Recepción : 07/07/2025
Aprobación : 16/07/2025

Codiseñando espacios urbanos: La Nueva Alameda-Providencia como oportunidad perdida para involucrar a los jóvenes

Formulation of tools for the co-design of urban spaces to strengthen citizen participation: The new Alameda-Providencia as a lost opportunity to involve young people

[1]**Sergio Salazar Álvarez.**

La Real Academia Española (RAE) define como ciudadanos a persona considerada como miembro activo de un Estado, titular de derechos políticos y sometido a sus leyes y, aunque la definición a través del tiempo no ha cambiado, sí lo han hecho los actores que recaen dentro de su definición. Sería erróneo pensar que la ciudadanía y su participación en la sociedad no han tenido cambios. Guillén et al. (2009):

> Actualmente, el termino de participación es utilizado para explicar la incidencia de los individuos y grupos sociales en las diferentes etapas en las que se resuelven asuntos de interés público, es decir, en la consulta, discusiones, planteo de propuestas, y todo tipo de actividades en las cuales interrelacionan el Estado y los ciudadanos para el progreso de la comunidad. (p 179).

Sin embargo, expertos advierten una baja de interés por ser parte de estas instancias, especialmente entre la población joven (18-35 años) con un aumento en la desafección por la democracia. La idea de que cada vez los jóvenes participan menos, puede ser fundamentada en los datos de las elecciones con voto voluntario de los últimos años. Si consideramos la participación a través de la votación como único modo de comprender el desenvolvimiento de los jóvenes en la sociedad, es evidente que se observa un decrecimiento, porque la manera de comunicarnos, dar opinión y de informamos ha cambiado.

[1]Departamento de Arquitectura, Universidad de Magallanes, Chile.

Autor de correspondencia: Sergio Salazar Álvarez.
Departamento de Arquitectura, Universidad de Magallanes, Chile.
E-mail: sergio.salazar@umag.cl

ISSN 2735-6078 Impresa
ISSN 2735-606X on-line
DOI: 10.29393/UR20-7CESS10007

Para la presente reflexión es importante conocer algunas nociones sobre la participación ciudadana. Por ello, se toman como base las ideas de Geraldine Herrmann, en el artículo *Hacer Ciudad: Problemas y Desafíos de la Participación Ciudadana en la Planificación Territorial de Santiago*, donde se contextualiza y problematiza el tópico.

Herrmann (2014) introduce ideas esenciales, como la relevancia de integrar a los ciudadanos en los procesos de desarrollo de la ciudad, ya que son ellos "cuyo territorio será planificado [que] tienen derecho a hacerlo por ser los principales afectados con las futuras intervenciones territoriales" (Herrmann, 2014, p.2). Pero también hay que entender que, en los espacios urbanos, sus residentes y usuarios también son actores relevantes, porque son ellos quienes más entienden tanto las fortalezas, carencias y cómo se comportan estos espacios diariamente.

En el cuerpo central de su artículo se explica que hay tres categorías: la no participación, la participación simbólica y la participación ciudadana. En este sentido, manifiesta que, en Latinoamérica en general, y en Chile, en particular, predomina la participación simbólica, es decir, la idea de solo cumplir lo requerido sin una intención de poder desarrollar lo comentado. Herrmann (2014) menciona que se construyen un *tickboxing exercise* que cumple con los requisitos formales, pero donde el éxito no se mide sobre la base de las mejoras logradas mediante un acuerdo, sino a partir de la cantidad de personas que acudieron a un determinado evento (p. 2).

Para desarrollar espacios inclusivos es necesaria la participación de todos los grupos etarios. Sin embargo, con la participación simbólica del país, es difícil crear espacios inclusivos, considerando que muchos grupos minoritarios, niños, adultos mayores y jóvenes no son parte activa del desarrollo.

En el artículo titulado La participación de los *Jóvenes en el Entorno Comunitario*, de Francisco Ramírez Varela (2019), explica cómo es la participación ciudadana de los jóvenes y por qué se puede decir que los jóvenes sí son actores en distintos procesos de participación.

El estudio demuestra que los jóvenes entienden y construyen sus propias formas de participación, rompiendo el mito del poco interés y compromiso. El artículo se enfoca en las distintas formas en que este grupo etario se hace parte de la participación política, ciudadana, comunitaria y social. Estas formas de participación dan espacio a los jóvenes a hacerse actores en cada una de ellas. "Los jóvenes tienen su propia visión de ciudadanía, sus propias formas de inserción en su localidad y en la sociedad", (Ramírez, 2019, párr. 28).

Asimismo, el autor aborda el cambio en el paradigma de ser parte de, a identificar al *de qué se es parte* desde esta mirada de la participación, vemos cómo en los jóvenes se da una mayor participación social y comunitaria, principalmente desde ámbitos no convencionales.

Bajo estos ámbitos no convencionales podemos incluir a la participación ciudadana a través de recursos digitales como los video juegos o plataformas como *Minecraft*, que opera a modo de visualizador tridimensional. En el año 2015, la UN Hábitat trabajó con comunidades de distintos países para desarrollar su espacio público ideal. En conjunto con la aplicación de *Minecraft*, los ciudadanos modelaron sus espacios públicos ideales presentando ellos los proyectos a los profesionales urbanistas.

Uno de los encargados de crear este modelo de participación fue James Delaney, académico de University College London, quien, durante la pandemia, en 2020, decidió reconfigurar la modalidad aplicada en el programa piloto, haciendo la plataforma accesible a cualquier jugador de *Minecraft*. Con ello, abrió un espacio de codiseño virtual, en base a breves instrucciones, donde por cinco días cualquier jugador podría diseñar un nuevo espacio público para la University College London (UCL).

Los hallazgos del estudio, además de revelar que el participante más joven tenía 12 años, el 72,5% de los encuestados (29 de los 40 usuarios inscritos) consideró que la iniciativa podría complementar positivamente la participación ciudadana. No obstante, la crítica más común señaló que el programa, al trabajar con bloques, limitaba un mayor detalle en la definición de formas o elementos urbanos. A pesar de esta barrera, la experiencia permitió avizorar el potencial de *Minecraft* y otros programas de juegos, como *The Sims*, para ofrecer un codiseño efectivo a los jóvenes, mediante la conectividad online.

Más allá de este caso particular, cabe destacar que la participación juvenil en la gestión urbana se manifiesta, aunque predominantemente, a través de maneras no tradicionales. Entre ellos destacan actividades culturales en favor de una causa, actividades comunitarias, campañas digitales en plataformas como TikTok e Instagram, y llamando a la acción con protestas en espacios públicos.

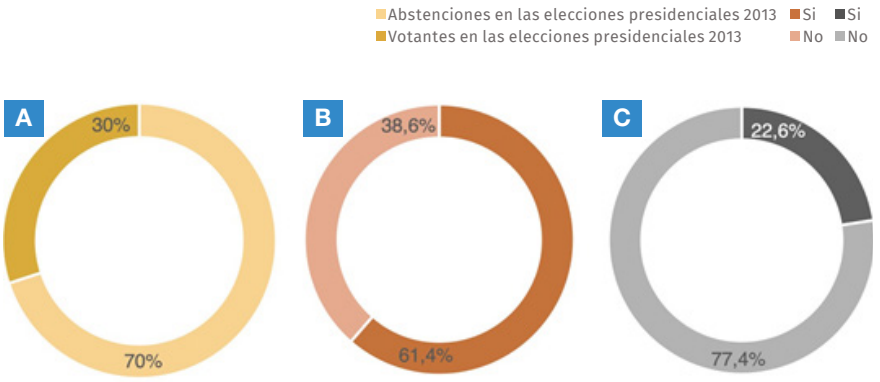
Asimismo, hay que considerar, como se ha dicho anteriormente, que los mecanismos de participación han trascendido el acto electoral tradicional. Particularmente en la población joven, donde se observa mayor desconfianza en cuerpos gubernamentales y las maneras convencionales de participación política o ciudadana. Como señala Paula Ramírez (2009):

> La participación va más allá de un voto, comprende también el involucramiento en las políticas que atañen y que son de interés. La juventud hoy se involucra más en intereses sociales diversos que en el restringido ámbito estatal, y se destaca en los ámbitos locales y de interés común, donde se concretizan muchas veces sus acciones, (párr. 30).

Los jóvenes se encuentran en un periodo de desinterés de la política formal, fenómeno atribuible al adulto centrismo, es decir, esta cierta superioridad de los adultos en términos de políticas públicas sobre las generaciones más jóvenes. Esta perspectiva, logra marcar una asimetría entre quienes toman las decisiones y los más jóvenes, como niños, niñas y adolescentes (Ministerio de Desarrollo Social y Familia, 2020, p.10).

Los datos de la Figura 1 nos revelan tasas de abstención de los jóvenes (15-29 años) hace diez años, pero requieren una lectura crítica: la aparente desvinculación oculta formas alternativas de participación igualmente legítimas. En otras palabras, la juventud sí participa, pero de formas variadas y no por ello menos válidas. El estudio realizado por el Observatorio Internacional De La Democracia Participativa (2017) destaca que el 61,4% de los encuestados en 2013 consideraba las redes sociales (entonces dominadas por Facebook, WhatsApp, YouTube y Twitter) como una vía más válida para manifestar sus demandas. Este dato adquiere mayor relevancia al contrastarlo con el ecosistema digital actual, donde plataformas como Instagram y más recientemente TikTok, inexistentes en 2013, han redefinido el activismo juvenil y no jugaban un rol tan importante como el actual.

Figura 1
Ejemplificación de la Participación en los jóvenes



A. ¿Cómo es la participación electoral de los jóvenes?

B. ¿Las redes sociales son mejores herramientas que el voto para manifestar sus demandas?

C. ¿Ha participado en marchas?

Nota: Nota: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de Educar Chile 2013.

Asimismo, este estudio demuestra que existe un número importante de jóvenes que asiste a marchas y usa el espacio público como lugar de participación urbana. El Estadillo Social del 18 de octubre de 2019 vino a confirmar esta transformación en las formas de participación, donde también se volvió más evidente el protagonismo de las redes sociales y modos no tradicionales de participación.

Los datos revelan un repertorio diverso de participación juvenil, destacando como principal canal de expresión las redes sociales (82%), seguido por manifestaciones como caceroleos en el hogar o en la vía pública (74%), participación en consultas ciudadanas de su comuna mediante el sufragio (72%) y asistencia a marchas, manifestaciones públicas o encuentros masivos (69%). Además, un poco menos de la mitad (44%) da cuenta que participó en cabildos autoconvocados; un 40% respondió que se involucró en diálogos y reflexiones en instituciones educacionales y otro 31% participó en actividades en defensa y protección del barrio, (Ministerio de Desarrollo Social y Familia, 2020 p.5).

El Nuevo Eje Alameda-Providencia

El proyecto Eje Alameda Providencia viene en desarrollo desde el 2015, año que se llamó a concurso. En esa oportunidad participaron distintas oficinas para modificar y mejorar un núcleo importante dentro de la ciudad.

Figura 2
Proyecto Propuesto Lyon Bosch + Martic. Se evidencia como era la idea principal de la reconfiguración de la rotonda Baquedano

Nota: Croquis de Cristóbal Cordonnier Vega.

El Ganador del concurso fue la oficina Lyon Bosch + Martic Arquitectos en conjunto con Groundlab (Figura 2), con el argumento de que su diseño buscaba "darle un espacio al peatón y al ciclista, proponer la arborización de la principal arteria vial de la capital y crear un corredor exclusivo para ciclovías y el transporte público" (Equipo Plataforma Urbana, 2015). Este proyecto tendría una última etapa de diseño en la cual se integraría la participación ciudadana, para luego comenzar las obras el año 2017 con una inversión de 220 millones de dólares.

En realidad, en 2017 las construcciones no se llevaron a cabo, pero sí la participación ciudadana. De este modo, cuestionable pensar que esta participación se llevó a cabo luego de tener ya más o menos consolidado el diseño, donde ¿cuántos cambios realmente se lograrían hacer después del sondeo? Estaba todavía en una etapa flexible a introducir modificaciones, pero la consulta fue extremadamente superficial donde la posibilidad que surgiera una idea que cambiara el proyecto o que agregara un valor nuevo era difícil. Todas las demandas superficiales dadas por la ciudadanía ya estaban siendo, de alguna forma u otra, otorgadas por parte del proyecto ganador y la nueva propuesta del año 2023 (Figura 3).

Figura 3
Proyecto Propuesto el 2023. La nueva propuesta agrega mayor área verde y la configuración de los espacios varían

Nota: Croquis de Cristóbal Cordonnier Vega.

Instancias De Participación Ciudadana En El Proyecto (2016 / 2023)

La primera fase de consulta ciudadana a usuarios y público general se llevó a cabo durante marzo y septiembre 2016, implementada por el Observatorio Internacional de la Democracia Participativa (OIDP) combinando metodologías presenciales y digitales de manera simultánea. Por un lado, se establecieron puntos fijos a lo largo del Eje Alameda para realizar la encuesta, mientras que paralelamente se habilitó una plataforma digital para recibir aportes en línea (Figura 4 y Figura 5). El proceso culminó con la recepción de 3.200 respuestas.

Figura 4 y 5
Espacio para la discusión de vecinos sobre el nuevo eje Alameda Providencia, y puestos que se encontraban a lo largo del eje Alameda para las consultas presenciales

Nota: Fundación Casa de La Paz.

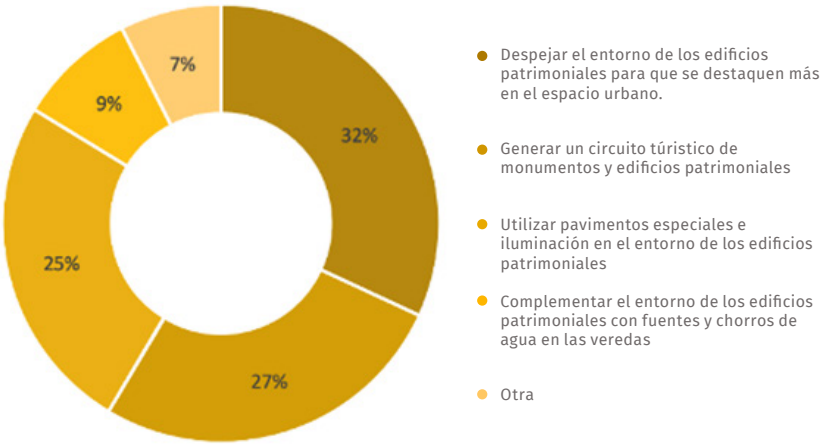
Sin embargo, esta cifra de participación es mínima y presenta serias dudas sobre su representatividad estadística. Al contrastar estos números con los datos del Censo 2017 (Figura 6), se observa que las respuestas obtenidas equivalen apenas al 2,25% de la población de Providencia y al 0.018% de la población total de la Región Metropolitana.

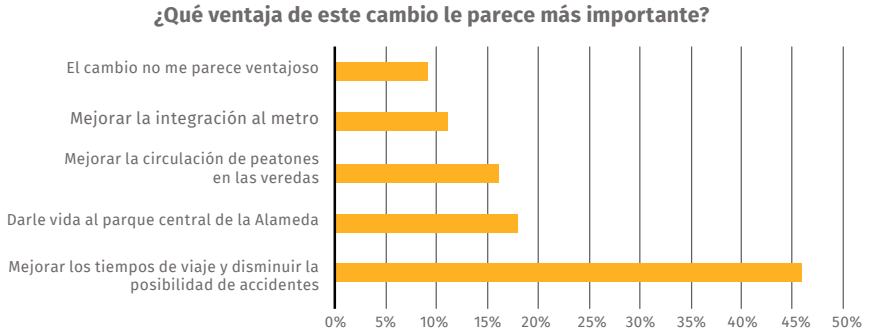
Las cifras de asistentes de Encuentros Metropolitanos y de Diálogos Territoriales mostraron igualmente bajos índices de convocatoria, con solo 380 y 520 personas respectivamente (OIDP, 2017). Esta escasa respuesta sugiere insuficiencias en la estrategia de convocatoria, a pesar de los esfuerzos de difusión mediante puntos de consulta callejeros y material gráfico. El diseño no consideró, por ejemplo, que mientras las personas caminan al trabajo o a realizar trámites, hay resistencia a detenerse para responder una encuesta.

La ejecución del proyecto, además, enfrentó sucesivas interrupciones: primero, a inicios del 2019, el proyecto fue suspendido por problemas de presupuesto. Posteriormente, por el impacto del estallido social 18 de octubre de 2019. No fue hasta finales del 2022 que el gobernador de Santiago y el Presidente de la República Gabriel Boric anunciaron

que se continuaría con el proyecto (Teletrece, 2023). La alcaldesa de la comuna de Providencia, Evelyn Matthei, estableció como condición irrenunciable la realización de un proceso efectivo: "Dicha consulta se hará sí o sí (...) no vamos a dar ninguna autorización a que se intervenga la zona" (Toro, 2023), dejando el proyecto a espera de una oportuna participación para los vecinos de Providencia.

Figura 6
Resultados de Consultas Ciudadanas





Cantidad de personas (%)				
Mejorar los tiempos de viaje y disminuir la posibilidad de accidentes	Darle vida al parque central de la Alameda	Mejorar la circulación de peatones en las veredas	Mejorar la integración con el metro	El cambio no me parece ventajoso
46%	18%	16%	11%	9%

Nota: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos de OIDP 2017.

Minecraft Como Un Posible Recurso Digital De Participación

El Eje Alameda representa uno de los proyectos urbanos más grandes que se realizarán no solo en el ámbito metropolitano sino nacional. Sin embargo, los mecanismos de participación implementados hasta ahora no solo han excluido a los jóvenes, sino que han demostrado ser poco efectivos en general.

En este contexto, se desaprovechó una oportunidad clave durante la fase de diseño del Eje Alameda-Providencia para sumar formas no convencionales, innovadoras, de participación que resonaran con las nuevas generaciones. El recurso digital de *Minecraft*, por ejemplo, como plataforma de visualización tridimensional, podría haber servido como un puente un atractivo para fomentar el codiseño juvenil, aplicable en el Nuevo Eje Alameda. Esta herramienta, utilizada desde 2015 por UN-Habitat, se ha desarrollado en distintos países donde ha tenido excelentes resultados, logrando integrar a la comunidad en el desarrollo de nuevos espacios públicos.

"Trabajar con *Minecraft* fue visto como una nueva forma de generar ideas que no hubieran sido posibles con solo hablar del espacio" (UN-Habitat, 2015). Además, al ser el segundo videojuego más vendido en el mundo (Statista, 2023), *Minecraft* ofrece una plataforma accesible y masiva que podría democratizar la participación, permitiendo que personas de distintas regiones contribuyan al diseño mediante servidores en línea.

Este enfoque permitiría a los participantes involucrarse activamente en el diseño del Nuevo Eje Alameda-Providencia mediante un servidor compartido de *Minecraft*, superando las barreras geográficas aun estando a varios kilómetros de distancia y fomentando un sentido de pertenencia colectiva. Para preservar la riqueza del diálogo comunitario característico de los encuentros presenciales, la plataforma podría complementarse con el uso de herramientas digitales como *Discord*, un espacio que reúne a muchas comunidades de jóvenes de todo Chile y el mundo, donde es posible recuperar el sentido de diálogo e interacción, a través de varios canales de voz y texto.

CONCLUSIONES

El análisis realizado demuestra que la manera de participación juvenil contemporánea es distinta a las maneras convencionales de participación ciudadana tradicional. Los jóvenes han desarrollado sus propias formas prácticas de incidencia política, caracterizadas por el uso de redes sociales, recursos digitales y manifestaciones. Este fenómeno adquiere relevancia en el caso del Nuevo eje Alameda-Providencia, espacio que, tras las movilizaciones de octubre de 2019, se ha convertido en un símbolo de las demandas juveniles.

En su nuevo trazado, es fundamental que exista una participación que impacte en el diseño, para así asegurar un sentido de pertenencia e identificación. En este contexto, se hace viable el uso de recursos digitales como la visualización tridimensional y diseño colaborativo gracias al uso de aplicaciones como *Minecraft*.

De esta manera, se concluye que el Nuevo Eje Alameda-Providencia podría haber sido una instancia donde utilizar nuevas herramientas digitales para generar más integración de los jóvenes en el diseño del eje. No obstante, el proceso participativo implementado en este caso evidencia series limitaciones, reduciéndose a una mera participación simbólica y no vinculante. La verdadera participación debe ser incluyente e integral, capaz de incorporar no solo a los jóvenes, sino a toda la comunidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

880 Cities. (2022). Annual report 2022. https://www.880cities.org/wp-content/uploads/2023/03/8_80_Cities_Annual_Report_2022_WEB.pdf

Delaney, J. (2022). Minecraft and playful public participation in urban design. Urban Planning, 7(2). https://www.cogitatiopress.com/urbanplanning/article/view/5229/5229

Diario UChile. (2023, julio 13). Acuerdo transversal por Nueva Alameda: se termina rotonda en Plaza Italia y se aumenta a 13 mil metros cuadrados de parque. Radio Universidad de Chile. https://goo.su/Apqq07a

Equipo Plataforma Urbana. (2015, octubre 7). Anuncian ganador del concurso "Nueva Alameda Providencia" [Actualizado]. Plataforma Urbana. https://goo.su/409Xvc

Fundación Casa de la Paz. (s.f.). Asesoría participación ciudadana proyecto Urbano Eje Alameda Providencia. Fundación Casa De La Paz. https://goo.su/Ekifk

Gobierno de Santiago. (2023a, octubre 3). Gran inauguración de Nueva Alameda Móvil: Dispositivo itinerante que recorrerá el principal eje de la capital. https://goo.su/gYhvQaG

Gobierno de Santiago. (2023b, noviembre 15). ¡Ven y vive la Nueva Alameda! https://goo.su/pn8CQ8

Guillen, A., Sáenz, K., Badii, M. H., & Castillo, J. (2009). Origen, espacio y niveles de participación. International Journal of Good Conscience, 179–193. http://www.spentamexico.org/v4n1/4%281%29%20179-193.pdf

Herrmann, G. (2014). Hacer ciudad: problemas y desafíos de la participación ciudadana en la planificación territorial de Santiago. Revista 180, n° 34. http://www.revista180.udp.cl/index.php/revista180/article/view/44/42

Instituto de Estudios Urbanos y Territoriales. (s. f.). Nueva Alameda Móvil la iniciativa que invita a conocer la historia de la principal avenida de Santiago. https://estudiosurbanos.uc.cl/nueva-alamedam/

Instituto Nacional de la Juventud. (2020). Cuadernos digitales Injuv: Juventudes de Chile y el estallido social. Ministerio de Desarrollo Social y Familia. https://www.injuv.gob.cl/sites/default/files/cuadernillo_2020_final.pdf

Observatorio Internacional De La Democracia Participativa. (2017, julio 1). Proyecto Nueva Alameda Providencia. https://oidp.net/es/practice.php?id=1127

Teletrece. (2023, julio 14). Eje Alameda-Providencia: así lucirá nuevo trazado para la Plaza Italia [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=FcDc7uXDrPs

Ramírez-Varela, F. (2019). Participación de los jóvenes en el entorno comunitario. Civilizar: Ciencias Sociales y Humanas, vol.19 (n°37). https://goo.su/xvVnab

Reyes Torres, P. (2014). Baja participación cívica de los jóvenes en la sociedad chilena actual. Facultad de Ciencias Políticas y Administración Pública Universidad Central de Chile, n° 20. http://www.politicaygobierno.cl/web/wp- content/uploads/2016/10/docsFAC20_final4.pdf

Statista. (2023). Ranking de los videojuegos que más unidades vendieron a nivel mundial a fecha de febrero de 2023. https://goo.su/vpKUJ3

Toro, D. (2023, mayo 3). Matthei expresa molestia por anuncio de Orrego de "eliminar" rotonda en nuevo eje Alameda-Providencia: "No tiene facultades". Emol. https://goo.su/R5HUs

UN-Habitat. (2015). Using Minecraft for youth participation in urban design and governance. UN-Habitat. https://unhabitat.org/using-minecraft-for-youth-participation-in-urban-design- and-governance

Todos los contenidos de la **Revista URBE. *Arquitectura, Ciudad y Territorio*,** se publican bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional y pueden ser usados gratuitamente, dando los créditos a los autores y a la revista, como lo establece la licencia