

# Optimización de herramientas de diseño participativo en dos experiencias de La Rioja, Argentina

*Optimization of participatory design tools in two experiences in La Rioja, Argentina.*

*Otimização de instrumentos de design participativo em duas experiências de La Rioja, Argentina.*

Juan Santiago Palero

PhD, Arquitectura, CONICET- Universidad Nacional de Avellaneda, Argentina.

juansantiagoarqpalero@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-3994-2607>

Recibido: mayo 07 de 2025

Aceptado: agosto 15 de 2025

Publicado: noviembre 19 de 2025

---

## RESUMEN

Las metodologías de diseño participativo suelen conllevar procesos largos de discusión e intercambio entre múltiples actores convocados en diferentes instancias de encuentro. La cantidad de recursos necesarios para sostener estos procesos circunscribe su ámbito de aplicación a intervenciones de escala reducida. Frente a esto, se propone explorar dos herramientas de diseño participativo orientadas a reducir el tiempo de trabajo en intervenciones de escala urbana. Estas herramientas se pusieron a prueba en el proceso de diseño de dos espacios públicos de la ciudad de La Rioja, Argentina, alcanzando resultados positivos en cuanto a sus potencialidades comunicativas, proyectuales y políticas.

**Palabras clave:** Diseño participativo; Metodologías de diseño; Arquitectura; Urbanismo, Espacio público

## ABSTRACT

Participatory design methodologies often involve lengthy processes of discussion and exchange among multiple stakeholders gathered in consecutive meetings. The amount of

resources required to sustain these processes limits their scope to small-scale interventions. In response, we propose exploring two participatory design tools aimed at reducing work time in urban-scale interventions. These tools were tested in the design process of two public spaces in the city of La Rioja, Argentina, achieving positive results in terms of their communicative, project, and political potential.

**Keywords:** Participatory design; Design methodologies; Architecture; Urban planning; Public space

## RESUMO

As metodologias de design participativo geralmente envolvem longos processos de discussão e intercâmbio entre múltiplos atores convocados em diferentes instâncias de encontro. A quantidade de recursos necessários para sustentar esses processos limita seu campo de aplicação a intervenções de pequena escala. Diante desse cenário, propõe-se a exploração de dois instrumentos de design participativo voltados para a redução do tempo de trabalho em intervenções de escala urbana. Esses instrumentos foram testados no processo de concepção de dois espaços públicos na cidade de La Rioja, Argentina, obtendo resultados positivos quanto às suas potencialidades comunicativas, projetuais e políticas.

**Palavras-chave:** Design participativo; Metodologias de design; Arquitetura; Urbanismo; Espaço público.

## 1. Introducción

Durante el cuarto encuentro sobre Procesos Participativos de Producción y Gestión Social del Hábitat organizado por la Coalición Internacional para el Hábitat América Latina (HIC-AL) en octubre de 2024, el Doctor Tomás Guevara cerró su exposición destacando los obstáculos que enfrentaban las instancias participativas en la región. Su mirada resultó reveladora en cuanto profesional proveniente de otra área del conocimiento, con amplia trayectoria científica en el análisis de las dinámicas urbanas, vinculado también a la gestión pública. Su opinión evitó cualquier condescendencia con la temática para detallar de manera realista los desafíos prácticos que enfrentaban los procesos participativos. Para cerrar su enumeración, Guevara destacó, como uno de los obstáculos principales, el desafío de la escala. Es decir, la dificultad para transformar grandes porciones del territorio desde una lógica participativa con recursos siempre escasos, enfatizando, entre las limitaciones, el tiempo de trabajo.

En su intención por establecer una relación fluida de confianza mutua entre los múltiples actores convocados, el abordaje participativo de las transformaciones del ambiente construido suele implicar procesos largos, demandantes y difíciles de mantener en el tiempo. Esta condicionante desalienta su aplicación dentro de los desafíos urgentes de gran escala que suelen abordar las dependencias estatales de la región latinoamericana, circunscribiendo su uso a experiencias puntuales y a espacios acotados como patios de juegos, centros vecinales o algunas pocas viviendas.

Frente a esto, la presente investigación se inscribe dentro de una serie de trabajos que busca optimizar las metodologías participativas (Intveen, 2018; Grupo ADICI, 2021; Aristei *et al.*, 2024), para un mejor uso de los recursos que permita ampliar su escala de aplicación sin sacrificar aspectos profundos y sustantivos. Considerando que la participación se puede incorporar en diferentes momentos de las transformaciones del ambiente, como la gestión, construcción o mantenimiento. En particular, este trabajo busca contribuir al perfeccionamiento metodológico del diseño participativo. Es decir, en el abordaje colaborativo y multiactoral de la actividad proyectual.

Dentro de las diferentes escalas y problemáticas abordadas por el diseño participativo, en este caso se dirige la atención sobre los desafíos encontrados a la hora de abordar proyectos sobre espacio público, tratando de comprender la ciudad

“como obra colectiva” (Lefebvre, 2013) en la que los habitantes tienen un rol activo que transforma el territorio según sus requerimientos cotidianos. Es importante recalcar que se mantendrá el foco sobre aspectos metodológicos, dejando para futuras instancias las problemáticas específicas referidas al espacio público que ya cuentan con herramientas propias (Gehl y Svarre, 2013) y con una larga trayectoria de construcción de conocimiento (Borja y Muxí, 2003).

El objetivo principal de la investigación es explorar herramientas de diseño participativo orientadas a la aplicación en el marco de intervenciones de gran escala limitadas en cuanto a la extensión de plazos. Se trata de poner a prueba instrumentos capaces de optimizar el tiempo en el proceso de diseño participativo de espacios de escala urbana sin sacrificar las ventajas que supone la incorporación de la participación.

Se hipotetiza que una planificación ajustada y un perfeccionamiento con base en las posibilidades tecnológicas contemporáneas permiten adaptar herramientas ya exploradas por los pioneros de la participación, y plenamente afianzadas en el diseño participativo, con el fin de acotar los plazos de trabajo en territorio sin sacrificar las fortalezas teóricas que posibilita la incorporación de la participación en las transformaciones del ambiente construido.

## 2. Marco teórico

Los principales referentes teóricos que contribuyeron a forjar un abordaje participativo de la ciudad y la arquitectura priorizaron una participación profunda y sostenida a lo largo del tiempo. En los textos de autores pioneros dentro de la arquitectura, como John Turner (1977) o Christopher Alexander (1978), se sugería un largo proceso de trabajo, casi antropológico, en pie de igualdad junto a los habitantes, con múltiples avances y retrocesos. Desde las ciencias sociales, Sherry Arnstein (1969) también abogaba por una participación profunda y sostenida. En su modelo teórico, que establecía niveles de participación según la creciente acumulación de poder por parte de los ciudadanos, otorgaba a los peldaños inferiores –de información, deliberación y consulta– una connotación negativa asociada a la manipulación, la legitimación o el *tokenism*. En esa misma dirección, Henri Lefebvre (1969) desconfiaba de una participación esporádica: “permite obtener al menor costo la aquiescencia de personas interesadas e implicadas. Después de un simulacro más o menos extremado de información y

actividad social, vuelven a su tranquila pasividad, a su retiro" (p. 121).

Como aclaración del contexto histórico habría que mencionar que esta mirada de la participación, consolidada durante las décadas del sesenta y setenta (Luck, 2018; García Vázquez, 2024), se moldeó al calor de las primeras revueltas contra un Estado autoritario, tecnocrático y en expansión. Las críticas a las instancias participativas puntuales y guiadas por técnicos reflejaban un temor a la cooptación de los procesos sociales por parte del Estado. Críticas surgidas en un contexto muy diferente al actual.

Habiendo implementado durante décadas las políticas de retracción del Estado impulsadas desde el Consenso de Washington, los países de la región debaten entre un Estado amplio e inclusivo capaz de velar por los intereses del bien común, y un Estado reducido que se limite a financiar y proteger la lógica empresarial de acumulación y despojo. La primera opción no pretende minimizar la importancia de los procesos autogestionarios y de construcción horizontal por fuera de la lógica estatal. Sin embargo, implica reconsiderar los vínculos entre lo público y lo comunitario. Naturalizar la crítica hacia una participación impulsada por el Estado, por fuera de sus condicionantes históricas, impide incorporar las herramientas participativas como parte de un proyecto colectivo de nueva estatalidad (Canelo, 2020), capaz de velar por los intereses comunes apoyándose y fortaleciendo los procesos sociales surgidos desde abajo.

Más allá de su origen histórico, esta desconfianza inicial moldeó la praxis de un abordaje participativo del diseño urbano y arquitectónico que suele implicar procesos intensos, largos, con una inagotable demanda de horas de trabajo voluntario (o mal remunerado). Este punto de partida constituye un marco de referencia apropiado para intervenciones puntuales y de fácil acceso, llevadas a cabo por equipos con cierta disponibilidad y flexibilidad horaria como para mantener en el sitio la intensidad del proceso durante un periodo prolongado. Grupos de militancia barrial, organizaciones vecinales, cooperativas o equipos de extensión universitaria han contribuido a un perfeccionamiento metodológico guiado por esta idea de participación.

Por el contrario, este origen teórico encuentra limitaciones prácticas para adecuarse a una incidencia de gran escala siguiendo plazos acotados. Teniendo como principal ejemplo de estas condicionantes la necesaria actuación de entidades estatales sobre las problemáticas urbanas de las ciudades latinoamericanas. Entendiendo que la ciudad latinoamericana atraviesa problemáticas originadas en desigualdades históricas,

que requieren de múltiples acciones en diferentes sitios y con recursos siempre limitados para la magnitud de sus desafíos, resulta necesario incorporar la escala y los plazos como parte de la ecuación a tener en cuenta a la hora de plantear un abordaje participativo de lo urbano.

La intención de rescatar este enfoque, con las adecuaciones contextuales pertinentes, apunta a retomar las fortalezas teóricas que señalaron los principales pioneros de la participación con respecto a aspectos urbanísticos, pedagógicos, proyectuales, e incluso políticos.

A nivel urbano, la participación favorece la **a apropiación** y reduce los gastos de mantenimiento en la ciudad. Los espacios construidos participativamente se ajustan mejor a las necesidades y preferencias de sus habitantes que, al sentirse identificados, utilizan, se apropián y cuidan lo construido. Por eso John Turner (1977) afirmaba, con relación al conjunto de viviendas rehabilitado participativamente que “El enorme incremento del sentimiento de orgullo y capacidad personal y comunitaria fue también un logro importante. Estos edificios no conocerán el vandalismo ni el deterioro prematuro mientras los artífices de su rehabilitación permanezcan en ellos” (p. 156).

La primera parte de la cita evidencia también un aporte comunitario, dado que la participación despliega un carácter **pedagógico** al mejorar las capacidades de trabajo colectivo, como una gimnasia necesaria para que los vecinos aborden gradualmente desafíos grupales de mayor complejidad. De allí que Ralph Ernskine afirmaba que “el aspecto pedagógico de la práctica es lo más importante. Esto es especialmente así con los necesitados [...] para ejercitarse en estos procesos abstractos, de análisis, resolución de problemas y toma de decisiones” (Collymore, 1994, p. 14).

Al incorporar múltiples actores diversos, la participación propicia una **convergencia de saberes** que otorga ventajas comunicativas en cuanto a la puesta en común, difusión y construcción de información desde distintos puntos de vista. Esto resulta fundamental para considerar la transformación del ambiente construido como proceso dinámico cargado de significados múltiples. Después de todo:

La participación consiste en crear una situación en la que clientes, arquitectos y usuarios comiencen a hablar de sus necesidades reales y

se liberen de estereotipos y superficialidades [...] De esta manera, la solución arquitectónica puede contar con un sistema complejo de interpretaciones y propuestas que incluya el mayor número posible de variables y, por lo tanto, enriquezca con significado el resultado arquitectónico (De Carlo, 1992).

Retomando la primera parte de esta cita, la participación favorece la emergencia de soluciones innovadoras que combinan el conocimiento técnico y el saber práctico derivado de la vivencia cotidiana en el sitio. Con lo cual se revela una potencialidad proyectual: la participación genera una **hibridación de soluciones** que supera tanto los clichés instalados por los medios de comunicación como los estereotipos espaciales adquiridos por los profesionales durante su formación académica. Por lo que, Lucien Kroll (1999) recomendaba:

[...] la cercanía y la horizontalidad, en pie de igualdad, evitar el pedestal de los arquitectos: acercándose a las personas, estando con ellas (sin considerarnos diferentes de ellos), entendiéndolas, escuchándolas [...] Es así como pueden llegar a realizarse proyectos de arquitectura coherentes pero más complejos de lo que el ego del arquitecto oficial desea.

En cuanto a la dimensión política, la participación favorece la **construcción de acuerdos** colectivos que permiten encauzar diferentes voluntades, muchas veces enfrentadas por motivos diversos, hacia un objetivo común y consensuado. Hay que reconocer que la participación no impide los conflictos, pero permite anticiparlos y recrearlos en un ámbito fecundo en el que todavía pueden encontrarse soluciones creativas o posiciones intermedias. Esta capacidad resuena en la intención de John Habraken (1979) de “considerar el diseño como un proceso de decisión en el que los acuerdos devienen formas físicas construidas” (p. 14)

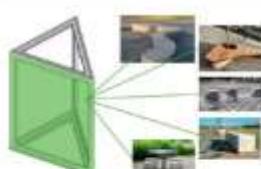
Considerando que existen diferentes variantes para incorporar la participación en los desafíos que plantea la ciudad latinoamericana contemporánea, como en los programas de autoconstrucción, en la gestión participativa, en consultas populares, o en las discusiones presupuestarias, en este caso se pondrá el foco sobre la elaboración del proyecto, recurriendo a una amplia construcción epistemológica frecuentemente conocida bajo el nombre de diseño participativo. Este abordaje de la actividad proyectual requiere “la implicación de los usuarios en la toma de decisiones durante el proceso de diseño” (Pelta Resano, 2022, p. 34), para lo cual se despliegan una serie de dinámicas participativas apoyadas en herramientas, entendiendo por ellas a constructos materiales o intelectuales que facilitan o potencian la acción humana orientada a

alcanzar un fin.

### 3. Metodología

La investigación se orientó a la optimización metodológica del diseño participativo combinando un marco teórico-crítico con experimentación práctica iterativa para seguir un diseño híbrido (exploratorio + aplicado). Se organizó en dos fases interdependientes: (1) construcción de ejes teóricos, y (2) contrastación empírica.

**Tabla 1.** Cuadro síntesis de la metodología

Fase 1: construcción de ejes teóricos	Paso 1	Indagación bibliográfica	Universo: Pioneros de la participación	Categorías: Fortalezas teóricas de la participación
	Paso 2	Indagación bibliográfica	Universo: Experiencias recientes	
	Paso 3	Entrevistas semiestructuradas	Personajes clave en experiencias recientes	
	Paso 4	Revisión de notas - observación participante en experiencias recientes		
	Paso 5	Elucidación de ejes teóricos	Potencialidad pedagógica Apropiación Convergencia de saberes Hibridación de soluciones Construcción de acuerdos	
	Paso 6	Selección de obstáculos prácticos	Relación entre tiempo y escala	
	Paso 7	Elaboración de hipótesis a contrastar empíricamente	Sortear obstáculos prácticos (relación tiempo escala) sin sacrificar ejes teóricos (ventajas de la participación)	
Fase 2: contrastación empírica	Paso 8	Diseño y prototipado de dinámicas y herramientas		
	Paso 9	Reformulación grupal de dinámicas y herramientas		
	Paso 10	Implementación y registro		
	Paso 11	Balance grupal de resultados obtenidos		
	Paso 12	Revisión del proceso	Contrastación entre implementación de herramientas, superación de obstáculos prácticos y alcance de fortalezas teóricas	

*Nota.* Elaboración propia.

La primera fase comenzó con un proceso de revisión bibliográfica orientada a

reconocer aspectos teóricos, en particular, las fortalezas o ventajas reconocidas de la participación. Para esta instancia se recurrió a la revisión bibliográfica sistemática de acuerdo con las categorías estipuladas sobre un primer corpus de autores pioneros de la participación. Se revisaron obras de carácter científico (Fernández, 2002) como artículos, ponencias o capítulos de libros con un recorte temporal comprendido entre 1950 y 1980, sin un límite geográfico particular. Esta indagación retomó la base bibliográfica utilizada durante un proceso de investigación doctoral (Palero, 2018) que proponía una mirada histórica sobre los inicios de la participación en arquitectura.

Una segunda instancia de revisión bibliográfica se orientó a indagar en aspectos derivados de la aplicación práctica de la participación. En este caso, la muestra fue acotada a obras de carácter científico editadas entre 2003 y 2020, procurando abarcar un periodo de amplia difusión regional de este tipo de iniciativas. Este recorte se abre con la experiencia de ELEMENTAL en Quinta Monroy Chile (polémica y determinante en el Pritzker 2016 de Alejandro Aravena) para cerrar con la limitación de las interacciones grupales generada por la pandemia del Covid-19. La búsqueda comenzó con la revisión del Repositorio Institucional Digital del CONICET (Argentina) y, posteriormente, se complementó con el catálogo *Latindex*, y los motores de búsqueda *Semantic Scholar* y *Google Académico* guiados por las siguientes combinaciones de términos en castellano e inglés: diseño participativo (o *participatory design*) + arquitectura (o *architecture*); diseño participativo (o *participatory design*) + urbanismo (o *urbanism*). Los 134 registros encontrados se redujeron a 103 tras eliminar duplicados, y aplicar criterios de relevancia y practicidad. Finalmente, se eligió priorizar textos que incluyeran experiencias prácticas (de aplicación empírica), seleccionando 30 artículos procesados en profundidad siguiendo como patrones (y posteriormente categorías): dinámicas grupales, herramientas de diseño participativo y obstáculos o desafíos durante su implementación.

Cerrando esta primera fase, la indagación bibliográfica se complementó con una serie de entrevistas a personajes clave, técnicos en experiencias de diseño participativo, y también con la revisión de notas obtenidas a través de la observación participante en diversas experiencias en territorio (2018 a 2025). Las 16 entrevistas que aportan a este estudio (seis entre 2015 y 2018, y diez entre 2023 y 2025) siguieron una modalidad semiestructurada, y se procesaron siguiendo las mismas categorías empleadas en la sistematización de la bibliografía.

La segunda fase de investigación, por tener un carácter más cercano a la actividad experimental, siguió un camino más estructurado y secuencial. El primer paso se

encaminó al diseño de dos metodologías (con sus dinámicas y herramientas) orientadas a guiar las prácticas en el territorio en dos instancias concretas de trabajo en la periferia de la ciudad de La Rioja (Argentina). En un segundo paso se reformularon las metodologías iniciales a partir de la interacción con los equipos de trabajo en función de los recursos disponibles. Posteriormente, las dinámicas y herramientas elaboradas se implementaron en el territorio, incorporando algunas variaciones durante el proceso, según la respuesta de los participantes y las condicionantes del sitio. Para este tercer paso se realizaron cuatro jornadas de trabajo en territorio (dos para cada sitio a proyectar), con una capacitación previa de los equipos de trabajo. Parte del equipo se abocó al registro mediante fotografías, notas y gráficos ágiles que se digitalizaron para la siguiente actividad de puesta en común y balance grupal de resultados obtenidos. En un último paso individual se revisó el proceso realizado durante la segunda fase de investigación en relación a las fortalezas teóricas y las dificultades prácticas identificadas en la fase inicial. En particular, en este texto se profundiza en el aporte de las herramientas utilizadas frente al desafío de reducir el tiempo de trabajo en territorio.

#### 4. Resultados

Durante la etapa de indagación de antecedentes se esclarecieron cuatro fortalezas primordiales de la incorporación de la participación en procesos de transformación del ambiente construido: favorece la apropiación, cumple un rol pedagógico, plantea una convergencia de saberes, genera una hibridación de soluciones y permite construir acuerdos colectivos. Aspectos que fueron mejor desarrollados en el marco teórico de este artículo, tomando como referencia los textos de autores pioneros.

A la hora de identificar las principales dificultades de la participación, tuvo mayor incidencia la revisión de experiencias recientes. Entre los múltiples desafíos encontrados podría mencionarse cierta inercia de pasividad entre los convocados, dificultades para coordinar un horario de trabajo compatible o diferencias comunicativas entre participantes. No obstante, retomando el desafío advertido por Guevara, en los pasos siguientes se mantuvo un especial interés en la necesidad de acotar los plazos.

En la fase más experimental, se diseñaron dos metodologías para ser utilizadas durante la actividad proyectual de dos espacios públicos de la ciudad de La Rioja: el Parque Yacampis y el Sector Verde del Barrio Francisco I.

**Figura 1.** Recorrido de postas en el Parque Yacampis

*Nota.* Imagen cedida por la SEOTyDS del Gobierno de la provincia de La Rioja.

Sin intenciones de ahondar demasiado en la complejidad particular de cada encargo, es necesario comentar que el proyecto del Parque Yacampis fue impulsado por la Secretaría de Enlace para el Ordenamiento Territorial y el Desarrollo Sostenible (SEOTyDS) del Gobierno de la Provincia de La Rioja, entidad con la que se había colaborado en una experiencia previa (Palero y Avila, 2023). El proyecto se orientó a la intervención en un área degradada (5.500 m<sup>2</sup>), dentro de un parque tradicional del noroeste de la ciudad, que permite acceder hacia un cañadón natural utilizado para realizar travesías y *mountain-bike*. Se trataba de un terreno de forma y topografía irregular donde se superponía la acción de diversas instituciones. Las jornadas de trabajo en territorio se desarrollaron los días 27 de julio y 3 de agosto de 2024 junto al equipo de técnicos de la SEOTyDS<sup>1</sup>.

Respecto al segundo proyecto, se recibió el encargo por parte del Plan Angelelli, una dependencia provincial abocada a la integración socio urbana de asentamientos de población de bajos ingresos. En este caso, se requería un proyecto para un sector verde (15.600 m<sup>2</sup>) del Barrio Francisco Primero I, ubicado en el noreste de la ciudad y considerado “en emergencia habitacional” (Medios El Independiente, 2021). Entre las múltiples problemáticas que abordaba el plan en este barrio, se buscaba generar espacios públicos de calidad, para lo cual proponía elaborar un proyecto, junto a los

<sup>1</sup> El equipo de la SEOTyDS, a cargo de Paula Garello, estuvo integrado por Sabrina González, Luciana Mirabal, Nahuel Oviedo, Alejandro Romero, Paula Abarca, Fernanda Barros Reyes, Efraín Tello y Candelaria Winter.

vecinos, para un terreno que quedaría vacante luego del traslado cercano de algunas viviendas precarias asentadas recientemente en el lugar. Se trataba de un terreno rectangular de 260 por 60 metros ubicado frente a un conjunto habitacional de ochenta viviendas recientemente inaugurado. Las jornadas de diseño participativo en el territorio se realizaron los días 7 y 21 de diciembre junto al equipo técnico del Plan Angelelli<sup>2</sup>.

**Figura 2.** Recorrido de postas en el Barrio Francisco I



*Nota.* Imagen cedida por el Plan Angelelli.

Frente a un esquema óptimo de organización de proyectos, que suele incluir diagnóstico, planificación, monitoreo, evaluación y comunicación (Enet, 2021), la necesidad de acotar los plazos requirió realizar algunas actividades, como búsqueda y análisis de información, reajuste metodológico, evaluación y construcción de piezas gráficas para la comunicación, junto a los equipos técnicos y sin participación directa de los vecinos. De ese modo, se procuró aprovechar las jornadas de trabajo en territorio concentrando allí cuatro actividades que –según la revisión de antecedentes– resultaban claves en los procesos de diseño participativo: el reconocimiento vivencial del terreno, la elaboración de un programa, el establecimiento de pautas de diseño para cada uno de los desafíos que presenta el sitio y la formalización (proyectual) de dichas pautas.

La primera herramienta elaborada fue el recorrido de postas (ver figuras 1 y 2), inspirada en las dinámicas de Lawrence Halprin (1969), pero más específicamente ligada a la propuesta implementada por Mariana Segura en el programa piloto Nuestro Barrio Tiene Proyecto (Aristei *et al.*, 2024). Plantea un recorrido conjunto entre técnicos y vecinos a través de un sistema de postas reconociendo en el sitio una serie de elementos o dinámicas urbanas previamente estipuladas. En el Parque Yacampis se propuso identificar las mejores visuales, los puntos de riesgo ambiental, posibles recorridos y referencias culturales sobre la historia del lugar. En instancias puntuales o “postas” del

<sup>2</sup> El equipo del Plan Angelelli, dirigido por Gabriela Pedrali, estuvo conformado por Cecilia Leguiza, Inca Cabral, Melisa Cortez y Alejandra Herrera.

recorrido, alguno de los técnicos brindaba una introducción personal, a modo de guía de observación, sobre alguno de los aspectos a observar. En el Barrio Francisco I, las postas estaban destinadas a diferentes actividades a realizar en el espacio público (culturales, productivas, recreativas y deportivas). En cada parada se designaba a un vecino, con experiencia en estas actividades, para brindar una breve exposición, mientras el resto de los participantes reconocían potencialidades del sitio para llevarlas a cabo.

La segunda herramienta era más compleja en su ideación y conformación material. Se inscribía en una línea de exploración abierta por la intención de Habraken (1979) de combinar, junto a los usuarios, un repertorio de piezas que, con diferente nivel de abstracción, representaban elementos espaciales. Una corriente que se relaciona también con la noción de “generación de opciones” que Romero *et al.* (2004) recuperan de Hanno Weber y Michael Pyatok. Más específicamente, la herramienta diseñada buscaba establecer un punto intermedio entre el tablero utilizado por el grupo ADICI (2021) dirigido por Esteban de Manuel Jerez en el diseño participativo del entorno escolar del colegio CEIP Vélez de Guevara (Sevilla, España) y el juego desplegado por Hans Intveen (2018) en el marco del Programa de Recuperación de Barrios (Antofagasta, Chile).

El tablero de ADICI distribuía un set de piezas sobre un plano utilizado como base. Este plano mantenía una escala aproximada de 1:100 superponiendo trazos de CAD sobre una foto aérea desaturada. Cada pieza del set no era más que un pequeño broche de librería (o *binder clip*) sosteniendo el recorte de un papel impreso con el dibujo de un mobiliario urbano, como luminarias, bancos, canteros, bebederos, etcétera. Como ventajas primordiales de este instrumento habría que destacar la sencillez en su uso y elaboración, la posibilidad de evocar y reforzar las características del sitio escribiendo y dibujando sobre la base impresa y, por último, la agilidad para transcribir sus resultados en un proyecto arquitectónico. Aunque también, de esta última ventaja, se desprendía un aspecto desfavorable, dado que la literalidad de las piezas, la falta de abstracción, conducía sin mucho debate a soluciones preestablecidas. Es decir, las imágenes contenidas en las piezas eran tan evocativas y unidireccionales que disminuían el grado de hibridación que podían adquirir las soluciones.

Por otra parte, el juego de Intveen buscaba alcanzar un nivel de discusión más abstracto a partir de la articulación grupal de piezas volumétricas cúbicas de diferente color y tamaño. Cada color representaba una actividad (deportivas, ornamentales, recreativas, etcétera), y cada tamaño tenía una relación modular con el presupuesto a

asignar a la obra. Sobre una cuadrícula abstracta que representaba el terreno, los vecinos debían organizar un número determinado de módulos dependiendo del presupuesto disponible. Para eso, podían utilizar los diferentes colores para referirse a las distintas actividades estipuladas manteniendo una relación proporcional de tamaños según el presupuesto disponible. En esta herramienta habría que destacar qué piezas abstractas permitían discusiones más profundas dejando un amplio margen para la emergencia de soluciones innovadoras. Por otro lado, la herramienta simplificaba la siempre conflictiva relación entre diseño y presupuestos estipulados. Como desventaja, a diferencia del tablero de ADICI, el juego sacrificaba el carácter evocativo de los planos a escala, por lo que la cuadrícula utilizada como base resultaría algo fría y distante para realizar un primer acercamiento al diseño de personas no especializadas.

Como solución intermedia, entre el tablero de ADICI y el juego de Intveen, en la segunda herramienta diseñada se propuso utilizar como tablero un plano a escala 1:200 con la foto aérea desaturada que permitía evocar fácilmente las características del sitio. A modo de fichas, para desplegar sobre el tablero, se elaboró un set de piezas abstractas, pero que mantenían una correlación de escala y direccionalidad con respecto al plano de base. Las piezas planas y triangulares marcaban un sentido lineal, como si fueran flechas (para marcar recorridos, orientaciones y visuales), mientras que las piezas volumétricas y cúbicas marcaban lugares definidos (como recintos o áreas). Estas piezas se confeccionaron en colaboración con el Laboratorio de Impresión 3D del Departamento de Arquitectura Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Avellaneda<sup>3</sup>.

La característica principal de este sistema es que las piezas cúbicas de 5cm de lado permitían cambiar fácilmente las imágenes o textos a incorporar en cada una de sus caras. En su faz superior las piezas tenían un color determinado que se asociaba a actividades o climas particulares en el espacio público. Por ejemplo, el azul remitía a deportes, el verde a zonas de reposo y permanencia, el rojo a referencias culturales, el naranja a actividades infantiles y el amarillo a emprendimientos productivos. En el resto de las caras, los vecinos incorporaban –en una primera jornada de trabajo– sus expectativas con respecto a la actividad y a su ubicación en el terreno, sin necesidad de referirse a soluciones o imágenes arquitectónicas concretas, simplemente como un relevamiento de anhelos (ver figuras 3 y 4).

<sup>3</sup> En el equipo de la Universidad Nacional de Avellaneda colaboraron Lucrecia Piattelli, Matías Trapani y Juan López Coronel.

**Figura 3.** Set de piezas en el Parque Yacampis

Nota. Imagen cedida por la SEOTyDS del Gobierno de la provincia de La Rioja.

Con este antecedente profundo y abstracto, anclado en los deseos (García Molina *et al.*, 2004) y en la discusión sobre las características del sitio (Day y Parnell, 2003), la segunda instancia de trabajo con esta herramienta permitía acercarse a una mayor definición de las soluciones, incorporando en las caras de cada cubo diferentes alternativas arquitectónicas. Por ejemplo, a la hora de resolver aquellos sectores del sitio donde los vecinos habían propuesto ubicar áreas deportivas, los técnicos exponían en una pantalla diferentes alternativas para resolver instalaciones deportivas, mostrando ejemplos arquitectónicos reconocidos de espacios públicos construidos. Una vez discutidas las diferentes alternativas, con sus ventajas y desventajas, los vecinos elegían e incorporaban en los cubos algunas imágenes de ejemplos que también estaban impresas en papeles de 5cm de lado. Dado que los vecinos podían incorporar más de una imagen, el resultado final tenía cierto grado de apertura. Luego de las jornadas de trabajo en territorio, los técnicos debían realizar un esfuerzo creativo para interpretar los resultados obtenidos en un anteproyecto capaz de conciliar las diversas alternativas elegidas por los vecinos, teniendo en cuenta, también, las expectativas expresadas en las anteriores instancias de trabajo.

**Figura 4.** Set de piezas en el Barrio Francisco I

*Nota.* Imagen cedida por el Plan Angelelli.

Estas herramientas se exploraron durante el proceso de diseño de proyectos que aún se encuentran en proceso de elaboración (abril de 2025). Sin embargo, por el momento, se pueden extraer algunas reflexiones derivadas de su implementación en el territorio y de las evaluaciones parciales elaboradas por los diferentes equipos de trabajo.

## 5. Discusión

El primer punto a tener en cuenta en una evaluación consciente del proceso realizado es aceptar que la reducción en los plazos del proceso de diseño participativo no implica necesariamente menor cantidad de trabajo, sino que exige una mayor dedicación en instancias previas a las jornadas en el territorio. A los requerimientos propios de equipamiento, difusión y registro que demanda cualquier taller participativo, deben sumarse las previsiones que demanda cada herramienta elaborada.

Organizar el recorrido implicó visitar el sitio para planificar el itinerario, acordar cada una de las postas con los oradores para evitar divagaciones, establecer pautas de seguridad, elaborar señalética, etcétera. Del mismo modo, el set de piezas, más allá de la complejidad de su elaboración, requiere una complementariedad gráfica muy precisa, tanto en la impresión de imágenes como en las presentaciones digitales, dado que una mala elección de los ejemplos arquitectónicos podría generar falsas expectativas entre los participantes o, por el contrario, limitar demasiado la creatividad y la calidad del resultado final.

Asimismo, es necesario reconocer que esta reducción en los plazos impide profundizar en algunas ventajas reconocidas de la participación como, por ejemplo, su

**potencialidad pedagógica** para fortalecer procesos comunitarios. Hay que destacar que estas herramientas favorecen la escucha entre pares, donde los vecinos ejercitan las capacidades de deliberación colectiva, compartiendo experiencias y conocimientos. Sin embargo, también resulta inevitable cierto protagonismo de los técnicos y coordinadores para lograr adecuar (y conducir) las dinámicas según los tiempos preestablecidos. Seguramente, podría profundizarse esta potencialidad pedagógica de la participación utilizando estas mismas herramientas, pero con mayor disponibilidad de tiempo.

Es difícil extraer reflexiones concluyentes con respecto a la capacidad de estas herramientas para promover la **a apropiación** del proyecto, y de los espacios construidos, porque el diseño todavía se encuentra en proceso, avanzando de acuerdo con los tiempos propios de la gestión pública. Eso sí, en las evaluaciones posteriores realizadas por el equipo técnico se destacaba el compromiso con el proyecto por parte de los participantes que defendían sus propuestas, registraban el proceso en sus redes sociales y, tiempo después de las jornadas, seguían enriqueciendo algunas de las discusiones abiertas.

Las herramientas muestran su mayor potencial a la hora de considerar el valor comunicativo de la participación para la **convergencia de saberes**. Tanto el recorrido vivencial como las imágenes utilizadas en el set de piezas permiten establecer un lenguaje común entre técnicos y vecinos. El recorrido colectivo posiciona a los participantes en una posición receptiva frente al contexto que permite reconocer las características del sitio con una sensibilidad poco frecuente. A esta predisposición se suma posteriormente la discusión sobre imágenes arquitectónicas muy evocativas que motivan diferentes posicionamientos entre los participantes. Con lo que la discusión se enriquece con el aporte de todos los vecinos convocados, incluso desde las personalidades más tímidas o reservadas.

Esta multiplicidad de miradas contribuye a la **hibridación de soluciones** al promover una discusión anticipada de las diferentes alternativas y al mantener cierto grado de multiplicidad y apertura en los resultados. Por lo general, discutir sobre un plano de anteproyecto no suele suscitar posturas muy contrastantes. Los planos resultan fríos, difíciles de entender, poco evocativos y acabados en sí mismos. Frente a esto, la conversación en el propio sitio a diseñar y la discusión sobre ejemplos de arquitectura construida motiva a un posicionamiento más consciente y permite conocer fielmente el posicionamiento de cada vecino frente a las posibles soluciones espaciales. Por otro lado, las piezas cúbicas permiten incorporar más de un ejemplo arquitectónico de referencia,

con múltiples anotaciones y comentarios surgidos de las jornadas en territorio, información que los técnicos diseñadores deberán tener en cuenta a la hora de elaborar el legajo de anteproyecto. Eventualmente, los técnicos podrían dejar de lado las preferencias de los vecinos registradas durante las jornadas participativas, sin embargo, no tendría mucho sentido para ellos el haber trabajado en un proceso tan demandante para sacrificarlo en el tramo final. Por el contrario, y hasta el momento, los técnicos consideran esta posibilidad de reunir las expectativas consensuadas en un proyecto coherente como un verdadero desafío de creatividad profesional, más motivador que muchas de las tareas rutinarias dentro de la órbita del Estado.

Finalmente, también hay que decir que el grado de apertura que permiten estas herramientas no deriva en una laxitud absoluta, sino que implica una **construcción de acuerdos** entre técnicos y vecinos. A través del uso de estas herramientas se obtuvo una valoración colectiva de los diferentes puntos del sitio, con sus problemáticas y sus potencialidades; un esbozo de zonificación de actividades donde la ubicación de las diferentes piezas en el tablero permite establecer ingresos, recorridos y áreas con diferentes actividades. Más importante aún, se definió una idea aproximada sobre las preferencias arquitectónicas de los vecinos con respecto a la resolución de dichas actividades. Esta construcción de acuerdos establece un rumbo aproximado que podrá seguir la intervención, un umbral de consensos que enmarca los pasos futuros de técnicos, funcionarios y vecinos. De este modo, el mismo proceso de diseño permite reflejar anticipadamente el valor político del espacio público entendido como un acuerdo entre múltiples actores. Los diseñadores aportan conocimiento técnico y creatividad, los funcionarios gestionan recursos y garantizan el mantenimiento, mientras los vecinos utilizan, disfrutan, se apropián y cuidan los espacios construidos.

## 6. Conclusiones

La investigación se orientó a explorar dos herramientas de diseño participativo elaboradas con el fin de reducir los plazos de trabajo necesarios para realizar participativamente el proyecto de espacios públicos de gran escala. Para ello se tomaron como punto de partida dos herramientas plenamente afianzadas en el diseño participativo y previamente esbozadas por los pioneros de la participación: el recorrido de postas y el set de piezas sobre un tablero.

En una primera fase de indagación bibliográfica se identificaron las principales ventajas o fortalezas del diseño participativo y algunos de sus desafíos prácticos a tener en cuenta. En una segunda fase, de carácter experimental, se adaptaron las dos

herramientas mencionadas para ponerlas a prueba en dos procesos de diseño participativo orientados a transformar espacios públicos de la ciudad de La Rioja, donde el principal desafío metodológico era la reducción del tiempo de trabajo en territorio. Las revisiones posteriores evaluaron en qué medida las herramientas diseñadas permitían mantener las fortalezas identificadas en la primera fase de investigación, pese a la limitación en los plazos.

Retomando tanto la hipótesis como el problema delineado por Tomás Guevara, las herramientas exploradas permiten optimizar el recurso del tiempo, reduciendo las jornadas de trabajo en territorio a solo dos encuentros para cada uno de los proyectos. En cuanto al perfeccionamiento tecnológico que adelantaba la hipótesis, hay que reconocer que las herramientas diseñadas prescindieron de recursos técnicos demasiado complejos, principalmente, considerando que la impresión 3D está plenamente incorporada a la actividad proyectual de principios del siglo veintiuno. Dado que requieren pocos recursos económicos y técnicos, resultaría sencillo incorporar estas herramientas al ámbito de la gestión pública, dejando entrever la posibilidad de una aplicación masiva en vinculación con nuevas políticas habitacionales.

Frente a esto, hay que reconocer que esta reducción de plazos de trabajo en el territorio implicó una intensificación de las tareas previas a cada uno de los encuentros, abriendo nuevos desafíos para futuras instancias de investigación orientadas a automatizar, estandarizar o programar estas tareas en base a los recursos tecnológicos disponibles.

Para brindar mayor especificidad a los términos de la hipótesis hay que aclarar que estas herramientas diseñadas a partir de la adaptación de instrumentos reconocidos, puestas a prueba en un proceso caracterizado por el acortamiento de sus plazos de trabajo en territorio, permiten mantener tres de las principales fortalezas teóricas de la participación relacionadas con aspectos comunicativos, proyectuales y políticos.

Las herramientas diseñadas contribuyen a establecer un lenguaje común que favorece la convergencia de diferentes puntos de vista. Esta fortaleza, por un lado, potencia la creatividad propiciando la emergencia de soluciones híbridas o innovadoras, pero, además, resulta fundamental para establecer acuerdos duraderos que permitan entender las transformaciones ambientales propuestas como un objetivo y un compromiso común, reforzando un sentido de corresponsabilidad ambiental.

Sin embargo, por el momento, el uso de estas herramientas ha mostrado limitadas evidencias con respecto a sus fortalezas pedagógicas y urbanas. Por un lado, la

necesidad de acelerar los procesos colectivos otorga un marcado protagonismo sobre los técnicos encargados de pautar el tiempo, limitando las interacciones al interior de la comunidad. Por último, teniendo en cuenta que las herramientas se utilizaron en instancias proyectuales aún incompletas, se desconocen por el momento sus potencialidades urbanas para garantizar la apropiación de los espacios. Aspectos pendientes para futuras instancias de investigación.

## Referencias

- Alexander, C. (1978). *Urbanismo y participación: el caso de la Universidad de Oregon*. Gustavo Gili.
- Aristei, M. E., Palero, J. S., Segura, M., Soler, M. I., y Testa, N. (2024). Nuestra Comunidad tiene Proyectos: Diseño participativo en el espacio público de La Matra, Quilmes. En V. Bonardi, C. Cattaneo, y D. Decima, *III Encuentro Nacional de la Red de Asentamientos Populares. Emergentes y debates en torno al hábitat popular* (pp. 30-41). San Miguel de Tucumán: Universidad Nacional de Tucumán. <https://redasentamientos.ar/libro-iii-encuentro-emergentes-y-debates-en-torno-al-habitat-popular/>
- Arnstein, S. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224. [https://www.historyofsocialwork.org/1969\\_ENG\\_Ladderoftparticipation/1969,%20Arnstein,%20ladder%20of%20participation,%20original%20text%20OCR%20C.pdf](https://www.historyofsocialwork.org/1969_ENG_Ladderoftparticipation/1969,%20Arnstein,%20ladder%20of%20participation,%20original%20text%20OCR%20C.pdf)
- Borja, J., y Muxí, Z. (2003). *El espacio público: ciudad y ciudadanía*. Electa.
- Canelo, P. (2020). Igualdad, solidaridad y nueva estatalidad: El futuro después de la pandemia. En L. Siegrist, F. Escribal, y N. Sosa, *El futuro después del COVID-19* (pp. 17-25). Buenos Aires: Presidencia de la Nación Argentina. Jefatura de Gabinete de Ministros. [https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/el\\_futuro\\_despues\\_del\\_covid-19.pdf](https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/el_futuro_despues_del_covid-19.pdf)
- Collymore, P. (1994). *The architecture of Ralph Erskine*. Academy Editions.
- Day, C., y Parnell, R. (2003). *Consensus Design*. Architectural Press.
- De Carlo, G. (1992). *Entrevistado por Zucchi*. Butterworth.
- Enet, M. (2021). El diseño participativo y su vocación para la comprensión de aspectos sociales, de género, sustentabilidad y derechos. (50-51), 78-89. <https://disenoysociedadoj.soc.uam.mx/index.php/disenoysociedad/article/view/478/472>

Fernández, F. (2002). El análisis de discurso como ayuda metodológica para la investigación. *Revista de ciencias sociales*, II(96), 35-53.  
<https://www.revistacienciassociales.ucr.ac.cr/images/revistas/RCS96/03.pdf>

García Molina, R., Miralles, R. y Díaz, V. (2004). La negociación del deseo: creación conjunta de sentido en el método Livingston de diseño participativo. *ACE Arquitectura Ciudad y Entorno*, (55). <https://doi.org/10.5821/ace.19.55.12522>

García Vázquez, C. (2024). Aprendiendo de los urbanismos bottom-up: nuevas tácticas, nuevos tiempos, nuevos lugares, nuevos procesos y una nueva estética. *Dearq*, 4-13. <https://doi.org/10.18389/dearq38.2024.01>

Gehl, J. y Svarre, B. (2013). *How to study public life?* Island Press.

Grupo ADICI. (2021). Las niñas y niños del colegio  
CEIP Vélez de Guevara (4º de primaria) entregan su propuesta de mejora del entorno escolar del colegio. *Torreblanca Ilumina*.  
<https://torreblancailumina.org/las-ninas-y-ninos-del-colegio-ceip-velez-de-guevara-4o-de-primaria-entregan-su-propuesta-de-mejora-del-entorno-escolar-del-colegio/>

Habraken, J. (1979). *El diseño de deportes*. Gustavo Gili.

Halprin, L. (1969). *The RSVP cycles. Creative processes in the human environment*. George Brazillier.

Intveen, H. (2018). La necesidad de herramientas para la co-creación del paisaje urbano. *Procesos Urbanos*, (5), 67-74. <https://doi.org/10.21892/2422085X.411>

Kroll, L. (1999). *Entrevistado por Verdaguer*.  
<https://polired.upm.es/index.php/boletincfs/article/view/2279/2361>

Lefebvre, H. (1969). *El derecho a la ciudad*. Península.

Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing.

Luck, R. (2018). Participatory design in architectural practice: Changing practices in future making in uncertain times. *Design Studies*, 59, 139-157.  
<https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.10.003>

Medios El Independiente. (2021). *Los vecinos del barrio Francisco II ya pueden ver sus viviendas a la altura del techo*.  
<https://www.elindependiente.com.ar/pagina.php?id=275491>

Palero, J. S. (2018). *Arquitectura Participativa. Un estudio a partir de tres autores*:

Turner, Habraken y Alexander [Tesis doctoral, Universidad Nacional de Córdoba].  
<https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/83246>

Palero, J. S. y Avila, M. (2023). Diseñar con los vecinos. Proyecto de espacio público en la ciudad de La Rioja. *A&P Continuidad*, 10(19), 114-122.  
<https://www.ayp.fapyd.unr.edu.ar/index.php/ayp/article/view/406>

Pelta Resano, R. (2022). El diseño participativo en los orígenes del co-diseño. *Arxiu. Revista de l'Arxiu Valencià del Disseny*, (1), 11-36.  
<https://doi.org/10.7203/arxiu.1.25333>

Romero, G., Mesías, R., Enet, M., Oliveras, R., García, L., Coipel, M. y Osorio, D. (2004). *La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat*. CYTED.

Turner, J. (1977). *Vivienda, todo el poder para los usuarios: Hacia la economía en la construcción del entorno*. Blume.