

# Correspondencia, participación y co- creación en el Diseño

Vanessa Patricia Hoyos Dulanto<sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** Este trabajo revisa la tesis doctoral de María Cristina Ibarra, sintetizada en Diseño como correspondencia (Ibarra 2021). Que enfoca al diseño como una práctica relacional, situada y colectiva, en la que el diseñador co-crea con los usuarios, considerados participantes activos del proceso. Esta perspectiva se construye articulando el diseño con la antropología, y se nutre de conceptos como: correspondencia de Tim Ingold, sentir-pensar de Orlando Fals Borda y diseño participativo de Robertson y Simonsen. En su experiencia, Ibarra aplica una metodología cualitativa y participativa, basada en dinámicas vivenciales con estudiantes y comunidades. De allí surge un conjunto de herramientas físicas organizadas en tres categorías: actuar/ representar, hacer y narrar. Aunque dichas herramientas resultan eficaces en contextos presenciales, queda abierta la posibilidad de explorar formas de co-creación que incluyan mediaciones digitales, lo que permitiría ampliar su alcance hacia modalidades híbridas integrando entornos presenciales y tecnológicos.

**Palabras Clave:** práctica relacional - sentipensante - reflexión-en-la-acción.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 195]

---

(1) Ver CV en pág. 195

## Introducción

Este trabajo analiza la presentación de María Cristina Ibarra en el curso Seminario Avanzado de Diseño I, donde expuso los fundamentos y resultados de su tesis doctoral, sintetizada en el libro Diseño como correspondencia (2021). Su propuesta concibe el diseño como una práctica relacional, situada y colectiva, en la que el diseñador co-crea con los usuarios, entendidos como participantes activos del proceso proyectual.

El propósito de este trabajo es examinar críticamente dicha postura. Para ello, se organiza en cuatro apartados: en primer lugar, se presenta el contexto y las influencias teóricas que sustentan la propuesta —en especial la correspondencia (Ingold), el sentir-pensar (Fals

Borda) y el diseño participativo (Robertson y Simonsen)—; en segundo lugar, se revisan la metodología y las experiencias prácticas que estructuran la investigación, articuladas en las categorías de actuar/representar, hacer y narrar; posteriormente, se abordan las contribuciones que aporta al campo del diseño; y finalmente, se desarrolla un análisis crítico que considera el contexto de transformación digital como condicionante de las herramientas y recursos disponibles para los procesos de diseño guiados por lógicas de co-creación.

## Contexto e influencias

El contexto de Diseño como correspondencia (Ibarra, 2021), se sitúa en un campo interdisciplinario que articula el diseño con la antropología, repensando el proceso de diseño, valorando lo relacional ante lo racional. Se sustenta principalmente en tres influencias teóricas;

### a) Correspondencia

Ibarra reconoce su afinidad conceptual con el pensamiento de Tim Ingold y recoge algunas de sus posturas a manera de reflexiones ampliadas en la tesis. La propuesta constituye un llamado a que el diseñador adopte una actitud distinta frente al campo, mediante la **educación de la atención**, -intervenir con cuidado y aprender en relación con las personas. Asimismo, enfatiza la apertura a la incertidumbre, y el desarrollo de las propuestas a medida que se avanza en interacción con las personas, las materialidades y las circunstancias.

En lugar concebir la metodología como una manera receta a replicar, se busca relacionar el sentir del diseñador y su respuesta a lo que percibe (Ibarra, 2022). De esta manera, el trabajo de campo es resignificado y deja de ser descriptivo, convirtiéndose en intervencionista. Mientras que lo proyectual, en consecuencia, se construye como un proceso de descubrimiento colectivo a medida que se camina en interacción con las personas.

### b) Sentir–pensar

Ibarra incorpora el concepto de sentir–pensar desarrollado por el sociólogo colombiano Orlando Fals Borda, cuya obra resulta especialmente relevante por su perspectiva latinoamericana y su vínculo con procesos comunitarios reales. Fals Borda proponía una sociología sentipensante donde el conocimiento se construye desde las experiencias de la gente y no desde narrativas oficiales.

Su trabajo con comunidades campesinas en los años setenta, a partir de investigaciones de baúl – recopiladas mediante conversaciones, fotografías familiares y memorias locales— dio lugar a la creación de historietas en formato cómic, con ello se buscó empoderar al campesino e incentivarlo a participar en la lucha campesina colectiva.

Ibarra retoma esta mirada para destacar que los procesos de diseño también pueden nutrirse de formas de conocimiento situadas, sensibles y narrativas, donde las voces de los participantes son la base y la esencia del proceso. El sentir–pensar, por tanto, permite comprender el diseño como práctica que articula lo emocional, lo corporal y lo reflexivo en el proceso de co-creación.

### **c) Diseño participativo**

El diseño participativo se define como “un proceso de investigar, comprender, reflexionar, establecer, desarrollar y apoyar el aprendizaje mutuo entre múltiples participantes en la ‘reflexión-en-la-acción’ colectiva.” (Robertson y Simonsen, 2013). Aquí las partes interesadas tienen una participación activa en el proceso de diseño, garantizando que las soluciones respondan a las necesidades reales de las personas.

Con ello se resignifica el concepto de usuario, dejando de ser informantes pasivos para cumplir un rol activo de participante, desempeñando una doble función de usuario y diseñador. Bajo este enfoque, se motiva a las personas a la co-creación empleando herramientas diseñadas para ello. Los participantes se categorizan principalmente en comunidades, organizaciones y empresas, según el contexto donde se desarrollen los procesos.

Desde el enfoque metodológico, Ibarra se basa en la propuesta de Brandt, Binder y Sanders (2013), quienes organizan las herramientas de diseño participativo participación en tres herramientas físicas: narrar, hacer y representar/actuar. Esta clasificación permite comprender cómo las personas se relacionan con los procesos de diseño a través de dimensiones verbales, materiales y corporales, y constituye un marco fundamental para estructurar dinámicas colaborativas en contextos reales. A partir de esta base, Ibarra adapta dichas categorías a los procesos de co-creación desarrollados en su investigación.

En su presentación, Ibarra también menciona proyectos resonantes con su investigación, como el Colectivo de iniciativas en Diseño y Antropología – CUIDA, que nace de la intersección del diseño, la antropología y prácticas participativas. Este funciona como un laboratorio en el cual se abordan múltiples ejes temáticos, trascendiendo la investigación y actuando como una red articuladora de enfoques, saberes y experiencias. Desde esta lógica relacional, CUIDA resignifica conceptos existentes y los adapta a prácticas situadas. También describe el Podcast Sentipensante, desarrollado con estudiantes de pregrado y posgrado de la Universidad Federal de Pernambuco. El Podcast busca fomentar una comunidad diseñadores reflexivos frente a los desafíos del contexto latinoamericano.

En conjunto, este marco teórico y los proyectos derivados muestran que el contexto central de la propuesta de Ibarra reside en la articulación entre diseño y antropología, y en los avanzar a la sección 3

procesos de co-creación participativa como núcleo del quehacer proyectual. Bajo esta mirada, el diseño se construye en relación con los otros, en diálogo con sus saberes y prácticas, y en apertura a formas emergentes de aprender y crear colectivamente.

## **Metodología y experiencias prácticas**

Ibarra aplica una metodología cualitativa y participativa, basada en dinámicas vivenciales con estudiantes y comunidades. Se apoya en la estructura propuesta por Brandt, Binder y Sanders (2013), quienes organizan los recursos del diseño participativo en tres categorías de herramientas físicas: narrar, hacer y representar - actuar. En su tesis y en su práctica docente, Ibarra (2021) adopta esta clasificación para orientar la construcción de dinámicas participativas.

a) Actuar / representar: Corresponde a herramientas que movilizan el cuerpo y la acción como forma de diseño. En la ponencia, Ibarra destacó especialmente el Teatro Fórum, técnica creada por Augusto Boal, donde el público deja de ser espectador pasivo para intervenir en la escena, proponiendo alternativas y actuando como espect-actores. Esta dinámica permite explorar conflictos, visualizar posibilidades y experimentar futuros deseables desde la acción colectiva. También incorporó improvisación, juegos de rol y ejercicios de escenificación guiados.

b) Hacer: Agrupa herramientas que permiten transformar ideas en artefactos físicos. Aquí Ibarra presenta una experiencia docente: Sondas culturales - cuadernos, mapas, marcos fotográficos y otros materiales preparados por el equipo de diseño que los participantes llenan con sus vivencias. Maquetas, modelos 3D, collage, y otros dispositivos táctiles. Estas herramientas permiten a los participantes expresar experiencias, identificar tensiones y proponer alternativas sin necesidad de habilidades técnicas en diseño.

c) Narrar: Reúne herramientas orientadas a construir relatos, memorias y expectativas. Entre las mencionadas por Ibarra se encuentran: Storyboards, diarios, líneas del tiempo, mapas parlantes, mapas mentales colectivos, tendero de memorias, narrativas del mañana, entre otros. Estas herramientas integran la dimensión emocional y narrativa en proceso de diseño.

Como síntesis, estas herramientas físicas permiten explorar el diseño como práctica situada y relacional. Estos ejercicios no solo facilitan la participación activa de los involucrados, sino que expanden la comprensión del diseñador sobre las realidades materiales y sociales del contexto en el que se interviene.

## Contribuciones al campo del diseño

La principal contribución de María Cristina Ibarra al campo del diseño rebate la postura del "diseño de escritorio", en la cual el diseñador toma un papel distante y racional ante el problema de diseño. En lugar de ello, Ibarra propone un enfoque relacional, situado y colaborativo, donde el diseñador establece relaciones sensibles con los participantes y construye conocimiento a partir de la experiencia compartida. Bajo este enfoque, el proceso de diseño se configura como una práctica relacional sustentada en la correspondencia (Ingold), el sentir-pensar (Fals Borda) y el diseño participativo (Robertson y Simonsen). El trabajo de campo es resignificado y pasa de ser observado o registrado, a ser un medio de interacción, en el que el diseñador interviene desde la educación de la atención y la apertura, reconociendo que el proceso proyectual emerge ante la incertidumbre y el avance conjunto con los participantes.

Otro aporte relevante es la sistematización de herramientas de diseño participativo clasificadas en tres categorías: actuar/representar, hacer y narrar. Estas herramientas permiten

que los participantes externalicen saberes, experiencias y expectativas desde dimensiones corporales, materiales y narrativas. Estos recursos posibilitan la expresión de contenidos que difícilmente podrían emerger mediante dinámicas exclusivamente verbales o racionales, ampliando el alcance y la profundidad del intercambio proyectual.

Se destaca que, algunas de estas herramientas se están transfiriendo fuera del ámbito académico -especialmente hacia organizaciones y empresas- lo que demuestra su capacidad de adaptación y utilidad práctica en diversos contextos.

En conjunto, estas experiencias trascienden el aporte epistemológico que integra diseño y antropología, así como el aporte metodológico hacia el diseño participativo. Esta mirada del diseño propuesta por Ibarra, entra en resonancia en contextos donde los colectivos se apropian del potencial de las prácticas situadas y relacionales, reconociendo su valor como herramientas que facilitan la co-creación.

### **Análisis crítico considerando el contexto de la transformación digital como condicionante del diseño**

Si bien la investigación de Ibarra se basa en herramientas físicas y situadas en contextos presenciales, en el actual escenario de transformación digital, se hace posible una línea de expansión de la investigación en diseño por correspondencia: la integración en entornos híbridos mediados por tecnologías digitales.

En el actual escenario, los procesos de diseño se apoyan regularmente en plataformas colaborativas, softwares de simulación, entornos inmersivos y herramientas de fabricación digital. Desde esta perspectiva, las categorías actuar, hacer y narrar/ representar podrían encontrar nuevas configuraciones en interfaces digitales que amplíen la participación más allá de las limitaciones territoriales o de recursos.

Como antecedente, resulta de utilidad considerar la propuesta de *Design Thinking* de Tim Brown (2008), que describe un perfil del diseñador basado en la empatía, el pensamiento integrador, el optimismo, el experimentalismo, y la colaboración, interdisciplinar. Asimismo, la propuesta de Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (s.f.), instrumentaliza dicho enfoque mediante etapas o fases del proceso proyectual, estas se ordenan de forma no lineal, iterativa y reflexiva de la siguiente manera: Empatizar, definir, idear, prototipar y testear. Si bien estas propuestas presentan coincidencias con la postura de Ibarra en su carácter relacional, situado y colaborativo, estas han sido ampliamente adoptadas por organizaciones y empresas, y en ese devenir, ya han sido internalizados en plataformas digitales como Miro y Canva, incorporándolo a través de plantillas digitales.

Estas referencias muestran que ciertos principios participativos pueden migrar a entornos digitales manteniendo su accesibilidad, sensibilidad, y su capacidad para movilizar la creatividad colectiva. Permitiendo especular sobre la ideación de herramientas para: actuar en entornos inmersivos, prototipar con medios digitales accesibles, y narrar empleando medios interactivos y multimedia.

En este contexto, el diseñador co-crea simultáneamente con las personas y con las interfaces digitales, aperturando la posibilidad de una hibridez tecnológica en el diseño por correspondencia: donde el diseñador siente, piensa y co-crea con las personas, pero también con los sistemas digitales. Configurando un campo interdisciplinario donde la co-creación presencial y la mediada por tecnologías se articulan como parte de un mismo proceso atento, situado y relacional.

## Bibliografía

- Brown, T. (2020). *Diseñar el cambio: Cómo el design thinking transforma organizaciones e inspira la innovación*. EDICIONES URANO.
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. (s.f.). *An introduction to design thinking: Process guide*
- Ibarra, M. C. (2021). *Design como correspondência: antropologia e participação na cidade*. UFPE.

---

**Abstract:** This work reviews the doctoral thesis of María Cristina Ibarra, synthesized in Design as Correspondence (Ibarra, 2021), which approaches design as a relational, situated, and collective practice in which the designer co-creates with users, understood as active participants in the process. This perspective is constructed through the articulation of design with anthropology and draws on concepts such as Tim Ingold's correspondence, Orlando Fals Borda's sentir-pensar, and the participatory design framework of Robertson and Simonsen.

In her practice, Ibarra applies a qualitative and participatory methodology based on experiential dynamics carried out with students and communities. From this process emerges a set of physical tools organized into three categories: acting/representing, making, and narrating. Although these tools prove effective in face-to-face contexts, the possibility remains open to explore forms of co-creation that include digital mediations, which would expand their reach into hybrid modalities integrating both physical and technological environments.

**Keywords:** relational practice - sentient thinking - reflection-in-action.

**Resumo:** Este trabalho revisa a tese de doutorado de María Cristina Ibarra, sintetizada em Design como correspondência (Ibarra, 2021), que enfoca o design como uma prática relacional, situada e coletiva, na qual o designer co-cria com os usuários, entendidos como participantes ativos do processo. Essa perspectiva se constrói articulando o design

com a antropologia e se nutre de conceitos como a correspondência de Tim Ingold, o sentir-pensar de Orlando Fals Borda e o design participativo de Robertson e Simonsen. Em sua experiência, Ibarra aplica uma metodologia qualitativa e participativa, baseada em dinâmicas vivenciais com estudantes e comunidades. Desse processo surge um conjunto de ferramentas físicas organizadas em três categorias: atuar/representar, fazer e narrar. Embora tais ferramentas sejam eficazes em contextos presenciais, permanece aberta a possibilidade de explorar formas de co-criação que incluam mediações digitais, o que permitiria ampliar seu alcance para modalidades híbridas que integrem ambientes presenciais e tecnológicos.

**Palavras-chave:** prática relacional - pensamento sensível - reflexão na ação.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---

**Vanessa Patricia Hoyos Dulanto:** Arquitecta por la Universidad Ricardo Palma, Magister en arquitectura digital – EAD Escuela de Arte Digital, Docente de grado y posgrado de la Universidad Ricardo Palma