

# Oído, olfato y diseño: caminatas sensoriales por estudiantes de arquitectura

Carolina Trejo Alba<sup>(1)</sup>, Ma. Teresa Pérez Llerenas<sup>(2)</sup>  
y Eduardo Montoya Reyes<sup>(3)</sup>

---

**Resumen:** Análisis de la percepción del entorno construido mediante la técnica de caminatas sensoriales en Tijuana y Tecate, México. Explora las valoraciones y significados de una experiencia sensorial (oído y olfato) realizada por estudiantes de Arquitectura y cómo puede ser aplicado en el proceso de diseño arquitectónico y urbano. Se concluye que son dos aspectos sensoriales subordinados en la práctica que, en la formación del arquitecto, mejoran la interpretación del contexto.

**Palabras clave:** caminata sensorial - sonidos - olores - diseño arquitectónico - diseño urbano

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 83]

---

<sup>(1)</sup> **Carolina Trejo Alba** es Doctora en Diseño y Estudios Urbanos por la Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, Maestra en Administración Integral del Ambiente por El Colegio de la Frontera Norte, y Arquitecta por el Instituto Tecnológico de Tepic. Actualmente es Profesora Investigadora impartiendo cursos de licenciatura en Arquitectura, y a nivel posgrado, en el programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura, Urbanismo y Diseño, en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), en la ciudad de Tijuana, México.

<sup>(2)</sup> **Ma. Teresa Pérez Llerenas** es Doctora en Arquitectura, Urbanismo y Diseño por la Universidad Autónoma de Baja California, Maestra en Desarrollo Urbano, área Sistemas de Información Geográfica por la Universidad Iberoamericana del Noroeste, y Arquitecta por el Instituto Tecnológico de Colima. Actualmente es Profesora Investigadora impartiendo cursos de licenciatura en Arquitectura y a nivel posgrado, en el programa de Maestría en Arquitectura, Urbanismo y Diseño, en la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), en la ciudad de Tijuana, México.

<sup>(3)</sup> **Eduardo Montoya Reyes** es Maestro en Desarrollo Urbano, área Sistemas de Información Geográfica por la Universidad Iberoamericana, Máster Universitario en Sostenibilidad por la Universidad Politécnica de Cataluña (España) y Arquitecto por el Instituto Tecnológico de Tijuana. Actualmente es Profesor Investigador, catedrático en el posgrado de Maestría en Arquitectura, Urbanismo y Diseño y la licenciatura en Arquitectura, en la

Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), en la ciudad de Tijuana, México.

## Introducción

El presente estudio tiene como sujetos principales a los estudiantes de la unidad de aprendizaje Arquitectura y Multidisciplina dentro de la etapa disciplinaria de la carrera de Arquitectura de la Facultad de Ciencias de la Ingeniería y Tecnología (FCITEC) de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC) y toma lugar en la zona metropolitana de Tijuana, Tecate y Rosarito, localizada en el extremo noroeste de la península de Baja California, México. Esta zona metropolitana se caracteriza por su vecindad con el estado de California y el Océano Pacífico, por un clima semi-seco tipo mediterráneo, topografía accidentada y un entorno económico y social en auge y con un alto nivel de complejidad resultado su proximidad a los Estados Unidos. La presente investigación se desarrolla a partir de dos objetivos: 1) conocer las valoraciones y significados de una experiencia sensorial, a partir del oler y el escuchar, de estudiantes universitarios de la carrera de arquitectura y, 2) identificar la opinión sobre la aplicación de la caminata sensorial en el proceso de diseño arquitectónico y urbano. El escrito se compone de las siguientes secciones: de inicio, se integra la definición y discusión de la formación del arquitecto actual, la incorporación del reconocimiento de los escenarios sensoriales con dos sentidos normalmente relegados por la vista, el oído y el olfato; esto, a través de la caminata urbana para otorgar insumos en la fase inicial diagnóstica de las metodologías del diseño arquitectónico; segunda, se describe la metodología aplicada; tercera, se enlistan los resultados obtenidos, para finalmente, desarrollar una serie de conclusiones, así como notificar sobre las limitaciones que el propio estudio arroja.

## La formación del arquitecto y los escenarios sensoriales

La formación de un arquitecto implica un proceso de enseñanza-aprendizaje que combina aspectos teóricos y prácticos, mediante los cuales se adquieren conocimientos técnicos, habilidades creativas y comprensión de los principios y procesos del diseño arquitectónico. Las diferentes metodologías del diseño arquitectónico proporcionan un marco estructurado y sistemático en el proceso de diseño.

En términos generales, el arquetipo de un proceso tiene una entrada > proceso > salida, con una cualidad fractal, ya que se puede aumentar o reducir, las fases o pasos que lo conforman, de acuerdo con el nivel de detalle necesario. Existen decenas de aproximaciones al proceso de diseño, resaltando la propuesta de Koberg y Bagnall, considerada el arquetipo del proceso de diseño, en la que se definen dos etapas básicas: análisis y síntesis. El análisis consiste en descomponer la situación o problema en diferentes partes para ser examinado

y, la síntesis, consiste en reensamblar la situación con base en el entendimiento y mejoras descubiertas en el estudio. De tal manera, si se incorpora la aproximación de “Problema, Solución” de Foreman, el arquetipo del proceso de diseño se compone de entrada (o problema) > análisis > síntesis > salida (o solución) (Dubberly, 2004).

En ese sentido, el proceso de diseño arquitectónico se basa en el arquetipo del proceso de diseño y es un enfoque estructurado para desarrollar soluciones creativas y funcionales del problema arquitectónico. Al tener las propiedades generales de un proceso, se puede adaptar en cantidad de pasos de acuerdo con las necesidades y enfoques, por lo que surgen una gran variedad de aproximaciones. Entre ellas se encuentran: Programar y diseñar de Peña y Marshall con un enfoque de Diseño Basado en Problemas, donde “programar es analizar y, diseñar es sintetizar” (Peña, 2013); el Plan de trabajo del Royal Institute of British Architects (RIBA) el cual organiza el proceso de información, diseño, construcción y operación de proyectos de construcción en ocho etapas, correspondiendo las primeras dos etapas al desarrollo de análisis (RIBA, 2020); el proceso de diseño sugerido por el American Institute of Architects (AIA) para sus agremiados, basado en estas dos grandes etapas (AIA, 2017) o la aplicación de un enfoque metodológico orientado a la estructuración sistémica de las soluciones de diseño, sobre todo en la fase de análisis, como la propuesta por Martínez (2013).

En la enseñanza del proceso arquitectónico Bustamente-Parra (2023) considera que este proceso debe ser de creación y de reflexión entre el conocimiento del saber específico de la disciplina y su actividad proyectual, de tal forma que brinde al estudiante las herramientas que le permitan desarrollar sus propias aproximaciones. Utilizar un enfoque de Diseño Basado en Problemas motiva la investigación y exige la participación a partir de la curiosidad y la búsqueda. Configura el proceso de diseño enseñado en el taller en una oportunidad de intercambio entre estudiantes, docentes y otros actores en torno a una problemática predeterminada.

Por su parte, la caminata urbana, como experiencia sensorial, permite una revista a las prácticas y necesidades de los usuarios de espacios públicos, y establece el contacto con el entorno urbano, compila las características del lugar y permite entender el espacio público a través de la apariencia física, simbólica y política (Borja y Muxí, 2003). Representa una dinámica sensorial con exposición física en el espacio, que determina una descripción de experiencias, positivas o negativas. En las caminatas se concibe el paisaje, se presenta una mayor exposición a las condiciones climáticas y microclimáticas, se manifiesta la percepción de seguridad o inseguridad, puede haber una necesidad de incrementar la permanencia en el espacio y permite al estudiante, desarrollar un análisis del lugar mismo que puede ser concentrado en cartografía (Valdez et al., 2023).

La caminata urbana puede ser un elemento para incidir en el proceso de diseño arquitectónico, y responder al objetivo 11 de Desarrollo Sostenible suscrito por la ONU, que enfatiza la conceptualización de la ciudad para la generación de espacios seguros e inclusivos en los que se fomente la sustentabilidad.

## Metodología aplicada

La presente investigación está basada en una propuesta de Bruce, Condie, Henshaw & Payne, (2015), quienes desarrollaron un ejercicio de análisis de la percepción a partir de la lectura de dos aspectos: olores y sonidos, en el marco del estudio de los escenarios sensoriales; la técnica principal para obtener información fue a partir de la denominada caminata sensorial (sensewalking), entendido como un ejercicio centrado en la experiencia personal. Para el presente caso, se desarrolló una investigación del tipo exploratorio con dos objetivos: 1) conocer las valoraciones y significados de una experiencia sensorial, a partir del oler y el escuchar, de estudiantes universitarios de la carrera de arquitectura y, 2) identificar la opinión sobre la aplicación de la caminata sensorial en el proceso de diseño arquitectónico y urbano. La caminata sensorial fue realizada en un entorno urbano con una duración promedio de 30 minutos, siendo sede las ciudades de Tijuana y Tecate; la elección del sitio fue libre, haciendo énfasis en considerar criterios de seguridad personal y; se hizo un mapa de la ruta con apoyo de una aplicación móvil. Se diseñó una ficha de visita de campo con dos secciones, la primera contiene datos generales: imagen con el mapa de la ruta de la caminata, un listado de los hallazgos (olores y sonidos) por segmento de calle, además de las razones para elegir la ruta de caminata; la segunda sección contiene tres preguntas abiertas para listar los hallazgos de la experiencia, conocer la valoración agradable/desagradable de los hallazgos y finalmente, registrar el significado del ejercicio y su aplicación en el proceso de diseño arquitectónico y urbano. En esta práctica participaron 20 estudiantes, correspondiente a un ejercicio de la unidad de aprendizaje de Arquitectura y Multidisciplina, materia de tipo optativa de la etapa disciplinaria del plan de estudios del programa educativo, como parte de un acercamiento al conocimiento teórico y de herramientas para la solución de problemas de diseño, con aportes de otras disciplinas.

Las respuestas abiertas de la ficha fueron revisadas con la técnica de análisis de contenido. El corpus seleccionado para el análisis se compone de las 20 fichas de visita de campo. Se siguieron tres reglas para la aplicación del método (Tabla 1), basado en Ruiz (2021): 1) se eligió la unidad de registro, 2) se definieron las reglas para hacer el recuento y 3) se delimitaron las diversas categorías. Éstas se resolvieron basado en la metodología de diseño de Martínez (2013), que define tres componentes del contexto necesarios para el diagnóstico del entorno donde se desarrollará la intervención arquitectónica y/o urbana: 1) físico, es decir las relaciones con el ambiente físico natural; 2) urbano, o sea los objetos de edificación o ambiente físico artificial y, 3) social, entendido como los grupos de seres humanos que usan el contexto, para este caso, lo público, la calle.

**Tabla 1.** Análisis de contenido, reglas de aplicación.

Enunciado	Unidad de registro	Regla de recuento	Categorías
Hallazgos principales, experiencia de oler y escuchar	Palabras	Frecuencia	Contexto físico Contexto urbano Contexto social
Experiencia sensorial agradable/desagradable	El tema	Frecuencia y Dirección	Agradable Neutro Desagradable

## Resultados

En los siguientes párrafos se describen los resultados de la investigación, de inicio comentando sobre la consideración para seleccionar la ruta para la caminata sensorial; en segundo, la presentación de los resultados, por cada elemento sensorial, olor y sonido, además de valorar la experiencia en la escala agradable y desagradable, fue necesario incorporar la opción neutral; finalmente, se presenta el análisis de las respuestas otorgadas a informar sobre las potenciales aplicaciones de la caminata sensorial en la fase proyectual del diseño.

### La ruta, consideraciones para la elección

Respecto a las consideraciones para la elección de la ruta tomada por los estudiantes, se presentan seis posibles opciones para describir la decisión de su selección. De los 20 participantes el 40% (8) seleccionó una ruta que *“No es cerca de mi casa o de mi trabajo, pero la conozco y camino regularmente por esos lugares”*; el 15% (3) seleccionó una ruta *“En el barrio o cercana a donde vivo”*; el 15% (3) recorrió una ruta *“Cerca de un sitio donde salgo a divertirme, hacer actividades de ocio”*; el 15% (3) tomó *“Una ruta nueva, la elegí para este ejercicio”*; el 10% (2) caminó una ruta *“Cerca del sitio donde trabajo”* y, finalmente, el 5% (1) seleccionó *“Otra respuesta”* haciendo referencia a que es una *“Ruta que debo tomar cuando necesito tomar un autobús desde la casa de mis tíos maternos”*. La selección de la ruta refleja el interés por profundizar en las características de lugares y caminos que forman parte de un trayecto de viaje cotidiano.

### Oler y escuchar, hallazgos y valoraciones de la experiencia sensorial

En cuanto a los olores, se identificaron 21 palabras claves; el dominio de la categoría contexto urbano (14 palabras) es reflejo de las características de lo construido, los usos de suelo y las actividades asociadas a éste, la preparación o venta de alimentos se definió como el más mencionado, en particular, fueron comunes las menciones de olor a café, pan y mariscos. Esta misma categoría es reflejo también de la ineficiencia y cierta inoperancia de los servicios públicos urbanos y municipales, al mencionar el olor a basura y drenaje;

por otro lado, el grupo de palabras gasolina y smog eran predecibles. El contexto físico agrupa 4 palabras claves: vegetación, humedad y tierra, principalmente, en las menciones se comentaba sobre el respiro que otorgaba el encuentro con un espacio con vegetación, mitigando en cierta forma la exposición a olores por las actividades humanas. El contexto social agrupa 3 palabras claves, todas referidas como desagradables y que tienen un componente relativo a los usos y costumbres (Tabla 2).

**Tabla 2.** Resultados de los hallazgos, olores y sonidos, por categoría y frecuencia

Enunciado	Contexto físico	Contexto urbano	Contexto social
Olores, hallazgos principales	(27) vegetación (10) humedad (06) tierra (01) tierra-mojada	(67) comida (34) basura (15) drenaje (11) smog (10) gasolina (03) humo (02) desechos-perro (02) químicos (01) grasa (01) incienso (01) perro-muerto (01) plástico-quemado (01) productos-limpieza (01) taller-mecánico	(16) cigarro (05) orina (01) humo-sustancia-ilegal
	Olores: 21 palabras		
Sonidos, hallazgos principales	(09) pájaros (06) movimiento-hojas-árboles (03) viento (01) pisar-hojas-secas	(83) vehículos-tráfico (40) música (13) ladridos (11) motocicletas (09) claxon (08) vendedores-ambulantes (07) maquinaria (06) agua-corriendo (04) sirenas (04) sonidos-construcción (02) sonido-publicidad (01) bicicletas (01) bolsas-plástico (02) campanas (01) puertas-metálicas	(57) plática-personas (09) juego-niños (05) gritos (04) personas-caminando (02) juegos-parque (01) sonido-fiesta

		(01) sonido-metales (01) taller-mecánico (01) utensilios-cocina (01) vehículos-alarmas	
	Sonidos: 29 palabras		

En cuanto a los sonidos, se codificaron los resultados en 29 palabras, la categoría de lo urbano (19 palabras) mantiene el dominio con sonidos que fuera de los límites, son desagradables, automóviles tanto tráfico pesado, como ligero, maquinaria, motocicletas son parte de este grupo, la música aparece asociada a la actividad comercial, como parte de sus estrategias de publicidad. La categoría social se define por 6 sonidos principales, con un predominio del sonido de las conversaciones, siguiendo el sonido propio del juego de menores. La categoría del contexto físico agrupa 4 palabras claves, la frecuencia mayor corresponde a pájaros (09) y sonido de las hojas de los árboles (06), estas palabras eran acompañadas de comentarios sobre el alivio de encontrar áreas verdes o equipamientos que ofrecían transitar por espacios donde era posible aislarse del sonido de lo urbano (Tabla 2).

**Tabla 3.** Resultados de la valoración de la experiencia sensorial, por frecuencia y dirección

Experiencia sensorial	Valoración
<b>Agradable</b>	(9) A: Disfrutar la experiencia   Centrar su atención en dos factores sensoriales
	(1) A: Ladridos ocasionales
	(2) A: Olor relacionado con venta de comida
	(3) A: Poco ruido
	(1) A: Por la ruta elegida
	(1) A: Vistas del paisaje
<b>Neutro</b>	(2) N: Existe un equilibrio entre lo agradable y desagradable
<b>Desagradable</b>	(1) D: Bastante ruido
	(2) D: Predominio de olores desagradables
	(1) D: Presencia de evento masivo, sonido de tráfico vehicular y de personas
	(2) D: Ruta insegura
	(1) No define la razón

En cuanto a los resultados de la experiencia sensorial, se agruparon las respuestas de los participantes en tres grandes categorías: agradable, neutro y desagradable, tomando como base lo expresado en el ejercicio y realizando la categorización de acuerdo con las ideas similares en una expresión común. De tal forma, se identifica que la mayoría (14) tuvo una experiencia agradable en su recorrido, sobresaliendo el disfrute de la experiencia como tal y la posibilidad de centrar su atención en dos sentidos, con olores de comida, poco ruido (en referencia a vehículos y música en comercio) y vistas del paisaje. La siguiente experiencia más identificada fue la desagradable (4), sobresaliendo aspectos relativos a ruidos y olores desagradables, además de la sensación de inseguridad. Finalmente, la experiencia neutra (2) hace referencia a un equilibrio entre lo agradable y desagradable, o bien, que no fue posible otorgar una opinión (Tabla 3).

### **Aplicaciones de la técnica de caminata sensorial en el diseño**

Los estudiantes universitarios expresaron varias opiniones sobre lo que les significó realizar la caminata y las aplicaciones que esperan en sus procesos de diseño. De inicio, para algunos el realizar la actividad significó entender la importancia del recorrido en campo, de la misma forma como se valida lo obtenido por la investigación documental, “No frecuentamos realizar actividades de éste tipo ni estar en contacto con diferentes zonas de la ciudad, a las que solemos visitar ya que mayormente éste tipo de datos solemos recabarlos a partir de información ya proporcionada de los diferentes lugares por medios digitales, reglamentos y [...otros....] estudios de zona” (KLPA). Incluso enfatizando que no es una forma de trabajo habitual, “En lo personal me gusta este tipo de actividades que te hagan salir de tu área de confort” (JGA). Se evidencia también que la experiencia sensorial favorece el interés del saber e indagar, en primera persona, la relación usuario-contexto, “Considero que es importante que como arquitectos desarrollemos esa curiosidad hacia nuestro entorno y el cómo nos afecta a nosotros y los demás” (FGB). Pero no resulta fácil para algunos, máxime con el predominio de la experiencia sensorial visual, “Al principio me costó un poco de trabajo el querer desconectar mi vista y enfocarme en lo auditivo ya que quería estar volteando a ver lo que escuchaba y de igual forma con lo que olía ya que suelo ser una persona muy sensible con mi olfato y cómo íbamos caminando por la banqueta hasta que llegué al parque pude sentarme y analizar un poco más tranquila” (MARP). Otra línea de reflexión, fue acerca de lo valioso de reconocer en forma clara a los factores negativos presentes en el entorno, “[...Sobre...] el análisis del sitio para analizar las condiciones de un espacio, solía prestarles más a los medios con los que contaba y no tanto a los problemas” (KLPA); conocer lo que existe y hacer una lectura de primera mano de los impactos negativos y positivos, “... el recorrer físicamente las calles y los andadores y ver por ti mismo cuales son las principales fuentes de ruido y olores, hace una conexión más apegada al medio físico y de esa manera comprendes mejor la problemática” (IDLL). En términos de la metodología proyectual, la experiencia sensorial puede aportar insumos en el proceso creativo, “Al conocer los diferentes escenarios que se presentan en un lugar [...puedo...] generar ideas [creativas]” (FYSG). Asimismo, en esa misma línea se comenta: “Tomar en cuenta todas las variables y responder con creatividad” (IDLL). En ese recorrido es posible también identificar las propuestas y soluciones dadas por otros, “[...]

Al...] Realizar este ejercicio se pudo apreciar las diferentes soluciones que [...] utilizaron para evitar los sonidos y aromas externos” (DAEB). Una mención propone una fase de experimentación “se puede generar un punto que concentre bastantes sonidos u olores y ver cómo esto influye de alguna manera al entorno, atrayendo o alejando a las personas” (ODLG), plantea un nivel más avanzado, es decir, una intervención urbana temporal. Se cuestiona también sobre el valor que se otorga en las metodologías de las tareas relativas al reconocimiento de los escenarios sensoriales, que bien podría estar a la par del estudio de los condicionantes del medio físico natural, “y como se hace con el asolamiento, son factores que en cierto plazo de tiempo puede llegar a afectar la comodidad y afectar a la salud, por ejemplo como ansiedad o estrés por el [...] ruido constante” (ODLG).

La experiencia sensorial también recuerda la necesidad del individuo de aislarse o buscar refugio ante la incesante llegada de sonidos y olores “entrar a diversos locales y poder tener un poco de paz al sentir que no hay tanto ruido del exterior es uno de los puntos que me llamó la atención y en los que ponga más en práctica durante el proceso de diseño así como las áreas verdes” (MARP). Otra mención apunta: “Yo no me habría dado cuenta de la falta que hace más vegetación que sirva como sombra y aislante de sonido de los carros, además que ayuda más a disfrutar el viaje porque todo el trayecto vas rodeada de carros” (FGB). La empatía con otros usuarios es referido, particularmente hay menciones de la figura del peatón y de quienes usan medios de transporte masivo “Me hizo hacer actividad física ya que a pesar de que es un camino plano en su totalidad, sin subidas, fue un poco cansador ya que no acostumbro caminar en largos trayectos, siempre me acostumbro a usar el carro para todo y me parece que me ayudó a empatizar con esas personas que no tienen un fácil acceso a un medio de transporte privado” (FGB).

Los estudiantes manifiestan una comprensión de los impactos positivos y negativos, de los olores y los sonidos, que, para la segunda opción, fuera de norma, pueden significar una afectación directamente a la salud y el bienestar de las personas, “Tener conocimiento de esto nos hace más conscientes al momento de realizar un diseño arquitectónico que va dirigido a la creación de espacios que contribuyan a mejorar nuestra salud mental y nuestro bienestar” (GBEJ). Y en el entendido de un buen diseño se identifican diversas características y objetivos: “Crear entornos urbanos más habitables y sostenibles” (FYSG), “Un diseño óptimo para la satisfacción del usuario” (ODLG), “Construir entornos con comodidad, calidez, seguridad” (GEBJ).

## Conclusiones

Respecto al primer objetivo, conocer las valoraciones y significados de una experiencia sensorial, a partir del oler y el escuchar, de estudiantes universitarios de la carrera de arquitectura se encuentra lo siguiente: la experiencia sensorial a partir de los olores y sonidos, reconoce una ciudad donde predomina un descuido de los servicios urbanos, y que las propias actividades económicas generan ambivalencia, es decir, producir o vender alimentos resume la presencia de olores agradables, en contraparte, el olor a residuos es habitual

y se conjuga con el anterior. Los estudiantes reconocen que el conocimiento de las sensaciones agradables y desagradables les permiten una conexión con el sitio.

Respecto al segundo objetivo, identificar la opinión sobre la aplicación de la caminata sensorial en el proceso de diseño arquitectónico y urbano se encontró que: la experiencia sensorial se define como una oportunidad para poner en contacto con la realidad urbana al arquitecto en formación; el estudiante reconoce sus limitaciones, en el entendido que la percepción de lo visual subordina a los sentidos del olfato y del oído, para este caso, es manifiesta la disposición para avivar la percepción sensorial y mejorar sus habilidades. Así, el análisis experiencial del entorno, enfocado en sentidos que comúnmente son relegados, ofrece al estudiante la posibilidad de obtener un entendimiento diferente a lo “normal” y le permite enfocarse en aspectos que le permitan lograr soluciones inusitadas en la etapa de síntesis de su proceso de diseño arquitectónico. A su vez la caminata resulta una forma generosa y práctica para fomentar la creatividad e intervenciones innovadoras.

La principal limitación del ejercicio identificada es que resulta necesario sensibilizar a los alumnos de manera previa a la visita a campo, para fomentar más detalle en las descripciones otorgadas para el ejercicio. Asimismo, manifiestan no estar tan habituados al trabajo de campo, pues mucho de este, es sustituido por investigación documental, en línea, principalmente, una consecuencia en parte, de la disminución de las actividades en campo, a razón de la pandemia del COVID-19 que afectó la vida cotidiana, y que ahora obliga a revisar su impacto, en el ámbito educativo.

## Bibliografía

- AIA. (2017). *The Architecture Student's Handbook of Professional Practice*. Wiley.
- Borja, J., y Muxí, Z. (2003). *El espacio público: ciudad y ciudadanía*. Barcelona, Electa
- Bruce, N., Condie, J., Henshaw, V. & Payne, S.R. (2015). Analysing olfactory and auditory sensescapes in English cities: Sensory expectation and urban environmental perception, *Ambiances* [En línea], DOI:<https://doi.org/10.4000/ambiances.560>
- Bustamante-Parra, D. M., y Cardona-Rodríguez, N. (2023). Estrategias para la enseñanza del diseño arquitectónico: entre lo tradicional y lo colaborativo. *Revista de Arquitectura (Bogotá)*, 25(2).<https://doi.org/10.14718/RevArq.2023.25.3986>
- Dubberly, H. (2004). How do you design? <https://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html>
- Martínez, Rafael (2013). *Diseño arquitectónico. Enfoque metodológico*. México: Trillas
- Ruiz, A. (2021). El contenido y su análisis: Enfoque y proceso. Universitat de Barcelona. [https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/179232/1/El\\_contenido\\_su\\_analisis\\_2021.pdf](https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/179232/1/El_contenido_su_analisis_2021.pdf)
- Valdez, D. S., Salas, V. A., & Jong, S. N. (2023). Observando los espacios públicos del Gran Santo Domingo en sus dimensiones físicas, temporales y sensoriales. Tres experiencias pedagógicas. *Entrópico*.

---

**Abstract:** This paper presents an evaluation of the perception of the built environment using the sensory walking technique (hearing and smell) carried out by Architecture students in the cities of Tijuana and Tecate, Mexico, and its potential application in the architectural and urban design process. It is concluded that these two subordinate sensory aspects in the architect's training, when revalued, through the recognition of pleasant/unpleasant scenarios, help to a different understanding of the context. The results show that the student requires reinforcement of skills for the task of describing.

**Keywords:** sensory walk - sounds - smells - architectural design - urban design

**Resumo:** Este artigo apresenta uma avaliação da percepção do ambiente construído utilizando a técnica de caminhada sensorial. Explora as valorações e significados de uma experiência sensorial (audição e olfato) realizada por estudantes de arquitetura nas cidades de Tijuana e Tecate, México, e a sua potencial aplicação no processo de desenho arquitetónico e urbano. Conclui-se que estes dois aspectos sensoriais subordinados na formação do arquiteto, quando revalorizados, através do reconhecimento de cenários agradáveis/desagradáveis, ajudam a uma compreensão diferente do contexto. Os resultados mostram que o aluno necessita de reforço de competências para a tarefa de descrever.

**Palavras chave:** caminhada sensorial - sons - cheiros - desenho de arquitetura - desenho urbano.

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

---