

**XXV Congreso Clefa 2014 Paraguay**  
**"La Arquitectura y el Diseño en tiempos de crisis. Latinoamérica y sus perspectivas"**

*Eje: Docencia y Currículo Académico*

**GENERACIÓN, CONSTRUCCIÓN Y EXPLORACIÓN DEL ESPACIO Y LA FORMA.**  
**ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS.**

Dentro del marco del congreso "La Arquitectura y el Diseño en tiempos de crisis. Latinoamérica y sus perspectivas" y del trabajo final de posgrado en la Enseñanza de la Arquitectura y el Diseño, se acerca una experiencia sobre Prácticas Didácticas, en Morfología I del primer año de Arquitectura. En donde se utilizó un procedimiento que Barco denomina "**desnaturalizar la mirada**", necesario en la enseñanza universitaria, tanto en las prácticas didácticas, como en las metodologías y los procedimientos utilizados en la enseñanza de la forma y el espacio arquitectónico. Para ello la mirada se centró en la **articulación de tres teorías**: las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, la Zona del Desarrollo Próximo, los Instrumentos Mediadores de Vygotsky y los procesos de Evaluación de Rodríguez Arocho.

De esta manera la experiencia estuvo orientada en trabajar la zona de desarrollo próximo a través de la consideración de las distintas inteligencias del individuo y a través de procesos mediados por herramientas que garantizaran la internalización del nuevo lenguaje, propiciando el aprendizaje colaborativo y constructivista desde la evaluación, del espacio y la forma, y permitiendo la construcción metodológica de una propuesta creativa.

#### **DEFINICIÓN Y ARTICULACIÓN DE LAS TEORÍAS**

##### ***Inteligencias Múltiples:***

Considerando que existen distintas capacidades humanas, es de interés indagar el modo en que los estudiantes desarrollan las capacidades que resultan importantes para el desarrollo del proceso de diseño, a través de lo que Gardner llamó la "*Teoría de las Inteligencias Múltiples*": Todas ellas entendidas como potenciales en bruto posibles de ser trabajadas en diversas formas y casi nunca pura. "*Una inteligencia implica la habilidad necesaria para resolver problemas y elaborar productos*" (Gardner, 1995). Ambas habilidades son necesarias en el campo del diseño; pues la capacidad para resolver problemas connota un objetivo y denota un camino para llegar a resolver el mismo.

### ***Zona de Desarrollo Próximo:***

Es la zona dónde se ubica el **accionar pedagógico**, es la distancia entre el nivel evolutivo *real*, que es el nivel de las funciones que ya han madurado y que pueden resolver independientemente un problema, y el nivel evolutivo *potencial*, que está determinado por la resolución de un problema bajo la guía docente.

### ***Procesos de Evaluación:***

La evaluación se utiliza para referirse a la **valoración del proceso** implicado en la producción o la ejecución y se vincula a la manera en que se manifiestan las competencias. Debe ser neutra respecto al tipo de inteligencia, no a través de “lentes” y ser evolutivamente adecuada, utilizando técnicas adecuadas al nivel evolutivo del individuo en la especialidad en cuestión. Propicia que el estudiante genere un “autocontrol” progresivo, en un **estado constante de evaluación**, dado de un modo natural, casi sin reflexión consciente. En este proceso es donde se pueden proponer metodologías. Proporcionan una oportunidad excelente de *metacognición* o reflexión.

Con lo definido y el interés centrado en el estudiante como protagonista de su “ser” y “hacer”, se pretendió trabajar con los dispositivos adecuados para que el estudiante pudiera desarrollar las distintas capacidades que le permitirían luego, aplicarlas en el proceso de diseño. El desarrollo de estas capacidades dependería del modo de uso y aplicación de los instrumentos mediadores, los que bien trabajados en la zona del desarrollo próximo le permitirían al individuo, solapar las distintas inteligencias y que surgieran en él maneras propias de combinarlas y utilizarlas, inicialmente de manera intuitiva y espontánea, posteriormente serían tal vez intencionadas. Esto aplicado de manera consciente, permitiría el entendimiento del proceso y la reflexión, que son imprescindibles para la evaluación.

De desnaturalizar la mirada, la articulación de las teorías y la aplicación de prácticas didácticas, se visualizaron dos dimensiones: el micro diseño, constituido por prácticas diarias de cada clase, y el macro proyecto, la **construcción metodológica creativa** con sistematización de esas prácticas.

Pensar en una construcción metodológica creativa, es **tener las ideas como núcleo central**. Lo que Gardner llama los “conocimientos nucleares”.

¿Cómo ayudar al ingresante a formar una configuración mental creativa?

El docente debería ayudarlo a encontrar un método personal, ni sofisticado, ni complicado, sino una forma más sencilla que consiste en cambiar la configuración mental estereotipada que trae consigo, por otra simple, operativa y reflexiva. Para ello se consideran:

- Las **etapas** que se prevean: exploración - indagación - análisis - interpretación - maduración - ponderación - reflexión.
- Los **estímulos** disparadores que se apliquen en el momento oportuno y sacándole todas sus posibilidades.
- La **personalidad**, en una construcción metodológica ideativa, en que se inhiben las recetas propiciando la construcción intuitiva, reflexiva, con sentido común, sentimiento y entendimiento.

Para generar el **acto creativo** es necesario repetir la misma práctica con distintos accesos una y otra vez, con insistencia. Es el "**adiestramiento diario**" (Suzuki, 1983) como método. Entendiendo la repetición de la práctica o el "adiestramiento" no como un proceso mecánico o memorístico, sino como la internalización de una práctica que acelera un proceso, sin descuidar lo reflexivo.

Hablar de las prácticas es centrar el interés en la didáctica. Como docentes tenemos que armar el "*plan de clase*", entendiéndola como una planificación previa que incluye introducción, desarrollo y conclusión, con definición clara de contenidos a abordar, de objetivos a alcanzar y de recursos a utilizar. Esto es diseñar la clase, que no es lo mismo que pensarla.

### **CONCLUSIONES de las ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS para PROPICIAR el ACTO CREATIVO en la GENERACIÓN, CONSTRUCCIÓN y EXPLORACIÓN del ESPACIO y la FORMA.**

- Una *metodología sistematizada*, con objetivos claros y que incorpore en los mismos el desarrollo de las distintas inteligencias permite generar en el estudiante, la *autonomía* deseada.
- Esta metodología que apunta a la reflexión, al entendimiento, la interpretación y la autonomía, es la que promueve "*Procesos de Evaluación*" el estudiante genera un "*autocontrol progresivo*", en un estado constante de evaluación.

- La *sistematización* de ejercicios creativos, en una aplicación con sentido y sucesiva, permite al estudiante trabajar cómodamente la abstracción y el contenido.
- Trabajar con experiencias variadas permite aplicar distintas inteligencias, y la enseñanza individualizada. Porque no todas las prácticas son para todos los estudiantes.
- En el desarrollo de la creatividad intervienen la memoria y el conocimiento, aquellos individuos que tienen mayor experiencia en situaciones creativas y los que tienen mayores conocimientos adquiridos (cultura), tienen también mayores posibilidades para articular, cambiar, recrear y experimentar nuevas configuraciones mentales innovativas.
- La creatividad está ligada a la *madurez psicológica* del sujeto de aprendizaje y a condiciones externas en donde se propicia.
- La Imaginación se logra a través del accionamiento de las distintas "*Inteligencias Múltiples*"
- Cuando el estudiante no tiene experiencias previas de exploraciones en la imaginación, recurre al préstamo imaginativo pautado por el docente, pero a medida que se ejercita en ese tipo de experiencias, el estudiante va afianzando las posibilidades imaginativas propias
- El ambiente que se genera incide directamente en la creatividad. Un ambiente tranquilo, de concentración permite mejores procesos y resultados.
- El "acto creativo" que se pide recurrentemente en la facultad queda a merced de los estudiantes. En general, no se ejercita y en algunos casos no se enseña.