma comunidad con el único objetivo de que se reconozca colectivamente la importancia de la seguridad de los NNA en el entorno urbano y los roles que cada actor debe desempeñar a lo largo del proceso de implementación y posteriormente para garantizar la operación y el mantenimiento adecuado.

- **Sinergias estratégicas.**

En el marco de una ausencia institucional y de la deuda histórica del estado con los entornos vulnerables, la presencia de diversas ONGs, fundaciones y colaboraciones interinstitucionales resulta fundamental para garantizar fuentes de financiación externas y contrarrestar la dependencia a recursos públicos que pueden variar de la voluntad política.