



REPOSITORY OF THE SOCIALLY SITUATED ARCHITECTURE PEDAGOGIES

PHASE TYPE

- UNDERSTANDING STAGE Cooperative & Collaborative Learning
- IDEATION STAGE Experiential Learning
- IMPLEMENTATION STAGE Transformative & Radical Experiences

Análisis de escenarios
El análisis de escenarios consiste en explorar y evaluar posibles eventos o situaciones futuras, pero también puede referirse a los escenarios pasados, esencialmente, narrativas hipotéticas detalladas, diseñadas para examinar a fondo aspectos específicos de un servicio o propuesta. En lugar de prever un único futuro, este enfoque abraza la incertidumbre y la multiplicidad—una postura especialmente útil en la educación en diseño, que valora la complejidad social y la sensibilidad contextual. Los escenarios históricos y futuros posibles, esta herramienta fomenta la comprensión compartida y facilita discusiones significativas. Los escenarios son herramientas valiosas en los campos de la estrategia y la gestión, pero, en el contexto de la pedagogía socialmente responsable, también se convierten en plataformas para ensayar acciones, considerar consecuencias y co-visualizar futuros más justos e inclusivos.

Análisis de las partes interesadas (Stakeholder Analysis)
Un análisis de las partes interesadas ofrece un método para identificar individuos o grupos clave que impactan o son impactados por un proyecto o cambio de comportamiento. Ofrece una forma estructurada de descomponer problemas complejos, identificando las causas (raíces) y los efectos (ramas) de un problema central (tronco). Al enmarcar las causas de manera negativa, ayuda a distinguir las razones subyacentes de los síntomas superficiales, proporcionando una comprensión profunda de los problemas y sus causas. Este método también ayuda a visualizar desafíos espaciales o sociales en el entorno construido, sentando las bases para soluciones participativas y sensibles al contexto. La transformación de un árbol de problemas en un árbol de soluciones es un paso crucial, que implica convertir las afirmaciones negativas en positivas, creando un mapa de intervenciones necesarias para abordar de manera efectiva el problema central.

Análisis FODA (SWOT Analysis)
Un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) sirve como una herramienta valiosa para organizar la información recopilada durante una fase de perfil de proyecto. Permite a los equipos de estudiantes, investigadores y asesores, así como grupos más amplios de interesados, participen en discusiones, prioricen problemas y lleguen a acuerdos sobre los desafíos que enfrenta la comunidad o el usuario. Este método analítico clasifica los factores internos significativos (Fortalezas y Debilidades) y los factores externos (Oportunidades y Amenazas). En el contexto de una enseñanza arquitectónica socialmente situada, apoya la reflexión colaborativa sobre el conocimiento basado en la comunidad y los entornos de aprendizaje. Originalmente diseñado para los negocios y la industria, este método tiene igual aplicabilidad en salud comunitaria, desarrollo, educación y esfuerzos de crecimiento personal.

Árbol de problemas
El árbol de problemas es una herramienta valiosa en la planificación de proyectos, especialmente para el análisis de problemas de participación comunitaria o cambios de comportamiento. Ofrece una forma estructurada de descomponer problemas complejos, identificando las causas (raíces) y los efectos (ramas) de un problema central (tronco). Al enmarcar las causas de manera negativa, ayuda a distinguir las razones subyacentes de los síntomas superficiales, proporcionando una comprensión profunda de los problemas y sus causas. Este método también ayuda a visualizar desafíos espaciales o sociales en el entorno construido, sentando las bases para soluciones participativas y sensibles al contexto. La transformación de un árbol de problemas en un árbol de soluciones es un paso crucial, que implica convertir las afirmaciones negativas en positivas, creando un mapa de intervenciones necesarias para abordar de manera efectiva el problema central.

Autoevaluación en el taller de proyectos
La autoevaluación es un método educativo que permite a los estudiantes reflexionar y evaluar su propio trabajo de manera independiente. En el contexto de la pedagogía de la arquitectura, representa una alternativa a la evaluación tradicional de arriba hacia abajo, que depende principalmente del juicio de los docentes (tanto en el examen final como durante críticas intermedias). Integrar esta herramienta con otros métodos de evaluación, como la revisión en pares o el retroalimentación, puede crear un entorno de aprendizaje más participativo y empoderador. Este método ha demostrado ser útil como herramienta analítica y de visualización para relacionar el diseño con diversas dinámicas locales y globales, como los patrones de comportamiento humano, las condiciones socioeconómicas y las transformaciones físicas. Sin embargo, el mapeo ofrece más que herramientas de análisis y visualización; produce representaciones de un mundo vinculado y dinámico. Sugiere una performance del lugar. En pedagogías situadas, el mapeo implica formas de trabajo comprometidas, participativas y performativas en un lugar, con el fin de generar conocimientos críticos y reflexivos. El mapeo puede entenderse como una relación dinámica entre el yo (el mapeador / el estudiante), la comunidad / el entorno, que se transforman de manera continua y simultánea. Haciendo visibles y cuestionables los puntos de vista y métodos de mapeo, el mapeo ofrece un espacio para la pedagogía transformadora. Se insta a adoptar una posición ética, cuestionar las formas en que el mapeo produce conocimiento y evitar prácticas o contenidos dañinos.

Cartografía en el estudio de diseño
El mapeo es una práctica para producir conocimientos múltiples y fragmentados sobre un lugar, reconociendo al mismo tiempo el papel determinante del mapeador. Este método implica crear un mapa que representa un conocimiento, objetivo y confiable de un lugar en favor de la hegemonía. El mapeo propone un enfoque crítico frente a un conocimiento singular dado de un lugar, proporcionando herramientas performativas mediante las cuales los sujetos y conocimientos subjetivos pueden producir conocimiento en el estudio de diseño. Este método ha demostrado ser útil como herramienta analítica y de visualización para relacionar el diseño con diversas dinámicas locales y globales, como los patrones de comportamiento humano, las condiciones socioeconómicas y las transformaciones físicas. Sin embargo, el mapeo ofrece más que herramientas de análisis y visualización; produce representaciones de un mundo vinculado y dinámico. Sugiere una performance del lugar. En pedagogías situadas, el mapeo implica formas de trabajo comprometidas, participativas y performativas en un lugar, con el fin de generar conocimientos críticos y reflexivos. El mapeo puede entenderse como una relación dinámica entre el yo (el mapeador / el estudiante), la comunidad / el entorno, que se transforman de manera continua y simultánea. Haciendo visibles y cuestionables los puntos de vista y métodos de mapeo, el mapeo ofrece un espacio para la pedagogía transformadora. Se insta a adoptar una posición ética, cuestionar las formas en que el mapeo produce conocimiento y evitar prácticas o contenidos dañinos.

Células de planificación (Planning cells)
Las Células de Planificación funcionan como una estrategia reflexiva en la que un grupo diverso de participantes seleccionados al azar colabora para idear soluciones a un problema específico. Las recomendaciones resultantes se presentan a los responsables de la toma de decisiones. Este método actúa como una especie de "parlamento micro", con el objetivo de mejorar la representación ciudadana, especialmente en contextos de gobernanza gubernamentales. Aproximadamente veinticinco individuos elegidos al azar actúan como consultores públicos por un tiempo limitado, abordando problemas de planificación o políticas y proponiendo soluciones. El número de células de planificación involucradas en un proyecto puede variar. Dentro de cada célula, los participantes recopilan e intercambian información sobre sus perspectivas. Los miembros de las células evalúan según sus consecuencias positivas y negativas. Además, expertos, grupos de interés y partes involucradas tienen la oportunidad de expresar sus perspectivas ante los miembros de la célula. Aplicado al diseño arquitectónico y urbano, las Células de Planificación permiten a los diseñadores y miembros de la comunidad explorar y colaborar en propuestas espaciales, evaluar estas propuestas de planificación y aportar recomendaciones informadas para espacios públicos o entornos construidos. Los resultados del trabajo de las células se consolidan en un informe ciudadano, que se presenta tanto a las autoridades como a los participantes.

Charrettes de Diseño o Talleres intensivos de diseño (Design Charrettes)
El término "charrette", derivado de la palabra francesa para "carrito", se emplea comúnmente para describir el esfuerzo concentrado que realizan los estudiantes de arte y arquitectura para cumplir con los plazos de sus proyectos. Se cree que su uso en este contexto se originó en la Ecole des Beaux Arts de París durante el siglo XIX. Sin embargo, la naturaleza de las design charrettes ha evolucionado con el tiempo. En entornos contemporáneos, estos talleres suelen asemejarse a sesiones de brainstorming. Las charrettes modernas priorizan el diálogo, la participación y la exploración de problemas complejos y desafiantes. Estas charrettes, a menudo en pedagogías arquitectónicas situadas socialmente, las charrettes se utilizan como formatos de aprendizaje inmersivo y basado en el lugar, conectando el trabajo académico de diseño con contextos sociales reales. En la actualidad, una charrette de diseño puede adoptar la forma de una sesión intensiva de brainstorming. Estos eventos colaborativos se centran en la resolución de problemas y en la exploración creativa. Por ejemplo, las community design charrettes son talleres inmersivos que reúnen a personas de diversas disciplinas y orígenes, junto con miembros de la comunidad, para explorar colectivamente posibilidades de diseño para un área específica. Este enfoque de diseño como un entorno educativo se centra en la práctica situada, posicionando a los estudiantes como participantes activos en negociaciones sociales, políticas y espaciales.

Cinco Porqués (The Five Whys)
Los Cinco Porqués representan una secuencia de interrogantes diseñados para profundizar más allá de los problemas superficiales de una experiencia de usuario, con el objetivo de revelar las motivaciones subyacentes que la impulsan. Las respuestas iniciales suelen abordar los aspectos más evidentes de un problema o situación. Con cada pregunta, la profundidad de la investigación se vuelve más profunda, llegando a su causa fundamental. Los Cinco Porqués ayudan a descubrir actores sociales, culturales y sistémicos más profundos que influyen en los problemas espaciales. Este método permite ir más allá de los síntomas y revelar las razones fundamentales detrás de un problema. Al cuestionar sistemáticamente los desafíos espaciales, los estudiantes pueden descubrir conexiones relacionadas con relaciones de poder, contextos históricos y prácticas institucionales.

Collage en la Investigación
El término "collage" proviene del francés collar, que significa pegar, y se refiere al acto de cortar y adherir objetos sobre una superficie plana. La naturaleza accesible y adaptable del collage lo ha consolidado como un valioso medio artístico dentro de la investigación cualitativa. Los ejercicios de creación de collage pueden estructurarse en torno a una amplia variedad de temas o asuntos. Independientemente del tema elegido, el collage es una práctica reflexiva que permite a los creadores configurar la narrativa, determinar cómo se representan los materiales y construir la obra en su conjunto. Este aspecto reflexivo se intensifica especialmente cuando el sujeto del collage es la propia vida o las experiencias del creador. En la pedagogía y la investigación arquitectónica, diversos tipos de collage—como el collage de métodos, el collage de historias o el collage educativo—suelen resultar altamente beneficiosos. En la investigación participativa de diseño, esta herramienta facilita la colaboración con comunidades, elevando las voces de los participantes al nivel de co-investigadores y co-generadores de conocimiento. Los estudiantes pueden abordar los aspectos formales, técnicos, prácticos y políticos, así como descolonizadoras en la educación arquitectónica y en el trabajo con comunidades. En consecuencia, al igual que otros enfoques de investigación basados en las artes, el collage puede ofrecer un espacio para la descolonización.

¿Cómo podríamos...? o How Might We
Esta metodología sirve para transformar ideas o hallazgos en oportunidades de diseño, replanteándolos como preguntas del tipo "¿Cómo podríamos...?". El formato "¿Cómo podríamos...?" se elige porque implica la factibilidad de una solución y ofrece flexibilidad al permitir el uso de cualquier método de investigación. Una pregunta de este tipo no propone una solución específica, sino que proporciona un marco ideal para fomentar el pensamiento innovador. En la pedagogía y práctica del diseño arquitectónico, este método ayuda a estudiantes y diseñadores a convertir observaciones, necesidades de los usuarios o desafíos espaciales en oportunidades de diseño concretas, guiando la exploración creativa sin limitar las posibles soluciones.

Contranarrativa o contrahistoria
La contranarrativa es una herramienta poderosa que desafía y reformula la narrativa dominante al enfatizar aspectos diferentes de una historia, ofreciendo perspectivas alternativas y desmontando conceptos erróneos o verdades parciales presentes en la narrativa hegemónica. Más que un simple acto de narrar, es una acción deliberada de recuperar la voz y la agencia, especialmente en contextos educativos y comunitarios que priorizan la equidad y la inclusión. El concepto de contranarrativa abarca la forma en que las comunidades marginadas utilizan el lenguaje para establecer una comprensión propia de sí mismas y de su historia, divergente de los relatos históricos convencionales. Este método evidencia cómo las narrativas pueden perpetuar la opresión entre poblaciones marginalizadas. Al poner en primer plano las contrahistorias, educadores y diseñadores crean espacios para el diálogo crítico, la empatía y el aprendizaje transformador que confronta los desequilibrios sistémicos de poder.

Crítica socialmente situada (Socially Situated Crit)
La crítica socialmente situada es un método pedagógico clave en la educación arquitectónica, donde los estudiantes presentan su trabajo de diseño a un grupo de críticos, que normalmente incluye tutores, compañeros y profesionales externos, quienes proporcionan retroalimentación y participan en una discusión sobre las fortalezas y debilidades del trabajo. El crit funciona tanto como herramienta de evaluación como ejercicio de aprendizaje, ayudando a los estudiantes a refinar sus ideas de diseño y desarrollar pensamiento crítico, habilidades de presentación y la capacidad de interactuar constructivamente con la retroalimentación. Cuando se integra en la pedagogía arquitectónica, los crits socialmente situados alientan a los estudiantes a reflexionar no solo sobre los aspectos formales, técnicos y prácticos, sino también sus implicaciones sociales, culturales, ambientales y éticas, fomentando una práctica de diseño más reflexiva y consciente del contexto. Un crit arquitectónico puede considerarse socialmente situado cuando se contextualiza dentro de, y responde a, las dinámicas sociales, culturales, políticas y ambientales que rodean tanto al proyecto de diseño como al entorno educativo en el que se realiza. Esto significa que, en lugar de centrarse únicamente en los aspectos estéticos, técnicos o formales de un diseño, el crit aborda activamente cuestiones sociales más amplias, reconociendo cómo la arquitectura se intersecta con la experiencia humana, las estructuras de poder y las comunidades. Este método puede adoptar formas tan simples como un resumen, un crit arquitectónico se vuelve socialmente situado cuando va más allá de

los aspectos técnicos del diseño para comprometerse activamente con los contextos e implicaciones sociales más amplios del trabajo arquitectónico. Este enfoque reconoce la importancia de una práctica de diseño más crítica, empática y consciente socialmente, reconociendo el potencial de la arquitectura para influir en las realidades sociales y ser influenciada por ellas.

Cubo de la Democracia (The Democracy Cube)
El Cubo de la Democracia funciona como un marco conceptual para analizar las principales variaciones en el diseño de las instituciones participativas contemporáneas. Presenta un modelo tridimensional que examina los mecanismos participativos diseñados para abordar los desafíos de la gobernanza actual, centrándose específicamente en la autoridad de los participantes y los modos de comunicación. Las pedagogías arquitectónicas socialmente situadas, el Cubo de la Democracia se convierte en una herramienta valiosa para evaluar y estructurar la participación en la toma de decisiones espaciales y en los procesos de diseño. Esta tipología integral utiliza tres ejes: el primer eje representa la autoridad e influencia de los participantes en el proceso; el segundo eje describe las metodologías involucradas en el proceso; y el tercer eje muestra el proceso de toma de decisiones. Este marco puede guiar a estudiantes y docentes de arquitectura a comprender cómo los distintos entornos de diseño participativo—como talleres comunitarios, charrettes o foros urbanos—varían en términos de distribución de poder, inclusión y diálogo. A través de esta herramienta, se muestran las variaciones en los mecanismos participativos a lo largo de tres dimensiones clave: los individuos involucrados, los métodos de comunicación y toma de decisiones entre los participantes, y la integración de las discusiones con políticas o acciones públicas. Aplicar este modelo en la educación arquitectónica fomenta la reflexión crítica sobre la participación y los modos de comunicación, asegurando que la participación genuina de la comunidad en la configuración del entorno construido.

Deriva (Dérive)
Una deriva "deriva" en español, se refiere a un viaje espontáneo a través de un espacio urbano, en el que los participantes abandonan sus rutinas habituales y se permiten ser guiados por las atracciones del entorno y los encuentros que se presentan. Implica deambular por una ciudad sin una ruta o plan predeterminado, fomentando que los individuos se dejen cautivar por la geometría de la ciudad y los factores estéticos urbanos, sin permitir que ideas preconcebidas o experiencias pasadas influyan en su percepción. No hay un propósito o meta específica; se trata simplemente de experimentar la ciudad tal como es. Las dérivas involucran un comportamiento lúdico y constructivo, junto con una conciencia de los efectos psicogeográficos, lo que las distingue claramente de las nociones tradicionales de viaje o paseo. Este método se integra en la educación arquitectónica, donde la deriva se convierte en una herramienta para el aprendizaje situado socialmente, animando a los estudiantes a descubrir injusticias espaciales, narrativas ocultas y relaciones afectivas entre las personas y el lugar.

Diagrama de Afi nidad o el Método KJ
El Método KJ, nombrado así por su creador, el antropólogo japonés Jiro Kawakita, es una técnica tanto para generar como para priorizar ideas. Ampliamente adoptada en el diseño y en reuniones de equipos y proyectos, este método implica organizar una gran cantidad de ideas generadas por los participantes en un diagrama de afinidad en el proceso de generar, organizar y consolidar información pertinente a un determinado proceso o problema. Tras la fase de generación de ideas, el método propone agrupar los conceptos según su afinidad o similitud. En la educación arquitectónica y la práctica del diseño, el Método KJ ayuda a estudiantes y equipos de diseño a agrupar ideas de proyecto, requisitos de los usuarios, observaciones espaciales, revelando patrones y orientando la priorización de soluciones de diseño en proyectos de estudio o intervenciones urbanas.

Diagrama de espina de pescado o diagrama de Ishikawa
Esta herramienta, conocida comúnmente como diagrama de Ishikawa, funciona como una ilustración de causa y efecto que describe los posibles factores que contribuyen a un problema o resultado específico. En la práctica y la pedagogía arquitectónica, puede utilizarse para analizar causas sistemáticas de fallas en proyectos de diseño o construcciones urbanas. Este método ayuda a los diseñadores e identidades a visualizar causas subyacentes de problemas espaciales, sociales o técnicos. Similar a una espina de pescado real, presenta una línea central que se extiende hacia el resultado principal (cabeza), simbolizando la declaración del problema. Por lo tanto, presupone que el resultado principal es el efecto y que las causas subyacentes son las causas. Este método utiliza herramientas alternativas. Espinas adicionales se extienden desde la central, simbolizando diferentes categorías de factores causales.

Diarios refl exivos
Los diarios reflexivos funcionan como relatos personalizados del proceso de aprendizaje de los estudiantes. Los docentes solicitan a los estudiantes que documenten incidentes relacionados con el aprendizaje, ya sea durante el proceso o inmediatamente después. Las entradas del diario pueden estar motivadas por preguntas como: ¿cómo se relaciona la investigación con las experiencias? ¿Resulta a los estudiantes o investigadores, o sus procesos de pensamiento respecto a experiencias específicas. El desarrollo de habilidades de autorreflexión y la instauración de este hábito pueden mejorar significativamente el aprendizaje. Esta herramienta puede aplicarse no solo con participantes de un proyecto de investigación, sino también con estudiantes matriculados en un curso. Además, los diarios reflexivos en la pedagogía arquitectónica fomentan que los estudiantes examinen críticamente cómo sus decisiones de diseño impactan contextos sociales, culturales y ambientales, promoviendo diseñadores socialmente conscientes y éticamente comprometidos.

Dibujar (cómo hacer) Tostadas (Draw toast)
El ejercicio Draw Toast funciona como una herramienta para familiarizar a las personas con los principios del pensamiento visual, la memoria de trabajo, los modelos mentales y el pensamiento sistémico. Este ejercicio facilita la participación significativa entre los participantes en un taller de pensamiento visual. En particular, resulta ser un excelente ejercicio de mapeo, enfatizando la creación de un modelo de sistemas para abordar desafíos importantes, como articular nuestra visión o enfrentar la siguiente empresa ambiciosa. Aplicado a la educación y al diseño arquitectónico, el ejercicio Draw Toast ayuda a los estudiantes a visualizar los procesos de diseño, mapear experiencias de usuarios y representar sistemas espaciales o programáticos complejos, fomentando claridad y entendimiento compartido en proyectos colaborativos.

Dibujo difractivo
El dibujo difractivo es una herramienta pedagógica feminista y situada que explora un método difractivo en el estudio de diseño arquitectónico. La difracción se utiliza a menudo en ciencias sociales y humanidades como un método feminista para desafiar conocimientos singulares, institucionalizados y normalizados producidos desde un punto de vista masculino. Este método desafía la forma tradicional de pensamiento y absoluto mientras revela formas alternativas de pensar. El método difractivo fue desarrollado por la física y teórica feminista Karen Barad. Según ella, mediante un método de difracción, un investigador rastrea las interrelaciones espaciales, temporales y materiales. El método de difracción involucra bifurcaciones dentro de la relación, explorando las posibilidades de relaciones espaciales. Los patrones de difracción interrumpen los binarios mientras ocurren, proporcionando así una metáfora no excluyente para abordar las diferencias en sociología y humanidades. La difracción sugiere que el pasado, presente y futuro son co-constitutivos, influyéndose mutuamente de manera que desafían nuestra comprensión convencional de la temporalidad. Este entrelazamiento temporal desafía la comprensión de mundo y también crea responsabilidades éticas hacia futuros no realizados y pasados que nunca se experimentaron plenamente. El pensamiento difractivo requiere una producción de conocimiento más inclusiva y equitativa y el reconocimiento de nuestra responsabilidad con aquellos cuyos conocimientos y voces han sido silenciados y suprimidos. En el contexto del diseño arquitectónico, el dibujo difractivo difracta las técnicas convencionales de dibujo arquitectónico para revelar y desafiar jerarquías. Es una herramienta que permite a los diseñadores cuestionar y romper las prácticas de diseño tradicionales, considerar las implicaciones éticas de su trabajo y comprometerse en una difracción continua a través de su investigación.

Diseño basado en dilemas
El Diseño basado en dilemas es un enfoque innovador de diseño inspirado en los conflictos de las luchas internas y dilemas personales de los individuos y equipos como base creativa para desarrollar productos y servicios que resuenen emocionalmente. Al profundizar en los aspectos conflictivos de los objetivos y valores de los usuarios, este método proporciona una comprensión profunda de las situaciones de diseño, apreciando la compleja intrincación de las experiencias y contextos humanos sin limitarse a los aspectos técnicos. Este enfoque anima a los estudiantes a explorar las éticas del diseño, animando a estudiantes y profesionales a involucrarse de manera empática con la tensión, la ambigüedad y la contradicción en contextos reales. En el ámbito del diseño centrado en el ser humano, los dilemas se consideran la experiencia de estar atrapado entre dos elecciones o caminos que representan preocupaciones personales, haciendo que su realización simultánea sea extremadamente difícil, si no imposible.

Ejercicio de Flujo (The Flow Exercise)
El Ejercicio de Flujo considera un concepto umbral, actúa como una puerta conceptual que guía a los individuos hacia una perspectiva previamente inaccesible y potencialmente desafiante sobre un tema específico. Tiene el potencial de generar una nueva comprensión, interpretación o visión, resultando en un cambio transformador en la percepción y el mundo del tema, del paisaje del sujeto o de la cosmología de un tema. En la educación en diseño y la práctica arquitectónica, el Ejercicio de Flujo permite a estudiantes y profesionales explorar conceptos espaciales complejos y procesos de diseño, fomentando una comprensión profunda de cómo las personas experimentan e interactúan con los entornos construidos. Este ejercicio puede utilizarse en talleres de pensamiento visual, produciendo un cambio sustancial en la manera en que se percibe un tema. A menudo es irreversible, lo que significa que los conocimientos adquiridos difícilmente se olvidan y solo pueden desaprenderse mediante un esfuerzo considerable. Además, es un ejercicio integrador, ya que revela interconexiones y relaciones previamente ocultas dentro del tema de estudio.

Enfoque Mosaico
El enfoque Mosaico se originó a partir de un estudio de investigación que buscaba incorporar la "voz del niño" en la evaluación de una red de servicios multiagencia para apoyar a los niños con discapacidades y sus familias. El estudio utilizó un enfoque de discusión sobre su entorno exterior. Este método consiste en que los investigadores recopilan datos mediante una variedad de métodos y, posteriormente, integran estos elementos distintos, de manera similar a ensamblar piezas en un mosaico. El nombre de este enfoque representa la amalgama de diversas perspectivas espaciales y experiencias para construir una representación completa de cómo los niños perciben e interactúan con los entornos arquitectónicos.

Encuesta de Evaluación de los Estudiantes (Student Evaluation Survey)
Este ejercicio de evaluación es una herramienta poderosa para la retroalimentación de los docentes y la autorreflexión de los estudiantes. Ya sea administrada al inicio, a mitad o al final del curso, estas encuestas ayudan en la planificación estratégica de clases impactantes, identificando y apoyando a los estudiantes que enfrentan dificultades, y reforzando las metodologías de enseñanza. Las encuestas proporcionan información sobre los valores de los estudiantes sobre la instrucción, el compromiso social, ayudando a los docentes a adaptar la instrucción a los contextos comunitarios. Este ciclo de retroalimentación fomenta un entorno de aprendizaje receptivo, donde las voces de los estudiantes informan el desarrollo de prácticas de diseño socialmente situadas.

Encuestas de investigación
Una encuesta es una herramienta valiosa utilizada para recopilar información mediante una serie de preguntas dirigidas a individuos. Su objetivo principal es comprender los pensamientos, emociones y opiniones de un grupo específico. Las encuestas buscan ser aplicables a una población más amplia, involucrando con frecuencia un grupo de muestra cuidadosamente seleccionado. Esta muestra ayuda a describir características específicas del grupo o a probar hipótesis sobre relaciones dentro de un entorno. Este método puede utilizarse para recopilar datos sobre conocimientos basados en el lugar, experiencias espaciales vividas y necesidades de la comunidad que a menudo pasan desapercibidas en procesos de planificación de arriba hacia abajo. Apoyan enfoques de diseño participativo e inclusivo al amplificar las voces de comunidades marginadas e informar intervenciones arquitectónicas más justas.

Enseñanza basada en investigación socialmente situada (Socially Situated Research-Led Teaching)
La enseñanza basada en investigación se refiere a un enfoque educativo donde la docencia está estrechamente vinculada a actividades de investigación en curso, permitiendo a los estudiantes involucrarse y aprender de los hallazgos, metodologías y avances teóricos más recientes en un área determinada. En el diseño arquitectónico, este enfoque integra la investigación de vanguardia en la pedagogía del diseño, asegurando que los estudiantes estén aprendiendo de los últimos avances, pero también desarrollen pensamiento crítico y habilidades investigativas al interactuar con el discurso arquitectónico contemporáneo, tecnologías y desafíos. Cuando se implementa como práctica pedagógica socialmente situada, la enseñanza basada en investigación incorpora activamente contextos sociales del mundo real en la educación comunitaria, guiada por un investigador en un taller de diseño o aula, permitiendo a los estudiantes abordar desafíos sociales y considerar las dimensiones sociales, culturales y éticas de las intervenciones arquitectónicas. Este enfoque garantiza que la enseñanza no solo esté informada por la investigación más reciente, sino que los estudiantes también participen en la investigación con las comunidades, haciendo que el aprendizaje sea relevante, impactante y socialmente responsable.

Entrevista semiestructurada
Las entrevistas semiestructuradas representan un enfoque de investigación que combina preguntas predeterminadas con exploración abierta, con el objetivo de profundizar en las perspectivas, actitudes y experiencias de los participantes. A diferencia de las encuestas cerradas con preguntas fijas, las entrevistas semiestructuradas permiten a los investigadores formular preguntas abiertas sobre ideas a partir de las respuestas del entrevistado. Estas entrevistas pueden servir como

una actividad inicial para comprender un problema que involucra a diversos actores, o ser utilizadas posteriormente para una investigación más exhaustiva. Ofrecen a los estudiantes un espacio para explorar y reflexionar sobre sus experiencias de la comunidad, descubriendo necesidades espaciales, prácticas culturales y dinámicas sociales que a menudo pasan desapercibidas en la planificación convencional. Este método fomenta la empatía y la reflexión crítica, preparando a los futuros arquitectos para diseñar con y para las personas, en lugar de hacerlo solo para perfiles abstractos de usuarios.

Escala de participación
Esta herramienta funciona como un marco para empoderar a los ciudadanos en la toma de decisiones espaciales y facilitar la distribución equitativa del poder social. La participación ciudadana se compara con una "escalera" metafórica, donde cada peldaño simboliza niveles crecientes de influencia, autoridad y empoderamiento ciudadano. Esta escalera sirve para identificar dinámicas de poder durante procesos decisionales críticos. Su relevancia perdurable se debe a los desafíos persistentes que enfrentan las comunidades marginadas existentes a menudo descienden perspectivas más allá de los niveles más bajos de la escalera.

Escritura de Ideas (Brainwriting)
El brainwriting es un método para generar ideas y soluciones a un problema dado. Los participantes trabajan de manera individual y en silencio, escribiendo sus pensamientos en hojas de papel, que pueden dejarse aparte o pasarse al siguiente colaborador. Este enfoque produce una mayor cantidad y diversidad de ideas en comparación con el brainstorming, aunque tiende a ser más tranquilo y reflexivo, mejorando las ideas y reduciendo las interrupciones. Este método puede utilizarse en situaciones complejas, cuando la diversidad es crucial, para empoderar a participantes menos extrovertidos o cuando el tamaño del grupo hace que el brainstorming tradicional sea poco práctico. En la pedagogía arquitectónica y la práctica del diseño, el brainwriting puede utilizarse para explorar múltiples alternativas de diseño, generar soluciones creativas y fomentar la participación de todos los miembros del equipo, garantizando una mayor diversidad de perspectivas en el proceso de diseño.

Guión Gráfico co (Storyboarding)
Un storyboard es esencialmente una narrativa visual compuesta por dibujos o imágenes que ilustran una secuencia específica de eventos. Ya sea para representar situaciones cotidianas en un espacio o conceptualizar nuevos diseños espaciales, esta herramienta sirve como un recurso poderoso para predecir y explorar las interacciones de los usuarios en diversos entornos. En arquitectura socialmente situada, los storyboards ayudan a visualizar cómo personas con diferentes posiciones sociales experimentan el espacio de manera distinta a lo largo del tiempo. Su capacidad para captar la atención, transmitir emociones y contextualizar experiencias resulta invaluable para guiar diversas acciones durante el proceso de diseño. A través de storyboards, los diseñadores pueden involucrarse profundamente con la perspectiva del usuario, creando una narrativa centrada en las personas que enriquece el recorrido de diseño.

Historia de vida
El método de historia de vida es un enfoque de investigación cualitativa destinado a comprender un contexto social y los procesos sociales subyacentes, profundizando en las experiencias personales de un individuo. Este método fomenta una conexión personal e íntima, mediante preguntas abiertas, directas y verbales que permiten obtener narrativas detalladas y ricas. Este método mantiene un control de la interacción mientras colabora con el participante. En la investigación arquitectónica, las narrativas de historia de vida pueden revelar cómo los individuos experimentan, perciben y asignan significado a los espacios que habitan, proporcionando información valiosa sobre la relación entre las trayectorias de vida y el entorno construido.

Historia oral
La historia oral funciona tanto como disciplina académica como técnica para adquirir, salvaguardar e interpretar las diversas voces y recuerdos de individuos, comunidades y participantes en eventos históricos. A través de entrevistas grabadas, este método captura memorias y reflexiones personales de importancia histórica. Por lo general, un entrevistador preparado establece un diálogo con el entrevistado, documentando las interacciones en formato de audio o video. Este método permite que estudiantes e investigadores conecten profundamente con comunidades, descubriendo experiencias vividas que informan enfoques de diseño más empáticos e inclusivos. Posteriormente, las grabaciones se transcriben, resumen o indexan antes de ser archivadas en bibliotecas u otros repositorios. Estas entrevistas pueden utilizarse para crear archivos de historia oral, exposiciones en museos, publicaciones, documentales de radio o video, exposiciones en museos, dramatizaciones y más. El uso de la historia oral en la enseñanza de arquitectura fomenta un compromiso crítico con el tejido social y las historias incrustadas en el entorno construido. Las grabaciones, transcripciones, catálogos, fotografías y materiales documentales relacionados pueden difundirse a través de Internet.

Infraestructura Emergente o Temporal (Pop-up infrastructure)
Los pop-ups son instalaciones temporales que utilizan elementos fácilmente disponibles para transformar espacios públicos, creando un calleo, intersección o espacio público. Sirven para demostrar cómo el entorno puede influir en la actividad y el comportamiento. Se seleccionan elementos temporales para la instalación, como ciclovías, jardinerías para calmado de tráfico, elementos de diseño urbano, bancos, conos y otros. Estas instalaciones proporcionan un medio para ilustrar modificaciones potenciales en calles, intersecciones o espacios públicos, permitiendo su evaluación. La duración de la instalación puede variar desde unas pocas horas hasta días o incluso semanas, dependiendo de su escala y los materiales empleados. En la pedagogía arquitectónica, los pop-ups ofrecen a los estudiantes un método para experimentar y explorar cómo el entorno construido puede ser transformado por miembros de la comunidad y evaluar cómo los cambios temporales afectan a diversos usuarios y las dinámicas sociales.

Juegos de Diseño (Design Games)
Los juegos de diseño sirven como herramientas para estimular el diálogo entre diferentes actores involucrados. Su objetivo es fomentar la empatía y la comprensión mutua entre los participantes y los diseñadores, especialmente en relación con un grupo específico de usuarios. Estos juegos apoyan la co-identificación, definición y resolución colectiva de problemas, fomentando un diálogo crítico y colaborativo. Al condensar escenarios complejos del mundo real en un periodo de tiempo reducido, permiten un análisis enfocado de los aspectos esenciales de los problemas sociales y espaciales. En este contexto educativo y de arquitectura socialmente situada, los juegos de diseño funcionan como simulaciones, especialmente atractivas para diseñadores, ya que facilitan el aprendizaje sobre procesos de cambio en entornos dinámicos que requieren toma de decisiones periódica.

Juego de roles
El juego de roles funciona como una herramienta interactiva que promueve el aprendizaje y cultiva la empatía. Los participantes se involucran en escenarios donde deben asumir roles específicos, sin guiones ni ensayos predeterminados. De manera similar a los juegos teatrales, los juegos de roles pueden utilizarse para explorar y generar ideas. Estas experiencias interactivas permiten a los participantes contribuir activamente a mejorar la experiencia de los usuarios. Este método invita a los estudiantes a ponerse en los zapatos de diversos miembros de la comunidad, profundizando su comprensión de los desafíos sociales y espaciales.

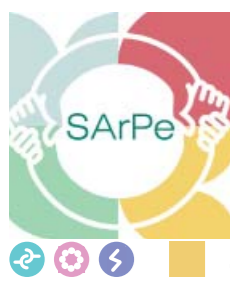
Leyendo con (Reading-with)
Reading-with es un método feminista, inmersivo y colaborativo. Consiste en una serie estructurada de capas de lectura, ofreciendo a los participantes la oportunidad de involucrarse colectivamente en experiencias de lectura, tanto con otros participantes como con autores provenientes de contextos marginados. Esta exploración busca descubrir y cuestionar los discursos dominantes que informan el currículo. Desarrollado a través de talleres colaborativos con académicos y estudiantes, el enfoque Reading-with está diseñado para asistir a los investigadores en la búsqueda activa de voces más allá del canon establecido. En la pedagogía e investigación arquitectónica, el Reading-with puede utilizarse para explorar y cuestionar la perspectiva arquitecto o crítico como la fuerza predominante en la configuración del entorno construido, promoviendo un examen más inclusivo de perspectivas diversas.

Lienzo de Propuesta de Valor (Value Proposition Canvas)
El Lienzo de Propuesta de Valor es una herramienta estratégica poderosa en la educación arquitectónica, ayudando a los estudiantes a comprender cómo alinear sus propuestas de diseño con las necesidades y expectativas reales de los usuarios. Originalmente desarrollado para empresas, este marco es igualmente valioso para arquitectos que buscan comprender mejor las necesidades de los usuarios y los componentes principales: el Perfil del Cliente, que explora los objetivos, dificultades y necesidades de los usuarios; y el Mapa de Valor, que describe cómo un diseño responde a esos aspectos. Al utilizar esta herramienta, los estudiantes de arquitectura aprenden a ir más allá de las consideraciones formales y estéticas, enfocándose en la relevancia de sus propuestas de valor. Su objetivo es proporcionar un proceso de desarrollo liderados por la comunidad. Desde el uso de software avanzado de genealogía, aplicaciones estándar de procesamiento de texto o hojas de cálculo, programas o sitios web especializados en líneas de tiempo, hasta el encanto del lápiz y papel, los estudiantes tienen opciones para crear líneas de tiempo son tan variadas como las historias que cuentan.

Live Projects socialmente situados (Socially Situated Live Projects)
Un Live Project en arquitectura se refiere a un proyecto educativo de diseño donde los estudiantes trabajan directamente con la comunidad, colaborando con clientes o comunidades reales. A diferencia de los proyectos convencionales de taller, donde los ejercicios de diseño son a menudo hipotéticos, los live projects implican restricciones auténticas, actores involucrados y la posibilidad de implementación real. Los estudiantes pueden aprender de la experiencia y experimentar los entornos desde la perspectiva del usuario, fomentando la empatía y revelando oportunidades de diseño que pueden pasarse por alto mediante la discusión únicamente verbal. Resulta particularmente valioso cuando el desafío de ideación implica elementos físicos o interpersonales, cuando las discusiones verbales se vuelven agotadoras para el grupo o cuando una sesión requiere empatía, energía o un punto focal memorable.

Mapas Mentales o Mind Maps
Un mapa mental ofrece un método simple para generar ideas de manera espontánea sin estar limitado por un orden predefinido de estructura específica. Esta herramienta facilita la captura y organización de pensamientos y conocimientos, permitiendo establecer conexiones entre ideas, oportunidades y posibles obstáculos dentro de un contexto de estudio dado. Sirve como una representación visual que abarca toda la información relevante para un problema o solución, incorporando diversos temas y subtemas relacionados con la cuestión. En el mapeo mental, el proceso de pensamiento se anima a los participantes a utilizar palabras clave concisas que encapsulen un concepto, junto con la incorporación de dibujos, símbolos, íconos, pictogramas y otros elementos visuales para enriquecer la ilustración de su idea. Aplicado a la educación y el diseño arquitectónico, el mapeo mental ayuda a los estudiantes a organizar visualmente sus ideas de diseño, explorar relaciones entre conceptos, identificar temas emergentes, requisitos programáticos y estrategias de diseño, fomentando claridad y creatividad tanto en proyectos individuales como colaborativos.

Mapas de Ruta Vital
Un Mapa de ruta vital funciona como una herramienta estratégica que representa un viaje, incluyendo movimiento y un destino final. En esta actividad, los estudiantes crean una representación visual de la vida de una persona, ya sea de otra persona o la propia, destacando eventos y decisiones significativas que moldearon la identidad del individuo. Ayudando a los estudiantes a comprender cómo sus historias personales se intersectan con contextos espaciales, culturales y sociopolíticos, revelando cómo el lugar, el desplazamiento, la migración y el acceso a recursos influyen en las trayectorias de vida. Este ejercicio fomenta una comprensión más profunda de figuras históricas y actuales, así como de cómo las historias personales se relacionan con las historias más amplias que influyen en la toma de decisiones. Invita a un compromiso crítico con la manera en que las desigualdades sistémicas afectan los caminos de las personas, ofreciendo perspectivas sobre las dimensiones vividas del impacto arquitectónico.



REPOSITORY OF TOOLS AND METHODS

SOCIALLY SITUATED ARCHITECTURE PEDAGOGIES

PHASE

- UNDERSTANDING STAGE
- IDEATION STAGE
- IMPLEMENTATION STAGE

TYPE

- ⚙️ Cooperative & Collaborative Learning
- ⦿ Experiential Learning
- ⚡ Transformative & Radical Experiences

⚙️ ⦿ ⚡ ■ Sinéctica (Synectics)

El término sinéctica, acuñado por William Gordon en 1961, se refiere a la fusión de elementos aparentemente no relacionados. Este enfoque consiste en trabajar con analogías de problemas y situarlas en un entorno aparentemente desconectado. El término proviene de las raíces griegas "syn" (juntos) y "ectics" (traer hacia adelante), reflejando la idea de "unir diferentes elementos". El propósito de la sinéctica es hacer que lo desconocido parezca familiar y viceversa. Se basa en tres principios clave: la enseñabilidad del proceso creativo, los procesos mentales compartidos que subyacen a la creatividad en las artes y las ciencias, y la analogía entre la creatividad individual y grupal. Dentro del marco de la sinéctica, existen tres roles distintos: el facilitador, que supervisa el proceso sin dictar contenido; el receptor, que posee el problema; y los participantes, que aportan sus ideas sobre el asunto en cuestión. En la educación y práctica arquitectónica, la sinéctica fomenta que estudiantes y diseñadores combinen conceptos, materiales o ideas espaciales aparentemente no relacionados para generar soluciones innovadoras y explorar enfoques poco convencionales frente a desafíos arquitectónicos.

⚙️ ⦿ ⚡ ■ Sociograma

Un sociograma funciona como un diagrama visual de las dinámicas dentro de un grupo específico, revelando las conexiones complejas entre sus miembros. Actúa como una herramienta de investigación social empírica, ofreciendo una perspectiva cuantificable sobre las estructuras dentro del grupo y destacando como un método relevante en sociometría. Esta herramienta permite observar la interacción entre individuos en contextos como aulas escolares o grupos de conferencias, posibilitando la visualización y el mapeo de relaciones positivas y negativas, así como de las afinidades y conflictos predominantes entre los miembros del grupo. Al hacer visibles los patrones de afiliación, comunicación y exclusión, los sociogramas proporcionan valiosas ideas sobre cómo las dinámicas grupales influyen en los procesos colectivos. Esto los hace especialmente útiles en pedagogías arquitectónicas socialmente situadas, donde comprender la interacción grupal, el aprendizaje entre pares y la agencia colaborativa es esencial. En entornos educativos de diseño, los sociogramas pueden ayudar a instructores y estudiantes a reflexionar sobre cómo se manifiestan la colaboración, la inclusión o la marginación en talleres de estudio o proyectos de participación comunitaria. Existen dos tipos principales: el Sociograma Egocéntrico, que representa todas las conexiones relacionadas con un caso específico (el "ego"), a menudo simbolizado en forma de estrella; y el Sociograma de Red, que ilustra una comunidad de casos y sus interrelaciones, incluso cuando están físicamente separados.

⚙️ ⦿ ⚡ ■ Stokes

Los Stokes son actividades o juegos de calentamiento diseñados para estimular la creatividad y preparar a los participantes para el trabajo colaborativo de diseño. Pueden introducirse al inicio de un taller o sprint de diseño para establecer una mentalidad positiva y normas de comportamiento, o emplearse para fomentar actitudes específicas antes de distintas fases del proceso. Estas breves actividades cumplen un papel fundamental al energizar a los participantes y facilitar la transición entre diferentes modos de trabajo. Además, contribuyen a la cohesión del equipo, fomentando un sentido de familiaridad y comodidad que facilita la colaboración. En la educación arquitectónica y los talleres de diseño, los Stokes pueden utilizarse para motivar a los estudiantes, estimular el pensamiento creativo y promover dinámicas colaborativas antes de la ideación, prototipado o resolución de problemas espaciales.

⚙️ ⦿ ⚡ ■ Tormenta de ideas (Brainstorming)

El brainstorming es una valiosa herramienta de investigación cualitativa que fomenta un entorno colaborativo donde los participantes generan una gran cantidad de ideas nuevas y creativas. Adoptado ampliamente por equipos de diseño, ofrece libertad para explorar ideas en múltiples direcciones. Puede servir como una plataforma para descubrir conocimientos locales y experiencias vividas, ayudando a los estudiantes a co-desarrollar ideas junto con las comunidades en lugar de diseñar para ellas. El método prospera gracias a la diversidad: reunir a personas con diferentes perspectivas a menudo conduce a resultados más ricos. Esta herramienta no solo rompe patrones de pensamiento convencionales, sino que también anima a los participantes a percibir las cosas de nuevas maneras. A través del brainstorming, los equipos pueden explorar una amplia gama de enfoques y distinguir las ideas más convincentes y esenciales para orientar su proceso de diseño. Al invitar múltiples voces a la conversación, el brainstorming se convierte en un espacio para deconstruir dinámicas de poder y resaltar la equidad social en el diseño arquitectónico.

⚙️ ⦿ ⚡ ■ Tutor de estudiantes (Students Tutor)

Los tutores estudiantiles son estudiantes avanzados (generalmente de nivel de posgrado o en el último año de su licenciatura) que apoyan a sus compañeros más jóvenes ofreciendo tutorías y asistencia en el taller de diseño arquitectónico. Su papel generalmente incluye ayudar en el desarrollo de ideas de diseño, identificar y resolver problemas técnicos y conceptuales, y asistir a los estudiantes en la comprensión de las expectativas y objetivos de las actividades de taller. Dado que los tutores han enfrentado recientemente desafíos similares en sus propios estudios, pueden ofrecer consejos prácticos, perspectivas y soluciones concretas basadas en su experiencia directa, haciendo que los retos del taller de diseño sean más accesibles para sus compañeros. Proporcionan críticas horizontales, lideran discusiones y ayudan a los estudiantes a comprender conceptos arquitectónicos y requisitos del curso. En un curso socialmente situado, los tutores también facilitan la comunicación (y negociación) entre los estudiantes y los actores externos a la universidad. Con un enfoque horizontal en la pedagogía arquitectónica, promueven un diálogo colaborativo y negociado sobre el diseño. En resumen, no sólo transfieren conocimiento, sino que también ayudan a construir confianza y habilidades en sus compañeros. Además, los tutores son fundamentales en el diseño del curso, participando desde la construcción de la trayectoria de aprendizaje que los estudiantes seguirán. Están involucrados meses antes del inicio del curso para ofrecer su perspectiva sobre los temas y la organización del curso, ayudando a comprender qué podría funcionar mejor. También reciben formación anticipada sobre los enfoques a cubrir, permitiéndoles capacitarse en temas pedagógicos. Por lo tanto, no son solo figuras de apoyo, sino una parte integral del curso y del equipo educativo, y son considerados un referente clave para los estudiantes.

⚙️ ⦿ ⚡ ■ VIPP - Satura y Agrupa o VIPP Participativos o Agrupamiento de Tarjetas (VIPP - Visualization in Participatory Programs or Card Clustering)

VIPP es un método de visualización diseñado para recopilar información y retroalimentación de participantes y pares. Implica el uso de numerosas tarjetas de papel de distintos colores, formas y tamaños. Los participantes expresan sus ideas principales en estas tarjetas, utilizando letras grandes o dibujos visibles para todo el grupo. Este método permite que cada miembro del equipo comprenda las perspectivas de los demás sobre cuestiones, temas o puntos de discusión específicos. VIPP puede utilizarse para capturar diversas percepciones de los usuarios sobre el espacio, fomentando la reflexión colaborativa sobre las cualidades, necesidades y posibilidades espaciales. Al aprovechar estos puntos de vista diversos, este enfoque crea un ambiente sinérgico, propiciando la generación de un gran número de ideas y perspectivas.

⚙️ ⦿ ⚡ ■ World Café

El World Café representa un enfoque deliberado para fomentar una red dinámica de conversaciones que abordan cuestiones significativas. Este método crea una atmósfera similar a la de un café, donde los participantes discuten un tema o problema específico en pequeños grupos alrededor de mesas tipo café. Periódicamente, los participantes se desplazan a nuevas mesas, y un anfitrión de cada mesa proporciona un resumen conciso de la discusión previa a los nuevos invitados. Este movimiento deliberado asegura una fertilización cruzada de ideas, enriqueciendo las conversaciones en curso con los conocimientos obtenidos en interacciones anteriores. La culminación del proceso implica una sesión plenaria en la que se destilan los conceptos clave y se exploran posibilidades para acciones posteriores. Como herramienta creativa, el World Café facilita conversaciones genuinas en grupos de distintos tamaños. En la pedagogía arquitectónica, el World Café puede integrar las voces de la comunidad en las discusiones de diseño, fomentando un aprendizaje socialmente situado y alentando a los estudiantes a considerar los impactos sociales de las decisiones arquitectónicas.