

El Taller de Arquitectura. Espacio multimodal

Resumen

Nuestro accionar docente está signado por el permanente interés y la reflexión sobre las problemáticas emergentes de la enseñanza de la Arquitectura en el primer año de la carrera. Estas inquietudes han conducido a la exploración, desarrollo y aplicación de herramientas didácticas multimedia que permitan instrumentar la teoría y la práctica de la disciplina en un formato multimodal que albergue de manera interrelacionada los espacios reales y virtuales en el Taller de Arquitectura. Lo que nos ha permitido poner en cuestión los paradigmas actuales en cuanto a la producción y consumo de la enseñanza y aprendizaje de la Arquitectura en el nivel inicial, dando lugar a nuevos espacios de aprendizaje.

* Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba. Cátedra Arquitectura IC, primer año.

Graciela Heinzmann es docente e investigadora de la UNC. Directora de los proyectos de investigación, con financiación de SECyT, "Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del proceso de diseño en el nivel inicial de la carrera de Arquitectura" (2012-2013) y "El taller multimodal, una alternativa didáctica para la enseñanza de la arquitectura en el nivel inicial de la carrera" (2014-2015).

Silvia Bonetto es docente e investigadora de la UNC. Codirectora de los proyectos de investigación, con financiación de SECyT, "Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del proceso de diseño en el nivel inicial de la carrera de Arquitectura" (2012-2013) y "El taller multimodal, una alternativa didáctica para la enseñanza de la arquitectura en el nivel inicial de la carrera" (2014-2015).

Problema o situación que desencadena la experiencia

Este proyecto ha enfrentado el desafío de inaugurar un camino innovador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la arquitectura mediante la aplicación de las nuevas tecnologías en la enseñanza superior. Nos permite conjeturar sobre las problemáticas emergentes de las prácticas docentes en el primer año de la carrera de Arquitectura, dentro del marco institucional de la universidad pública y sobre el potencial que brindan las tecnologías de la información y comunicación (TIC), aplicadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje, desde el par dialéctico virtualidad-presencialidad.

En esta experiencia asumimos como hipótesis que la aplicación de las TIC en educación no transforma ni mejora automáticamente los procesos educativos; en cambio, modifica el contexto en el que se producen las relaciones entre los actores, las tareas y los contenidos de aprendizaje. Con su aplicación, se persigue la activación de la autogestión, la generación de nuevos espacios de comunicación de la experiencia áulica y la interacción del alumno con los saberes y prácticas propuestas, dentro de un aprendizaje colaborativo y cooperativo. Esto abre un camino evolutivo y supone una mejora en función de los usos posibles de la tecnología.

Etapas de la experiencia

Esta experiencia corresponde, en una primera instancia, al proyecto de investigación subsidiado por Secyt, periodo 2012-2013: "Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del proceso de diseño en el nivel inicial de la carrera de Arquitectura". Se aborda conceptual y metodológicamente la construcción y aplicación preliminar de un aula virtual. En la actualidad, se está desarrollando el proyecto correspondiente al periodo 2014-2015: "El taller multimodal, una alternativa didáctica para la enseñanza de la arquitectura en el nivel inicial de la carrera". Esta etapa implica, en una primera instancia, una mirada reflexiva sobre la experiencia previa, concluyendo en la construcción de un Modelo didáctico Multimodal (MdM), punto de inicio del proyecto de investigación en curso. Actualmente, nos encontramos en la etapa de aplicación y consolidación del MdM, en el taller de Arquitectura.

Contextualización

Desarrollo y aplicación del MdM en dos talleres (5 y 6) de la Cátedra Arquitectura IC. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba; los destinatarios son los alumnos del primer año de la carrera de Arquitectura. La investigación se enmarca dentro de los objetivos generales, los contenidos, las pautas evaluativas y la bibliografía propuesta por la Cátedra.

Relato de la experiencia

Aplicamos los criterios pedagógicos y organizativos de la Cátedra, los cuales se desarrollan a través de dos ejercicios de diseño, cuyo sustento gira en torno a la exploración-experimentación y generación del espacio, y a la implementación de un proceso de enseñanza-aprendizaje reflexivo, tanto desde el punto de vista disciplinar como de las prácticas áulicas, guiado por el carácter de investigación –acción que define el proceso de diseño–. El abordaje del tema nos obliga a profundizar, desde el punto de vista epistemológico, sobre los aspectos teóricos y conceptuales que conlleva la implementación de las nuevas tecnologías en la educación. Entendemos que “estas y su administración ya están dentro de las aulas porque están incorporadas en la mente de los alumnos, aunque no de todos por igual, debido a la brecha digital existente en nuestra sociedad” (Coll, Monereo, 2011: 78). Abordamos el estudio de las características esenciales que definen el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Arquitectura I desde la perspectiva de la multimodalidad, en la cual, de manera sinérgica, confluyen diversos dispositivos propios del aula real con los entornos virtuales.

El proyecto se aborda desde una visión integral de la enseñanza de la arquitectura y desde un marco teórico que considera los principios que conciernen al estudio de los fenómenos y procesos educativos de la enseñanza de la asignatura en primer año. Su implementación demanda la identificación y desarrollo de los factores pedagógicos y tecnológicos que intervienen en los procesos educativos sustentados en la educación tradicional y en las TIC, y en

el peso relativo de cada una de ellas en la estructura general de la asignatura, ya que ambas producen una interrelación e influencia recíproca. El análisis se centra en la profundización del triángulo interactivo de las prácticas educativas; por un lado, el alumno y el docente actuando en entornos multimodales donde es posible verificar las condiciones, perfil y competencias y, por otro, el vértice relativo a los contenidos de aprendizaje, su presentación y organización en los lenguajes virtuales y tradicionales de la asignatura, y sus respectivos formatos de representación. La experiencia acumulada nos indica que la incorporación de las TIC a la educación requiere de la alfabetización digital previa, la cual debe ser abordada mediante la incorporación de los contenidos de aprendizaje dentro del currículo de la asignatura. Esta comporta el conocimiento y manejo de los recursos simbólicos y tecnológicos y el de las prácticas socioculturales asociadas a la administración de estos recursos, de acuerdo con el estado de desarrollo actual de la sociedad.

Un avance significativo del proyecto es la construcción de un Modelo didáctico Multimodal (gráfico 1), que significa la apertura a un amplio abanico de posibilidades de exploración, de modos de construcción y de gestión del conocimiento propio de la asignatura.

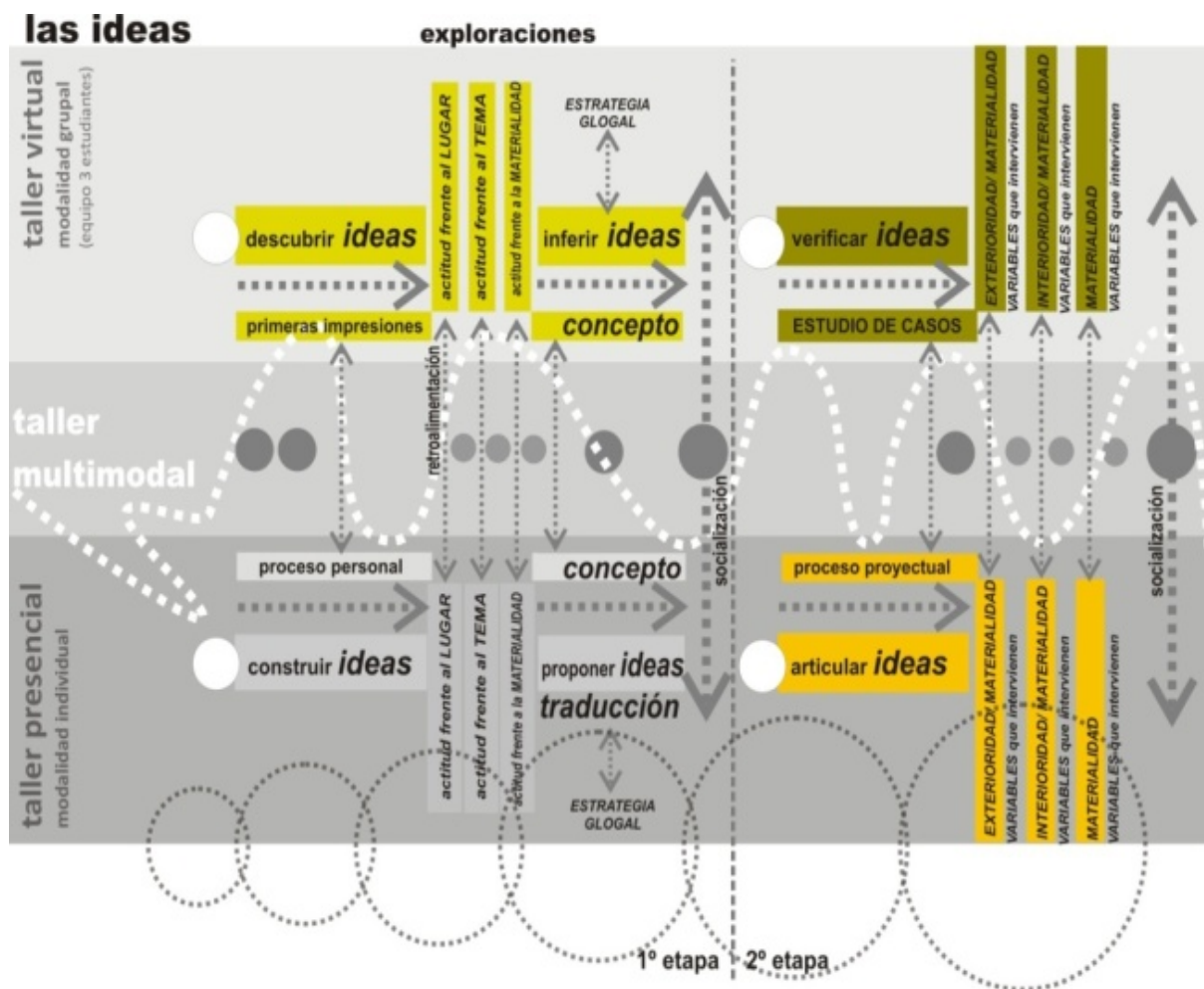


Gráfico 1

El Taller Multimodal se ha configurado a través de un despliegue metodológico propio, con identificación de las claves conceptuales que a nuestro entender, estructuran el proceso de diseño, habilitando diferentes estrategias y recursos didácticos, para y desde la presencialidad y la virtualidad.

La estrategia didáctica implementada demanda de la elaboración de un mapa de navegación, que contiene material didáctico específico para cada una de las etapas y otro general transversal a todo el proceso (gráfico 2).

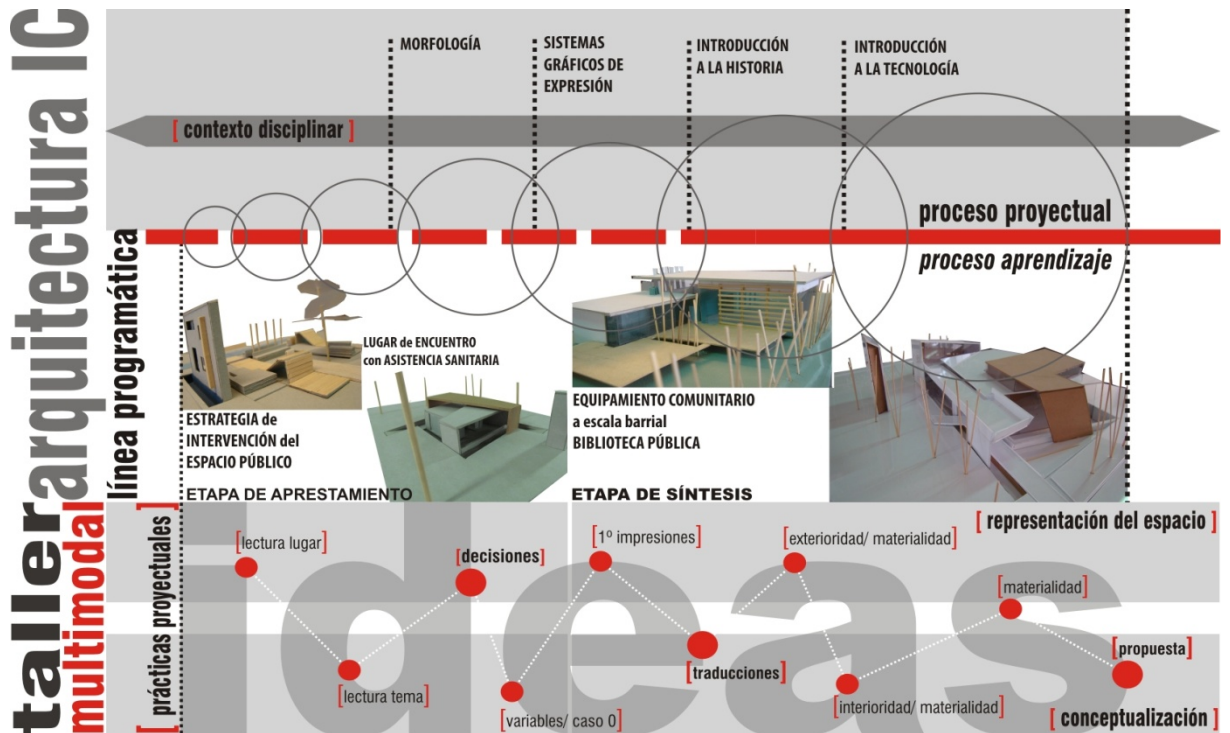


Gráfico 2

En el mapa interactúan estos espacios con los de producción de los estudiantes. Se convierten en herramientas interactivas a modo de relatos cognitivos de las traducciones realizadas por los alumnos de los temas abordados. Son, además, un instrumento de gestión y de valoración de la participación y rendimiento de los alumnos y del equipo docente. La investigación ha estado signada por cuatro factores relevantes. Uno de ellos, es el desarrollo y aplicación de las TIC a través de un aula virtual durante el proceso de diseño. El segundo factor es una consecuencia del primero y se refiere a la reflexión metacognitiva de las teorías, estrategias didácticas y prácticas docentes aplicadas a la enseñanza de la disciplina, las cuales han experimentado cambios a partir de la incorporación de entornos multimedia en el Taller de Arquitectura. El tercer factor está representado por la experiencia de articulación interinstitucional con el Programa de Educación a Distancia (PROED), (hoy ArTEC) de la UNC, mediante un convenio para el asesoramiento pedagógico y el suministro de herramientas tecnológicas y de control del proceso. El último factor está expresado por el diseño del aula virtual y su gestión durante el desarrollo de la disciplina.

Una consideración especial merece el desarrollo evolutivo generacional, el cual nos demanda la comprensión de las características antropológicas del alumno ingresante a la Universidad y su lógica de funcionamiento. Son partícipes de un colectivo social cuyas características principales son la de ser sintéticos, sensitivos visuales, concretos y multifocales. En este sentido, son depositarios de algunas de las competencias que el momento histórico les impone, en un proceso de construcción de una *mente virtual* con importantes consecuencias educativas.

Reflexión final

Estamos complacidos por la experiencia y los resultados logrados en el proceso metacognitivo de la enseñanza proyectual y de la incorporación de nuevas miradas a partir de las herramientas tecnológicas.

Este proyecto nos permite revisar el quehacer docente y bucear en las posibilidades que brinda la utilización de un espacio multimodal para el taller de arquitectura, el cual funciona como laboratorio de experimentación y de construcción del conocimiento a partir de la utilización de múltiples dispositivos didácticos de aprendizaje (diferentes modos de percibir, sentir, pensar, interpretar y traducir) que permiten desarrollar nuevas competencias cognitivas.

La importancia de este proyecto entre otras cuestiones, radica en el abordaje multimodal, realizado por primera vez en la enseñanza de la Arquitectura en nuestra Unidad Académica, el cual abre el camino a la utilización de un dispositivo genérico y alternativo al desarrollo curricular de la asignatura y de otras afines.

Creemos que esta investigación nos permite dar un paso adelante en nuestro rol de educadores, intentando adecuarnos a las demandas y a los recursos tecnológicos disponibles. Sin embargo, PROED ha debido profundizar en la búsqueda de instrumentos que se adecuen satisfactoriamente a las necesidades de la disciplina en cuanto a su versatilidad y a las posibilidades de intercambio y visualización simultánea de las experiencias. También es necesario remarcar dentro del proceso recorrido en estos años, que la experiencia con PROED ha sido satisfactoria tanto desde la asistencia pedagógica y técnica por parte de los asesores, consolidando un equipo de

trabajo, como desde el mutuo aprendizaje y la construcción de un camino interinstitucional alentador de nuevas posibilidades de construcción conjunta.

Referencias bibliográficas

Coll, C. y Monereo, C. (2011). *Psicología de la educación virtual*. Morata. Madrid.

Heinzmann, Bonetto, Canavese, Chernicof, Coll, Del Canto y Williner (2012-2013). *Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del proceso de diseño en el nivel inicial de la carrera de arquitectura*. SECyT.

Heinzmann, Bonetto, Canavese, Chernicof, Coll, Del Canto, Williner, Vacotto y Tocchi, (2014-2015). *El taller multimodal, una alternativa didáctica para la enseñanza de la arquitectura en el nivel inicial de la carrera*. SECyT.