

## EXPERIENCIA COLOR URBANO 2.0

### Aportes para su enseñanza y aprendizaje

Desde 2010, abordamos en nuestras investigaciones la incorporación de conceptos de b-learning, aprendizaje mixto virtual-presencial, en las prácticas pedagógicas cotidianas. Esto permitió el refuerzo de habilidades y destrezas fundamentales tanto de alumnos como de docentes, evaluándose como un acertado aporte a la comprensión y a la transferencia de contenidos específicos relativos al diseño de la forma de la ciudad y en particular, del color urbano. Se consiguió así una simbiosis interesante entre la educación presencial tradicional y el entorno virtual de aprendizaje, circunstancia que alentó continuar.

El presente trabajo integra el proyecto de investigación en curso: “Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes. Aplicación de herramientas digitales en la enseñanza de la realidad arquitectónica y urbana. TEFU, FAUD UNC”, referido a prácticas innovadoras en la enseñanza de la morfología urbana.

La intención del proyecto es avanzar en el estudio y aplicación de tecnologías emergentes para la enseñanza y el aprendizaje de la experiencia de la ciudad, desde el concepto **de *mobile learning*, o aprendizaje móvil, al utilizar dispositivos móviles como innovación pedagógica en las clases de morfología urbana.**

### Hiperconectividad y su aplicación didáctica pedagógica

*Las tecnologías y las pedagogías emergentes están creando “una nueva cultura del aprendizaje que cultiva la imaginación para un mundo en constante cambio”.*

Douglas Thomas y John Seely Brown

El ritmo crecientemente acelerado de las innovaciones tecnológicas y de su apropiación por parte de las personas hace que expresiones como web 2.0 o web social parezcan hoy parte del pasado.

El espectacular incremento de los indicadores de conexión y uso, consecuencia de la convergencia de *smartphones* y *tablets*, internet, redes de alta velocidad en movilidad y redes sociales, nos cambia la vida.

En este contexto, el concepto de hiperconectividad constituye un elemento clave del análisis de lo que está ocurriendo en el entorno de las TICS y su impacto en lo económico, social y concretamente en lo educativo, ámbito que nos interesa abordar, y que implica los planteamientos ligados al aprendizaje con tecnología, a su aplicación didáctica pedagógica.

Por ello, es importante poner el foco en el desarrollo de las capacidades o posibilidades que ofrecen las tecnologías y dispositivos móviles, en la enseñanza de la experiencia arquitectónica y urbana, objeto de nuestro estudio, donde, y al decir de Veletsiano aquellos, aparecen como *“herramientas, conceptos, innovaciones y avances utilizados en diversos contextos educativos al servicio de diversos propósitos relacionados con la educación”*. Esta definición, pretende englobar tanto a las herramientas que enmarca el término, como las ideas sobre su uso en educación.

Esto permitirá, para nuestra disciplina, la construcción de aprendizajes basados en la observación, la apropiación y la investigación de la realidad del objeto arquitectónico y urbano, para nuestra disciplina, mediante dispositivos tecnológicos móviles, desde la noción de *mobile learning*, *m-learning*.

Este concepto involucra una metodología para la enseñanza y el aprendizaje que hace uso de todo tipo de dispositivos portátiles, tales como teléfonos móviles, agendas electrónicas, *tablets*, *Ipods*, *Ipads* y todo dispositivo de mano que tenga alguna forma de conectividad inalámbrica.

Se marca así la evolución desde una “educación pasiva” hacia lo que se denomina “aprendizaje aumentado”, que significa poner el foco en el aprendizaje autónomo de los estudiantes, aprovechando la web y sus alcances, y el estar conectados en forma permanente a la inteligencia colectiva mediante estos dispositivos móviles que Reig Hernández (2010) afirma que es “*educar en la participación en la sociedad aumentada*”.

## **Ubicuidad y dispositivos móviles en educación**

*Los individuos ‘llevan’ consigo sus propios territorios:  
Esto es patente a través del uso creciente de los teléfonos móviles, portátiles y  
memorias móviles, que permiten transportar toda la biblioteca, y tener acceso y  
comunicación inmediata sin que importe la localización.*

Kellerman

Los dispositivos móviles<sup>1</sup>, posibilitan el acceso permanente al mundo digital, en múltiples contextos: en cualquier lugar, en cualquier momento y de cualquier forma. Con ellos, los jóvenes y los adolescentes desarrollan cada vez más actividades cotidianas habiéndose convertido en espacios vitales de su existencia diaria. Pueden utilizarse para localizar, mapear, acceder a servicios e información, servicios de emergencia, navegación, publicidad y promoción, de arte o juegos, enriqueciendo nuestra experiencia de los lugares.

Por ello, es necesario reflexionar sobre la educación en un entorno en el que la tecnología se hace ubicua y permea todos los ámbitos de la vida de las personas, vinculándolas a la comunidad. Esto aportaría a definir condiciones de implementación de prácticas más reflexivas y comprensivas en la universidad.

En realidad, estamos ante algo novedoso en educación. Bartolomé afirma en relación a la web 2.0 que “*es demasiado pronto para hablar de un nuevo paradigma, pero hay algunos elementos que no se ajustan fácilmente a los viejos paradigmas del e-learning*”. Entre ellos, la *web* como plataforma que posibilita el aprendizaje ubicuo, favoreciendo la inteligencia colectiva y la construcción social del conocimiento, más allá de un simple dispositivo o aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento aportando la riqueza de la experiencia de aprender de iguales.

Esta ubicuidad en el aprendizaje, en múltiples contextos, a través de diversas puertas de entrada al conocimiento, junto a la colaboración, la participación, la creatividad, la interacción, la conversación, lo social más lo personal, supone un fuerte respeto a las formas culturales de apropiación tecnológica.

## **Práctica de lectura y relevamiento del color urbano**

---

<sup>1</sup> El término dispositivo móvil incluye a todos aquellos aparatos electrónicos que permiten acceder a la información de la red en desplazamiento, en movimiento, requiriendo para ello de software –aplicaciones- y sistemas operativos – como Android, IOS Java- adaptado para este tipo de dispositivos.

La cátedra Morfología III -Morfología urbana- de la FAUD UNC, aborda la enseñanza del color urbano, desde dos niveles de aproximación: un primer nivel de lectura e interpretación desarrollado en el eje temático del espacio perceptual, con una práctica exploratoria que refuerza la adquisición de herramientas procedimentales; y un segundo nivel, propositivo, mediante el planteo de alternativas cromáticas para la definición de un lugar urbano.

El programa de la asignatura, considera el estudio del color aplicado en la escena urbana, abordando e interpretando arreglos y sistemas cromáticos existentes para poder operar en la ciudad. Entender las interacciones, las sintaxis entre fachadas de una misma cuadra, la incidencia dentro de la imagen urbana, la manera de influir en las conductas. Es decir, el color considerado como un importante recurso en la estructuración de la imagen, transformándola de esta manera en un entorno referencial.

El práctico de color urbano que se plantea actualmente sobre un sector determinado de la ciudad, comprende dos instancias: la lectura de los efectos de contrastes de color y de los arreglos cromáticos por un lado; y el relevamiento del color percibido aplicando el sistema NCS por otro. Se pretende que el estudiante comprenda el rol del color, propio y aplicado, en la determinación de la estructura espacial y en la legibilidad de su imagen. En otras palabras, a partir del color los alumnos deben decodificar ese sector urbano, entenderlo para poder modificarlo a través de una práctica con ejercicios exploratorios que los agilicen en el manejo de distintas situaciones urbanas.

Para comprender el alcance de su uso, desde la enseñanza de grado es necesario proveer procedimientos que faciliten la toma de decisiones para su aplicación y las herramientas que posibiliten operar con él.

En esta comunicación se plantea la experimentación y aplicación de una alternativa innovadora para la enseñanza del color en la ciudad utilizando tecnologías emergentes para desarrollar en las clases de taller de morfología urbana, en la búsqueda de aportes y avances en las instancias de lectura y reconocimiento de los cromas que intervienen en la definición de la imagen urbana.

Desde el equipo de investigación y el Taller Experimental del Forma Urbana, TEFU se decide diseñar y desarrollar la propuesta entre algunos de los integrantes del equipo, a manera experimental, con la intención de evaluar el proceso y resultados de lo realizado, detectando aciertos y errores para su aplicación, en clases de taller, en el cronograma académico 2015, en instancias del trabajo práctico TP3 Color urbano.

### **Dispositivos móviles en la realidad urbana: la lectura de color**

Nos pareció oportuno, desde el TEFU, intentar otra experiencia didáctica, poniendo en práctica desde la clase de taller, la posibilidad de promover conocimiento en movimiento, generando una dinámica de reconocimiento y lectura del color urbano in situ, utilizando recursos tecnológicos que la mayoría de los alumnos poseen, con el objetivo de obtener mejores rendimientos y motivaciones.

Se trata de la trasferir los procesos de aprendizaje de la morfología urbana a una nueva dimensión al aprovechar las posibilidades del aprendizaje en movilidad y con gran interactividad para producir experiencias educativas en cualquier situación, lugar y momento como un modo alternativo de lectura, registro y comunicación en el levantamiento cromático, con las posibilidades que ofrecen los dispositivos móviles y las aplicaciones digitales disponibles en sistemas operativos para móviles, aportando en las percepciones sobre el espacio urbano.

Este proceso educativo es más experiencial, más vivencial, más real, lo cual influirá directamente en la motivación e interés del alumno alterando la rutina del trabajo cotidiano de taller en la instancia presencial.

### **Disparador/antecedentes conceptuales**

A comienzos del 2014, el equipo participa en la convocatoria Videourbana: Nuevas geografías. Contextos Iberoamericanos, como actividad de la Bienal Iberoamericana de Arquitectura y Urbanismo, realizada en Rosario, utilizando los medios audiovisuales como posibilidad para poner en común percepciones sobre el espacio urbano.

El objetivo era *“componer un mapa de miradas y experiencias urbanas que permitiera conocer de primera mano y compartir las peculiaridades, diferencias y semejanzas de barrios y ciudades desde la perspectiva del habitante”*.

Se desarrolla la propuesta de un video que se tituló “Morfogénesis”, en el que se relata la geografía urbana particular del Museo Caraffa, en el barrio de Nueva Córdoba de la Ciudad de Córdoba. En el contexto del devenir histórico de su morfología urbana, con una mirada morfológica y tecnológica y una actitud crítico reflexiva se plantea optimizar la imagen del sector a partir de su inserción tipológica, posibilitando una espacialidad urbana que contribuya y propicie a fortalecer y ampliar la construcción de experiencias y vivencias personales en el habitar urbano cotidiano.

En esa oportunidad, a partir del uso de tecnologías emergentes se realizó el registro y levantamiento fotográfico y fílmico de la espacialidad del sector, considerando todos los componentes del lenguaje actuantes, como mobiliario, solados, vegetación, luminarias, señalética, además de la lectura del uso y apropiación por parte del habitante. Todo ello, nos permitió *“componer un mapa de miradas y experiencias urbanas”*, para luego proponer mejoras en su imagen, como parte del objetivo de nuestro trabajo “Morfogénesis”.

Ese video urbano, actuó de disparador para la propuesta que se expone. Ligados a la presencia del museo, con su tipología de principios del siglo XX y su ampliación reciente, sumado a todos los componentes del lenguaje, donde la cromaticidad tiene su importante presencia, manifestada en las variadas texturas de materiales, mutaciones en los ciclos de la vegetación, entre otros, conforman un escenario de verdadera riqueza expresiva.

### **Metodología desarrollada**

Objetivo:

Se propone entonces para esta experiencia, explorar el hecho urbano a partir de registros audiovisuales con recursos de comunicación que están al alcance de los alumnos; celulares, filmadoras, tablets, para poner en común lecturas cromáticas del espacio urbano.

#### **1. Reconocimiento y lectura de sector urbano**

Se plantea el reconocimiento de la forma urbana particular del área del Museo Caraffa, situado en el barrio de Nueva Córdoba, ciudad de Córdoba, Argentina. Atendiendo a los diferentes momentos históricos y culturales que atravesó el área en su devenir de conformación urbana, con una mirada morfológica y una actitud crítico reflexiva.

Se desarrolló su lectura a través del registro audiovisual, presentado para la BIAU, con presentación multimedia en formato vídeo (HD – 720p) con una duración máxima de 1 minuto y 59 segundos en el que se muestra vivencias propias del sector que definen ese espacio urbano.

## **2. Retratando en secuencia peatonal con dispositivo móvil**

La segunda etapa del trabajo avanza sobre la selección de imágenes definidas en enfoques, que representen la coloratura del sector como síntesis cromática que posibilite la lectura y el reconocimiento de los cromas intervinientes en la definición de la escena urbana considerada. Esto es, en el mismo momento de la visita al sector por parte de los alumnos, aprovechando la activación de otros mecanismos de lectura, desde el *m-learning*.

La práctica considera la visita al sector y el registro de enfoques fotográficos mediante el uso de dispositivos móviles preparados con el software adecuado para acceder a la información de manera inalámbrica. *Smartphones* y/o *tablets* con aplicaciones Android y/o ios, etc.

## **3. Procesando in situ mediante aplicaciones de lectura cromática**

A partir de los enfoques seleccionados, y de manera simultánea, se utilizan aplicaciones de lectura de color como Adobe Color, *Color Finder* y *Real Colors*, elegidos en función del sistema operativo del dispositivo utilizado, para la detección y selección de colores que conforman la paleta de ese enfoque.

## **Conclusiones**

La incorporación de dispositivos tecnológicos y la utilización de aplicaciones *web 2.0* en la enseñanza del color urbano en los talleres de morfología urbana, se considera puede ser un invaluable aporte y una condición necesaria de abordar en los escenarios pedagógicos actuales, para motivar y dinamizar el aprendizaje del fenómeno cromático y su actuación en la ciudad.

Consideramos que esta experiencia de relevamiento cromático de ámbitos significativos de la ciudad a través de dispositivos móviles, facilitará en los estudiantes la lectura e interpretación de los arreglos de color intervinientes en su definición, dando la posibilidad de operar con propuestas superadoras, además de reforzar los procesos de construcción colaborativa del conocimiento.

Esto posibilita la aplicación concreta desde los contenidos de la asignatura, y permite centrar al alumno en un contexto y tiempo reales, donde cada herramienta, dispositivos móviles con sus aplicaciones, además de ser considerada como un instrumento con fines informativos, lúdicos, comunicativos, instructivos es sobre todo educativa; posibilitan complementar y ampliar los conocimientos adquiridos, avanzar dinámicamente en el contenido del color como parte de la comprensión de la realidad del objeto arquitectónico y urbano y acercarlos a la vida profesional.

Cabe destacar la necesidad de responsabilidad y compromiso del docente del taller en la búsqueda de medios innovadores para generar “la buena enseñanza”, en el conocimiento de las características de cada aplicación, para la toma de decisión en la elección de entornos apropiados que los vinculen a la realidad de su contexto de aprendizaje permitiendo sentir empatía y simpatía por la actividad que desarrollan.

Los proyectos educativos con medios locativos, pueden verse como un nuevo lenguaje de la ciudad utilizando tecnologías y redes móviles, las que cambian la experiencia diaria de los lugares y nuevas modalidades de apropiación dentro de las ciudades.