

**X CONGRESO NACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA EN INGENIERÍA,
ARQUITECTURA Y ÁREAS AFINES
EGraFIA 2013
Tucumán, ARGENTINA
16 al 18 de Octubre de 2013**

DATOS DEL/ LOS AUTOR/ES DEL TRABAJO

Nicasio, Cristina - Bonafe, Silvana
Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño
Avda. Vélez Sarsfield 264, 5000 Córdoba – ARGENTINA
cristina.nicasio@faudi.unc.edu.ar, silvana3108@hotmail.com

**DIMENSIONES META-COGNITIVAS DE LA REPRESENTACIÓN
Tema: DOCENCIA. Enseñanza de la Expresión Grafica en las carreras de
Diseño.**

RESUMEN

La Educación Superior en Argentina se desarrolla en un contexto de masividad e incidencia de las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje, su accionar es guiado por dinámicas que renuevan sus objetivos desde:

- **LA EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE**, elaborada por UNESCO para la década 2005-2015, para todos los niveles y en todos los medios de enseñanza: ...“Aprender a ser es aprender a conocer, a hacer, a crear y a convivir...”). “Los participantes a la Conferencia Mundial sobre la E.D.S. coinciden en temas como la transdisciplinariedad y la inclusión de conocimientos tradicionales en la investigación y la enseñanza.”
- **LA EDUCACIÓN EN LA ERA DIGITAL**, los avances tecnológicos potencian las posibilidades que brinda la era digital en la educación, que se manifiesta en la construcción social del conocimiento y atraviesa a los procedimientos y técnicas tradicionales

Es nuestra intención, desde la disciplina que enseñamos, valorar y destacar enfoques que conducen a un recurso didáctico que brinda condiciones y promueve actitudes que permiten al alumno ser gestor de su propio proceso de enseñanza–aprendizaje en grupos con una alta relación docente/alumno:

Era digital y representación: el lenguaje de un diseñador ha variado en el tiempo gracias a los avances y posibilidades que otorgan medios digitales. La informática se plantea como herramienta de formación y simulación del proceso de diseño, sin ser un fin en sí mismo. Valorar sus potencialidades frente a grupos masivos de estudiantes es fundamental.

Inter-disciplina y representación: enseñar representación significa asumir como desafío de conocimiento la estrecha vinculación que existe entre “Dibujar” y “Proyectar”. El complejo conjunto de operaciones mentales y habilidades operativas que se ejercitan al representar, dibujar o modelar; involucra también el enseñar a ver, a analizar, a definir, crear, idear, así como a proyectar, comunicar y a expresar,

Las dimensiones meta-cognitivas de la representación

Todo pensamiento meta-cognitivo forma parte del “aprender a pensar” que luego se transforma en el “aprender a transferir”, promueve el control del propio proceso de pensamiento (aprender a ser) y permite gestionar el proceso de aprendizaje (aprender a conocer, a crear) y transferir conocimientos y habilidades (aprender a hacer).

1.- INTRODUCCIÓN

La Universidad como lugar de enseñanza del conocimiento universal, es su más alto protector, ya permite su búsqueda a través de la formación, investigación y extensión, en un ámbito de libertad y de encuentro sin exclusiones.

Para analizar el concepto de Universidad es conveniente tener en cuenta el desarrollo histórico de esta institución que fue cambiando con el tiempo y definiendo, en este proceso, sus características, sus valores, sus principios y sus objetivos. Hoy la educación superior ve su accionar guiado por dos dinámicas que renuevan sus objetivos, a saber:

EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE, elaborada por UNESCO: para la década 2005-2015, para todos los niveles y en todos los medios de enseñanza: ...“Aprender a ser es aprender a conocer, a hacer, a crear y a convivir...” UNESCO, década de las Naciones Unidas de la Educación para el Desarrollo Sostenible (2005-2014)

“Los participantes a la Conferencia Mundial sobre la E.D.S. apoyaran recomendaciones a considerar en las deliberaciones de 2009 y coinciden en temas como la transdisciplinariedad y la inclusión de conocimientos tradicionales en la investigación y la enseñanza, así como la importancia del intercambio internacional de conocimientos y el aprendizaje mutuo en la EDS.”[1]

EDUCACIÓN EN LA ERA DIGITAL, los avances tecnológicos potencian las posibilidades que brinda la era digital en la educación, que se manifiesta en la construcción social del conocimiento, en su manifestación de inteligencia colectiva, y atraviesa a los procedimientos y técnicas tradicionales

2.- METODOLOGÍA

Existe una reconocida tradición en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba en relación a la enseñanza de la representación, las experiencias pedagógicas y planes de estudio han demostrado el convencimiento que la representación de un objeto forma parte esencial de su propia ideación:

“...Dibujo, como técnica de configuración, es siempre proyecto, y no

puede concebirse sin que el dibujo quede incluido en su constitución conceptiva...” [2]

Es nuestra intención, desde la disciplina que enseñamos, valorar y destacar enfoques que conducen a un recurso didáctico que brinda condiciones y promueve actitudes que permiten al alumno ser gestor de su propio proceso de enseñanza–aprendizaje en grupos con una alta relación docente/alumno

3.- DESARROLLO

Se definen los aspectos sobre los que se asienta esta propuesta, que asume el impacto de la era digital y el desafío de la inter-disciplina, y define las dimensiones meta-cognitivas en la enseñanza de la representación:

Era digital y representación: el lenguaje de la arquitectura ha variado en el tiempo gracias a los avances y posibilidades que otorgan medios digitales. La informática se plantea como herramienta de formación y simulación del proceso de diseño, sin ser un fin en sí mismo. Valorar sus potencialidades frente a grupos masivos de estudiantes es fundamental.

La base de una formación espacial sólida, con habilidades para la comunicación visual se valora tanto como las posibilidades de la experimentación y práctica, junto a la formación de criterios personales.

La toma de conciencia de cómo inciden los medios de representación en la prefiguración, en la configuración y presentación de un objeto permitirá buscar y manipular los medios a su voluntad sin perder la esencia de su profesión en un contexto cada vez más complejo. Le permitirá ser un usuario consciente sin caer en productos estereotipados generados por las funciones que ofrece un software.

En este escenario el uso de la informática se plantea como herramienta de formación y simulación del proceso de diseño, sin ser un fin en sí mismo.

Inter-disciplina y representación: enseñar representación significa asumir como desafío de conocimiento la estrecha vinculación que existe entre “Dibujar” y “Proyectar”, a la vez que desarrollar las operaciones de pensamiento que son propias de la percepción.

El complejo conjunto de operaciones mentales y habilidades operativas que entran en juego y se ejercitan al representar, dibujar o modelar; al representar objetos en un medio

informático, en un volumen o sobre el papel involucra también el enseñar a ver, a analizar, a definir, crear, idear, así como a proyectar, comunicar y a expresar.

Entre las operaciones cognoscitivas del pensamiento que son parte activa de percepción, se reconoce a la exploración activa, la selección, la captación de lo esencial, la simplificación, la abstracción y síntesis, el completamiento, la corrección y comparación, la combinación, separación e inclusión en un contexto, y la asociación.

Dimensiones meta-cognitivas de la representación: John Favel, creador del término meta cognición, lo define como *“conocimiento o conciencia que uno tiene de sus propios procesos y productos cognitivos al servicio de una meta concreta”*.

Todo pensamiento meta-cognitivo forma parte del “aprender a pensar” que luego se transforma en el “aprender a transferir”, y promueve el control del propio proceso de pensamiento (aprender a ser), permite gestionar el proceso de aprendizaje (aprender a conocer, a crear) y potencia habilidades, para transferir conocimientos y habilidades (aprender a hacer).

Destaca, la importancia de la exteriorización del proceso y del conocimiento de la **dimensión selectiva** (elección de la representación apropiada), **la valorativa** (por qué esa y no otra) y **la dimensión práctica** (como realizarlo).

Además pone un marcado énfasis en la relación individuo – grupo y destacando la comunicación y el debate de ideas propias ajenas.

CONCLUSIONES

...“Lo que deseo no es enseñar un dogma ya confeccionado, sino una actitud frente a los problemas de nuestra generación, es hacer comprender a los jóvenes cuán inagotables son los medios de creación si hacen uso de los productos de nuestra era, y alentarlos a encontrar sus propias soluciones...”[3]

El papel central de la meta cognición, se debe a su carácter autodidáctico, poniendo énfasis en el reconocimiento de los recursos que cada alumno en un contexto masivo como el de nuestras Universidades.

Las estrategias meta cognitivas conducen a conocer mejor el proceso de aprender, a crear dinámicas (críticas colectivas) en grupos masivos para mejorar las acciones individuales, orientando a observar y conocer el estilo personal de aprender en relación a los pares.

En representación, la aplicación de las llamadas dimensiones meta cognitivas, tales como la selectiva, la valorativa y la práctica, deben desarrollarse desde operaciones de pensamiento más simples a las más elaboradas, iniciar desde las estrategias asociativas, a las de elaboración y finalizar en las de organización:

Las **asociativas** constituyen la base de las representaciones de registro y de prefiguración, desarrollan la observación y la memoria visual, consolidan las dimensiones selectiva y valorativa.

Las de **elaboración** son un paso intermedio entre las estrategias asociativas, y las de organización, creando nuevas estructuras de conocimiento que enriquecen las dimensiones valorativa y práctica, a partir del conocimiento de métodos y dispositivos gráficos.

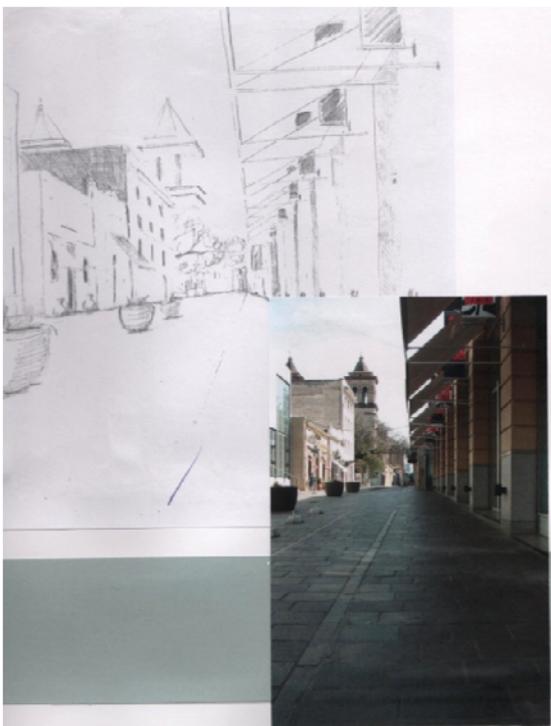
Las de **organización** consisten en establecer de un modo explícito relaciones internas entre los conocimientos previos que el alumno posee, considerando que operan en una doble función: en primer lugar, depende de sus conocimientos para elaborar de manera más o menos compleja, y en segundo término, la estructura cognitiva resultante del nuevo aprendizaje modificará la organización de esos conocimientos previos.

Entre las estrategias consideradas de organización, se destaca el rol de las **composiciones de presentación**, paneles y láminas síntesis que se elaboran en las diversas asignaturas, memorias y síntesis del proceso de diseño, procesos de reconocimiento y lectura del objeto, y presentaciones a concursos y exposiciones:

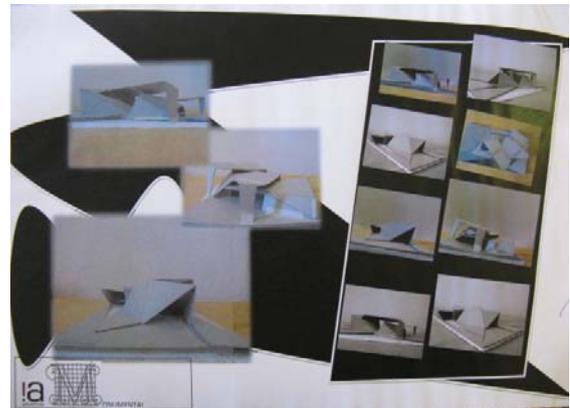
El alumno reconstruye un camino que le permite observarse a sí mismo, puede experimentar, exteriorizar su proceso, tomar decisiones vuelve sobre su proceso, lo exterioriza, selecciona y valora en el soporte gráfico presente y represente de sus ideas y conceptos de diseño.



El alumno es gestor de su proceso de enseñanza aprendizaje, la fotografía como subsidiaria permanente de la representación, desde el diseño de la toma o enfoque del croquis hasta la diagramación de una presentación.



Alumno Del Frade Pablo



REFERENCIAS

- [1] CONFERENCIA MUNDIAL SOBRE EDUCACIÓN PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE – Entrando en la segunda mitad del Decenio de las Naciones Unida. Del 31 de marzo al 2 de abril de 2009 en Bonn, Alemania. <http://www.esd-world-conference-2009.org/es/acerca-de-la-conferencia-mundial.html>
- [2] ARGAN GIULIO CARLO (1969). Proyecto y Destino. Universidad Central de Venezuela, (t.o. Progetto e Destino)
- [3] WALTER GROPIUS, Alcances de la Arquitectura Integral, discurso de apertura en la Universidad de Harvard, 1937.



Alumno Ocampo, Carina



Alumno Dalmaso, Mercedes



Alumno Palma, Franco

