



CONGRESO EGRAFIA

V Congreso Internacional XI Congreso Nacional



REVISIONES DEL FUTURO -
PREVISIONES DEL PASADO

Asociación de Profesores de Expresión Gráfica en Ingeniería, Arquitectura y Carreras afines

CONFERENCIAS PLENARIAS • PONENCIAS • POSTERS • TALLERES • WORKSHOPS ESPECIALES

LIBRO DE ACTAS DEL CONGRESO





REVISIONES DEL FUTURO PREVISIONES DEL PASADO

01 al 03 de Octubre de 2014

V CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
en Ingeniería, Arquitectura y Carreras Afines

XI CONGRESO NACIONAL DE PROFESORES DE EXPRESIÓN GRÁFICA
en Ingeniería, Arquitectura y Carreras Afines

Rosario - 2014



UNR



UNC



UNRC



UNISA





V Congreso Internacional de Expresión Gráfica en Ingeniería, Arquitectura y Carreras Afines y XI Congreso Nacional de Profesores de Expresión Gráfica en Ingeniería, Arquitectura y Carreras Afines Héctor Carlos Lomonaco; coordinado por Salvatore Barba – 1ª ed. – Rosario: CUES (editorial) y FLASHBAY (edición digital) para EGraFIA, 2014.

800 p.; 29,7x21 cm.

ISBN 9788897821809

Diseño Gráfico: Lucas Fabián Olivero.

Fecha de catalogación: 27/09/2014



ÍNDICE - 03

BAGORDO, GIOVANNI MARIA	376
LA CASA MADRE DEI MUTILATI DI MARCELLO PIACENTINI: PROGETTI E RILIEVI	
CUNDARI, CESARE - CARNEVALI, LAURA	382
ARCHITETTURA E TERRITORIO. L'ARCHITETTURA COME ELEMENTO DI TRASFORMAZIONE DEL TERRITORIO E DELLE CITTÀ	
COMO, ALESSANDRA - SMERAGLIUOLO PERROTTA, LUISA	388
IL DIAGRAMMA: IL DISEGNO DEL PENSIERO	
CONTE, ANTONIO - PANZA, MARIA ONORINA	396
RI-ABITARE LA CITTÀ SCAVATA: DISEGNI E PROGETTI PER IL FUTURO DI UNA CITTÀ ANTICA	
VINZIO, LISANDRO - QUIROGA, HORACIO - GIUDICI, FERNANDO - VEDIA MARISOL - VIVES, SILVIA	402
LAS FORMAS DE LA AUSENCIA - REFLEXIÓN SOBRE GRAFISMOS	
POTENZONI, ADRIANA - MATTAR, ANDRÉS - VIVES, SILVIA - WORTMAN NATALIA - SORIA, MORENA	408
RELACIÓN INTERDISCIPLINAR EN EL PROCESO CREATIVO DE DISEÑO. LA EXPRESIÓN GRÁFICA CON SUS Matices EN EL PROCESO DE GÉNESIS E IDEACIÓN DE LA FORMA OBJETUAL.	
MARTINS DE FRANÇA, EMANUELLA - OLIVEIRA BARROS, LÍLIAN DÉBORA DE NEVES JÚNIOR, CESÁRIO ANTÔNIO	414
O CONHECIMENTO GEOMÉTRICO NA ARTE DAS DOBRADURAS	
WORTMAN, NATALIA SOFÍA	420
EL DISEÑADOR Y SU INTERLOCUTOR IMAGINARIO	
ADRIANA ROSSI - LUIS PALMERO IGLESIAS	426
DALLA LIBURNA A PALE AL PEDALO. 15 SECOLI DI DISEGNI PER IL BATTELLO A RUOTE	
SILVA, ERIVELTON - SILVA, ADONIS - CHRIST, JULIANA	436
MODERNIDADE PETROPOLITANA. O DESAFÍO DA CRIAÇÃO DE UMA NOVA IDENTIDADE	
BIAGINI, CARLO - DONATO, VINCENZO	442
BUILDING OBJECT MODELS (BOMS) FOR THE DOCUMENTATION OF HISTORICAL BUILDING HERITAGE	
BACCAGLIO SUSANA - KLANJSCEK LORENA - SALGADO MARCELO	450
LA CONFIGURACIÓN DE LAS IMÁGENES Y GRÁFICAS DIGITALES EN EL PROCESO DE PROYECTO ARQUITECTÓNICO	
CALISI, DANIELE	454
CANALETTO: MAGO DELLA PROSPETTIVA O ILLUSIONISTA? CAMERA OTTICA VERSUS PHABLET	





MAGAGNINI, MARTA	464
LO SPAZIO ERRONEO. COLLAGE E RAPPRESENTAZIONE DELL'ARCHITETTURA, DALL'ARTE ALL'EDITORIA AL PROGETTO.	
GIULIA PELLEGRÌ	472
IL DISEGNO DELLA CITTÀ: DALL'ANALOGICO AL DIGITALE THE SKETCH OF THE CITY: FROM ANALOGICAL TO DIGITAL	
MARIA GRAZIA ROCCO - CESARE VERDOSCIA - ANNA CHRISTIANA MAIORANO MARIO DI PUPPO - RICCARDO TAVOLARE	480
NECESSITÀ DI METODO PER IL DISEGNO DELLA CITTÀ	
MARA CAPONE, EMANUELA LANZARA	486
FORM FINDING STRUCURES: REPRESENTATION METHODS FROM ANALOG TO DIGITAL	
SORIA MEDINA, ALEX - DA SILVA SORIA MEDINA, SIMONE FARIA DE MEDEIROS, ZULEICA	496
DOCUMENTAÇÃO GRÁFICA DOS PORTAIS DE CURITIBA	
ANNA CHRISTIANA MAIORANO - CESARE VERDOSCIA	502
BARI_IMAGING CITY	
HEIDRICH, FELIPE ETCHEGARAY - REDONDO, ERNESTO	508
ANÁLISIS DE PRESENTACIONES DIGITALES DE PROYECTOS DE FIN DE GRADO EN ARQUITECTURA	
HEIDRICH, FELIPE ETCHEGARAY - REDONDO, ERNESTO	512
PRESENTACIONES DIGITALES DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS ACADÉMICOS	
DEIANA, SUSANA - GIUDICI, FERNANDO - BASEGGIO, MIGUEL MATTAR, ANDRÉS - TASCHERET, CANDELARIA	518
EL DIBUJO COMO INTERFASE INTERPRETATIVA DE LÓGICAS URBANAS	
CASADEY, PAULA - SAITO, KEIKO E.	524
PROCEDIMIENTOS DE FORMALIZACIÓN Y DISEÑO ARQUITECTÓNICO MEDIANTE EL USO DE SOFTWARE DE ORIGAMI Y PARAMETRIZACIÓN	
GRACIELA MAGDALENA HEINZMANN - SILVIA BONETTO - ALEJANDRO CANAVESE - SUSANA CHERNICOFF	530
LA GENERACIÓN DE NUEVAS HERRAMIENTAS DE EXPRESIÓN DEL TALLER MULTIMODAL COMO MODELO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA EN EL NIVEL INICIAL DE LA CARRERA.	
AMOEDO, MARÍA CLARA - RUEDA SUSPICHIAITI, BERENICE ELIANA SALAZAR, SILVANA	536
PROYECTO DE RESTAURACIÓN A PARTIR DEL RELEVAMIENTO FOTOGRAMÉTRICO DE LA IGLESIA DE LA COMPAÑÍA DE JESÚS, CÓRDOBA	



V CONGRESO INTERNACIONAL DE EXPRESIÓN GRÁFICA
XI CONGRESO NACIONAL DE PROFESORES DE EXPRESIÓN GRÁFICA
EN INGENIERÍA, ARQUITECTURA Y ÁREAS AFINES

EGRAFIA 2014
ROSARIO, ARGENTINA
1, 2 Y 3 DE OCTUBRE DE 2014

GRACIELA MAGDALENA HEINZMANN - SILVIA BONETTO
ALEJANDRO CANAVESE - SUSANA CHERNICOFF

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. UNC. Córdoba, Argentina

LA GENERACIÓN DE NUEVAS HERRAMIENTAS DE EXPRESIÓN DEL
TALLER MULTIMODAL COMO MODELO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA
DE LA ARQUITECTURA EN EL NIVEL INICIAL DE LA CARRERA.

Disciplina: Arquitectura.-

Ejes de interés: INVESTIGACIÓN - Gráfica Analógica y Gráfica Digital – Nuevas Herramientas.-

ABSTRACT

This presentation is carried out within the methodological and pragmatic frame of the subject Architecture I. From an epistemological standpoint, this subject makes a comprehensive understanding of the subject and provides a theoretical frame that includes the educational principles, phenomena, and processes together with the strategies, tools and procedures needed in a multimodal teaching and learning environment. In this didactic model the virtual and face-to-face classes converge, questioning the paradigms used up to now regarding the production and consumption of the teaching-learning process in the first years of Architecture.

RESUMEN

Esta presentación se desarrolla dentro del marco metodológico y programático de la asignatura Arquitectura I. Desde un punto de vista epistemológico, la asignatura realiza un abordaje integral de la arquitectura con un marco teórico que considera los principios, fenómenos y procesos educativos y, a la vez, emplea estrategias, herramientas y procedimientos en un proceso de enseñanza y aprendizaje Multimodal. En este modelo didáctico confluyen el Aula presencial y virtual, poniendo en tela de juicio los paradigmas utilizados hasta el momento en cuanto a la producción y el consumo de la enseñanza y el aprendizaje de la Arquitectura en el nivel inicial de la carrera. Su implementación requiere de la identificación y desarrollo de los factores pedagógicos y tecnológicos de la educación tradicional y de las TIC, además, de la identificación del peso relativo de cada una en la estructura general de la asignatura, ya que ambas producen una sinergia 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 de ambos y en el vértice relativo a los contenidos de aprendizaje, la presentación y organización de los mismos, en los lenguajes analógicos y virtuales y sus respectivos formatos de representación. La incorporación de las TIC demanda de una alfabetización digital previa, abordada desde la propia currícula de la asignatura. Lo cual significa, el conocimiento y manejo de los recursos simbólicos y tecnológicos y de las prácticas socioculturales asociadas al manejo de estas herramientas.

La incorporación de las Nuevas Tecnologías supone un particular lenguaje y un sistema de representación cuyo dominio está ligado a la comprensión de su semiótica y a las posibilidades de leer sus símbolos. Las TIC permiten crear entornos que integran los sistemas semióticos conocidos y amplían hasta límites insospechados la capacidad humana para representar, procesar, transmitir y compartir grandes cantidades de información con pocas limitaciones de espacio y de tiempo y en forma instantánea. La interiorización de las TIC expresa un cambio en las formas de conocer y gestionar el conocimiento, convirtiéndose en un espacio ideal para promover un pluralismo de representación que permita la convivencia de múltiples perspectivas que hagan posible transformar la realidad o vivir realidades paralelas o virtuales. El alumno a través de un conjunto de prácticas cotidianas se va apropiando del uso de las herramientas, lenguajes y de los procedimientos de uso que estas ofrecen. A través de un modo de pensar, va construyendo una identidad virtual, próxima a su identidad presencial, que le permite posicionarse de una determinada manera, en situaciones de aprendizaje interactivos. La experiencia tiene la finalidad de distribuir socialmente estas tecnologías y demanda de los educadores la capacidad de establecer un enlace eficaz entre ambas cogniciones, siendo competentes en los recursos que ofrecen las TIC, promoviendo la comunicación asincrónica, favoreciendo la planificación de las representaciones y una mayor reflexión sobre los contenidos negociados. Así, un alumno competente está en mejores condiciones para vivir también en la pantalla y no solo dentro de la pantalla.

INTRODUCCION

Para facilitar la comprensión de la propuesta es necesario explicitar el significado de la asignatura dentro de la curricula de la carrera. La naturaleza del objeto de estudio es lo que caracteriza a la enseñanza de la Arquitectura y el Diseño. Ambos definen teorías y prácticas específicas, las que resultan atravesadas por diferentes dimensiones y unidades de análisis, de variables, de articulación disciplinar y transferencia de conocimientos. Su instrumentación requiere de la construcción de un pensamiento complejo y de la producción de ideas alternativas y materializables a través de un lenguaje (semiótica) propio. La enseñanza de la Arquitectura demanda de un posicionamiento teórico y ético para el abordaje epistemológico de esta complejidad.

El proceso de enseñanza y aprendizaje de la Arquitectura como medio y fin instrumenta contenidos, propone objetivos y desarrolla métodos, que posibilitan al estudiante la generación de un pensamiento crítico, autogestionario y totalizador. Ello se sustenta en la exploración, incentivo y exaltación de la creatividad a través de la experimentación - exploración. Desde el campo pedagógico y didáctico esta disciplina pretende se produzca en el estudiante, la activación de mecanismos creativos. Lo cual es posible de lograr a través de un proceso de incorporación de saberes, del pensamiento disciplinar, del acceso a la investigación proyectual y a la producción creativa. Para ello se deben interponer instrumentos que funcionan como disparadores de la personalidad, necesarios para la ideación proyectual. La curricula, entrelaza disciplinas y prácticas diferentes entre sí, con saberes propios y desplegados en forma sincrónica. En el primer año de la carrera, se inicia al alumno en el pensamiento relacional, mediante la articulación de las disciplinas del nivel, buscando la interacción dinámica entre las mismas.

DESARROLLO

La asignatura asume el rol de componer, descomponer e integrar todos los saberes, mediante la operación de síntesis durante el proceso proyectual. En este confluyen de manera activa, diferentes dimensiones del aprendizaje: la de los contenidos, la de los procedimientos, la de las re-presentaciones y pre-figuraciones y la de las actitudes.

Los contenidos son planteados a través de las diferentes prácticas. Se alinean alrededor del espacio como objeto de estudio de la arquitectura y como su expresión visible. A su vez, la generación del espacio se produce a partir de una IDEA. La exploración - experimentación se transforman en un recurso de diseño y la reflexión sobre la propia producción y la del taller, son un mecanismo para el avance proyectual. La incorporación de herramientas de representación y de comunicación, establecen una rutina del lenguaje arquitectónico. La práctica del ejercicio de la autogestión y de la gestión compartida, se convierten en un recurso

de control del proceso.

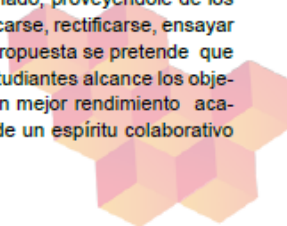
Los procedimientos, las estrategias y las representaciones de los contenidos disciplinares, que se aplican durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje se integran en la sintaxis de la comunicación disciplinar. Estos se van habilitando a lo largo del proceso proyectual en momentos temporales expresados en sucesivas secuencias didácticas, que se identifican como las etapas de indagación - reflexión, prefiguración - reflexión - producción y proposición - reflexión - producción - articulación.

Entendemos al Taller Multimodal (05_IMG) como el espacio de convergencia dinámica y sinérgica del Aula Real, con los entornos virtuales y con el aula extendida (fuera del ámbito académico hacia territorios y construcciones sociales y urbanas alternativas).

Su implementación ha llevado a enfrentar nuevos desafíos en lo pedagógico, metodológico e instrumental, resignificando los modos y formatos de aplicación de la teoría y la práctica. También, demanda de todos los actores el desarrollo de competencias que permitan construir estructuras cognitivas que habiliten en el manejo o disponibilidad de formatos de representación convenientes para la construcción y modelización de una lógica disciplinar propia.

Durante el desarrollo del proceso proyectual se penetra en la esencia, el contenido y el significado a partir de la producción de un hecho arquitectónico, el cual, debe expresar la IDEA a través de su materialización. De este modo el estudiante, como creador de IDEAS, puede modificar, enriquecer o evolucionar el orden constituido, detectando las mismas a partir de la exploración de diferentes dimensiones de análisis. Es en la construcción consciente del propio proceso de diseño, donde se produce la personalización del proceso proyectual. Esto pone en juego la voluntad de generar espacios, la capacidad de decidir, de trabajar con los condicionantes, oportunidades y recursos disponibles de un lugar. Buscando dar respuestas posibles y sostenibles desde una arquitectura innovadora y fuera de estereotipos, a problemas que plantea la sociedad.

La disciplina demanda de parte del alumno una actitud abierta, flexible, para poder incorporar o afianzar la capacidad de exploración y de experimentación. La asimilación de nuevos saberes contribuye a la construcción de un pensamiento reflexivo que permita desplegar aptitudes de innovación y de creatividad. Para que ello ocurra, el equipo docente debe responder a las expectativas de los alumnos con criterios de organización claros, efectivos, de manera de impulsar una dinámica de trabajo que actúe como disparador de las acciones. Estas acciones deben estar cargadas de intenciones positivas, posibilitando al educando sentirse contenido, respetado, escuchado, proveyéndole de los espacios para opinar, equivocarse, rectificarse, ensayar caminos y explorar. Con la propuesta se pretende que una franja más amplia de estudiantes alcance los objetivos propuestos, logrando un mejor rendimiento académico y visibilidad dentro de un espíritu colaborativo



y cooperativo del Taller.

Una consideración especial merece la comprensión de las características antropológicas del alumno ingresante y su lógica de funcionamiento actual. Las nuevas tecnologías 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 que existe en nuestra sociedad. En general, son usuarios frecuentes de la comunicación a través de mensajes cortos en comunicaciones sincrónicas (SMS) y pueden utilizar Internet como consumidores pasivos de información tanto como llegar a controlar su gestión, o incluso convertirse en autores del desarrollo de diversas aplicaciones. En este sentido, son depositarios de algunas de las competencias que el momento histórico les impone. Estamos frente a un proceso de construcción de una mente virtual y las consecuencias educativas de este cambio son importantes.

Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la Educación.

El impacto de las TIC en la educación es en realidad un aspecto particular de un fenómeno mucho más amplio relacionado con el papel de las tecnologías en la sociedad actual. Las TIC son en sus diferentes estados de desarrollo, instrumentos para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones, los conocimientos adquiridos, Coll y Martí (2001). Las TIC forman parte de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a las tecnologías de la información (Castells, 2000, pg.60). Su utilización modifica las prácticas sociales e incide de forma especial en las experiencias educativas, asignándoseles la entidad de desarrollar acciones comunicativas como herramientas de socialización que sobrepasan los límites de lo que se entiende como comunidad. Este fenómeno, está signado por algunos parámetros como la accesibilidad, el aprendizaje en red y la necesidad de una creciente alfabetización digital. Para ello la Internet promueve el desarrollo de formas sociales virtuales y de nuevas prácticas asociadas a ellas.

Todas las TIC descansan sobre el mismo principio, la posibilidad de utilizar sistemas de signos, lenguaje oral, escrito, imágenes estáticas y en movimiento, símbolos matemáticos, alfabeto musical, etc., para representar una determinada información y transmitirla. Mas allá de una base común, difieren entre sí, en cuanto a las posibilidades y limitaciones que ofrecen para representar y transmitir la información, de acuerdo a la especificidad requerida por el sistema educativo.

En la evolución de las tecnologías educativas se pueden reconocer distintas etapas, a lo largo del tiempo, que van desde la transmisión oral, a las mentes alfabetizadas, llegando a la instancia de comprensión significativa de los contenidos como el principal objetivo de la educación formal.

La evolución e interconexión entre distintos dispositivos digitales y la Internet dan lugar a la construc-

ción de la Sociedad de la Información (SI). Representa el momento más avanzado de las TIC, por la capacidad de sus miembros para obtener y compartir cualquier información de manera instantánea desde cualquier lugar. El estado de desarrollo de las redes inalámbricas y la Internet móvil hacen posible la conexión total. La llamada virtualidad, hace referencia a las organizaciones, comunidades, actividades y prácticas que operan y tienen lugar en Internet. La simulación de todo tipo de objetos, fenómenos, situaciones y procesos aplicados en la comunicación, enseñanza, aprendizaje, trabajo, comunidad, etc. mantienen a la Internet en una realidad virtual paralela que adquiere estatus propio.

La interacción de los actores educativos y el sistema complejo de procesamiento de información de Internet, está modificando de forma significativa las herramientas, los escenarios y las finalidades o propósitos de la educación.

Frente a este contexto de cambio, la educación no debe permanecer ajena y asimilar algunas de sus características como la complejidad, la interdependencia e imprevisibilidad que rigen las actividades y las relaciones de los individuos, grupos, instituciones e incluso países. Es parte de este fenómeno, la rapidez con que se producen los cambios y transformaciones, los cuales, aumentan el impacto de estos procesos, de los efectos y sus consecuencias.

La transformación de las coordenadas espaciales y temporales de la comunicación, se constituyen en un factor de cambio de la época, ya que el espacio y el tiempo son dos condicionantes básicas de los seres humanos en el intento de mejorar su capacidad de comunicación. No obstante, la abundancia de la información y la facilidad de acceso, no garantiza que los individuos estén más y mejores informados. En este sentido, el reto de la educación es pasar de la información al conocimiento, es decir, lograr una información internalizada y adecuadamente integrada a las estructuras cognitivas del estudiante. Un fenómeno colateral, está configurado por la escasez de espacios y tiempos para la abstracción y la reflexión, impidiendo la duda y dificultando el aprendizaje.

La conexión inalámbrica y el desarrollo de soportes móviles permite a los estudiantes acceder en todo momento a través de su teléfono móvil, agendas electrónicas u otros dispositivos a documentos, portafolios, foros, chats, cuestionarios weblogs etc. Es de destacar que las aplicaciones y usos educativos de las TIC, ofrecen la posibilidad de desarrollar prácticas inclusivas dentro de la educación formal e informal. Además, las características de accesibilidad, de manejo y de adaptabilidad, pueden ser utilizadas por los programas educativos, para convertirse en un auxiliar de las tareas, aspirando que el uso sea cada vez más amigable, intuitivo y de fácil utilización, extendiendo las opciones de aprendizaje fuera del espacio aula y comunitario.

El potencial mediador de las TIC como instrumento educativo, depende de los usos que los partici-

pantes hagan de ellas y guarda estrecha relación con el equipamiento y con los recursos tecnológicos, además, de otros factores como los conocimientos previos, las expectativas, la motivación, el contexto socio institucional, etc.

Sin embargo, es conveniente resaltar la dificultad que aun representa la implementación de usos educativos de las TIC en la enseñanza superior para que representen una innovación en los métodos de enseñanza y aprendizaje y signifiquen fehacientemente una mejora de los procesos y resultados académicos.

La investigación - acción llevada a cabo por el equipo docente, ha permitido después de una larga búsqueda, encontrar algunas de las claves que definen el proceso de incorporación de las Nuevas Tecnologías a la enseñanza de la Arquitectura en este nivel de la carrera. Ha sido un trabajo signado por la reflexión conjunta, del equipo docente con los asesores del Programa de Educación a Distancia PROED, de la UNC y por una mirada meta cognitiva sobre contenidos, procedimientos y herramientas aplicadas del proceso de diseño en el Aula Real en instancias anteriores.

Desde el inicio, la investigación ha estado atravesada por la incertidumbre propia de la búsqueda de "nuevas miradas" y de definición del "que" y "como" implementar el Aula Virtual, la cual, de manera sinérgica y complementaria a la Real, que definen el Taller Multimodal. El trayecto realizado a la fecha permite avances respecto de la aplicación de las herramientas utilizadas, en la interacción con la presencialidad. Una clave singular en el manejo de las herramientas tecnológicas, es la promoción, adquisición y desarrollo de competencias necesarias que habiliten al estudiante en la comprensión e utilización de la semiótica de la asignatura.

La implementación del taller multimodal demanda de habilidades para la producción de conocimiento y del desarrollo modos representarlo, de comunicarlo y compartirlo, tanto desde el lenguaje analógico como del virtual, en el momento que se está produciendo o que es requerido. Este desafío es posible porque la mayoría de los jóvenes estudiantes son aptos para la multifuncionalidad cognitiva.

La pluralidad de representaciones y el uso simultáneo de múltiples códigos hacen posible un conocimiento integrado y multimedia. Según Edgar Morin (2000. Pg. 76) parece el soporte conveniente para un pensamiento complejo. Conocer y pensar no es llegar a la verdad absoluta cierta, sino que es dialogar con la incertidumbre. Se considera que la frecuente interacción con otras personas en entornos virtuales puede crear una representación auto referenciada del propio yo, es decir, la percepción de que existe en la red al menos un yo mismo que nos representa e identifica, es decir una identidad virtual, Gálvez y Tirado (2006). Esta identidad virtual asume distintas formas logrando un posicionamiento en una situación de interacción colectiva y pudiendo producir distintas formas de aprendizajes y en consecuencia, son susceptibles de ser apropiadas desde el punto de vista educativo.

Herramientas de expresión del Taller Multimodal.

En el marco de las traducciones graficas, el concepto de imagen es una representación mental completa, es un símbolo de lo que ya ha sido percibido anteriormente por los distintos sentidos (visual, auditivo, táctil, olfativo, gustativo, motriz, cenestésico). Es una entidad posicionada entre el objeto y la representación, por lo cual es necesario vincular las imágenes al acto mismo de pensar. Es en la relación objeto - sujeto donde la imagen aparece como una realidad que depende de ambos. Necesita de las intenciones, significados y valores que le otorga el sujeto y de las propiedades y características físicas del objeto para lograr poseer principios y atributos propios.

El concepto de imagen es considerada por el sujeto en un doble sentido: como re-presentación de una pauta constitutiva de lo real, externo al mismo, posible de ser aprehendida por la percepción, comprensión, fruición y como prefiguración de la voluntad de proyección de la subjetividad en el mundo, posible de ser expresada por la conciencia valorativo-especulativa del sujeto.

En el diseño no se persigue una re - presenta (dibujar algo ya presente) sino que busca la pre - figuración como una anticipación en la cual se propone e imagina una transformación de la realidad a través de imágenes que la determinan y la analizan.

El diseñador inventa el objeto en el acto mismo de representarlo, dibuja un objeto inexistente, cada vez con mayor precisión. Esa precisión es un aumento en el detalle dentro del sistema de reglas de la representación misma. Así el diseño es la descripción progresiva de un objeto que no existe al comenzar la descripción. De este modo, se sitúa a la imagen, en una instancia de mediación entre el sujeto y el objeto en la cual es posible referenciarse en el mundo mediante un proceso de asimilación y producción de imágenes.

En la percepción analógica, el pensamiento surge como un proceso de percepción provocado por un estímulo que se relaciona con hechos anteriores instalados en la memoria. La percepción, como aprehensión de la realidad, se refiere a una experiencia situada entre la sensación (visión sensible) y la intuición intelectual (visión inteligible). Es decir, la aprehensión directa de una situación objetiva. Los órganos sensitivos llamados centros de acción espontáneos son coordinados por nuestro sistema nervioso central y no son suficientes para realizar la permanente codificación/decodificación de las imágenes que representan el espectro de ideas, mitos, creencias y conocimientos que conforman la experiencia práctica del mundo. Solo la memoria introduce en la percepción una subjetividad, la cual es necesaria para que haya conciencia y no sólo percepción pura.

En la actualidad han cambiado los límites de la percepción y se buscan estímulos más rápidos y contrastantes. La utilización de nuevos medios y herramientas demandan una readaptación a las exigencias que plantean los procesos de cambio.

En la actualidad, la percepción digital proporcionada por las Nuevas Tecnologías aparecen no como una herramienta de prolongación de los órganos periféricos humanos otorgando mayor libertad de percepción, sino como imitador del sistema nervioso mismo. La capacidad de los nuevos medios reside en la posibilidad de analizar en términos fisiológicos y de reconstruir físicamente al sistema nervioso central. En términos cognitivos, la comprensión del mundo a través del medio digital, significa que puede simularlo en representaciones mediadas por dispositivos tecnológicos.

Se han invertido los conceptos: de sujeto a sistema y de las relaciones sujeto-objeto a los circuitos hombre-mundo. Hoy se concibe la extensión electrónica de la cultura humana como estructuras externas al hombre, la cual, a su vez puede ser entendida como una red electrónica que coordina nuestros sentidos.

La imagen digital, genera una realidad propia que según su naturaleza no depende ni del sujeto, ni del objeto. Al desprenderse del sujeto, no necesita de intenciones, significados y valores y al independizarse del objeto, no necesita ser fiel a las propiedades y características que lo representan.

Así, la imagen, constituida por una impresión sensible (mundo de las emociones) y por una impresión racional (mundo de los conceptos) sufre una sobre estimulación que satura la percepción sensible y espontánea y un exceso de información. Esta satura el pensamiento como consecuencias del manejo cualitativo y cuantitativo de datos posibilitado por el medio digital. El complejo mecanismo de percepción y de conocimiento que existe entre el objeto de conocimiento y su imagen es transformado por las características del medio en que se desarrolla. El medio digital origina una forma de lectura y una forma de memoria coherente con los principios y leyes que el mismo determina. Estas nuevas formas de lectura y de memoria afectan, tanto a los mecanismos que utilizan a la imagen como representación de un objeto exterior del sujeto, como también a los procesos de pre-figuración en donde la imagen juega un rol protagónico en la ideación del objeto de diseño.

En la disciplina la IDEA y posteriormente su concreción en el diseño es la búsqueda de algo que aún no conocemos. Es un esfuerzo por imprimir ese contenido desconocido en nuestra propia mente, una impresión de la cual no somos conscientes de haber recibido hasta que nos vemos confrontados con la misma imagen que estamos buscando en nuestra mente consciente. Este es el momento del descubrimiento en el que es posible su construcción.

El diseño es un esfuerzo para elevar un contenido desconocido a una situación en la que puede ser identificado, reconocido y conceptualizado como contenido tangible en términos cognitivos. De esta manera, el proceso de diseño puede concebirse como una serie de transformaciones de un estado inicial caracterizado por un bajo nivel de información y un alto nivel de incertidumbre, hasta un estado final de alta información y

baja incertidumbre. Entre el objeto de diseño y su imagen, media un complejo mecanismo de percepción, de ideación y de conocimiento.

En la Arquitectura, la representación analógica se expresa a través de la percepción y re-presentación visual de la forma, mientras que en la digital se amplía la información mediante la interacción de diferentes tipos de percepciones: visual, auditiva, táctil, cenestésica, etc., permitiendo la representación y verificación de los efectos de diversos mecanismos como la luz, sonido, calor, frío, aire, etc.

Las imágenes de síntesis son representaciones visibles de modelos conceptuales abstractos, configurando un lenguaje. Estas posibilitan la descripción simbólica de imágenes, modelaje y animación interactiva, simulación, visualización estereoscópica, interacción gestual con la imagen, conexión del cuerpo con la imagen, inmersión en los mundos virtuales, etc. Las técnicas clásicas de representación nos sitúan delante de nuestras representaciones, las técnicas virtuales nos crean la ilusión de inmersión en la imagen permitiéndonos movernos, actuar y trabajar en este mundo sintético. Esta sensación se deriva de la interacción visual y auditiva entre el mundo digital y nosotros.

Con las Nuevas Tecnologías, el cambio sustancial radica en el protagonismo que asumen los nuevos medios en los mecanismos de percepción y de conocimiento. Se reemplaza la comunicación face to face por interface. Se sustituye con la simulación digital la verificación del objeto de diseño realizado de manera analógica. Nos encontramos frente a un planteo que no encuentra límites en cuanto a nuestras capacidades de imaginación, ya que no se puede concebir todas las imágenes que se pueden producir, por lo que el resultado obtenido en un momento es transitorio.

Somos conscientes que aún queda mucha tarea por hacer sobre todo respecto de la profundización de los fenómenos que hacen al desenvolvimiento disciplinar en relación a la fascinación que produce operar en y desde el avance tecnológico, por encima de los medios de representación tradicionales. Sin embargo, la disciplina demanda la adquisición de competencias en el manejo de ambos medios (analógico y digital) y de la convivencia dinámica de ambos, además de la capacidad de poder diferenciar el más conveniente durante cada etapa del proceso proyectual de acuerdo a los requerimientos de expresión gráfica del momento y de las habilidades adquiridas.

CONCLUSIONES

Este proyecto ha enfrentado el desafío de inaugurar un camino innovativo en la enseñanza de la Arquitectura con la incorporación de las Nuevas Tecnologías en la enseñanza superior. Además, nos ha permitido conjeturar sobre las problemáticas emergentes de las prácticas docentes en el primer año de la carrera de Arquitectura, dentro del contexto de la Universidad Pública y sobre el potencial de las Nuevas Tecnologías aplicadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje, desde el par dialéctico virtualidad – presencialidad.

Su puesta en marcha, ha demandado la revisión de los modos de enseñanza y aprendizaje de la Arquitectura, en los primeros años de la carrera, de manera de lograr una convivencia interactiva y fluida entre ambas modalidades. Se ha avanzado en el diseño de las estrategias, prácticas y procedimientos, buscando las más adecuadas para la implementación del Aula Virtual y su enlace temporal y temático con la presencialidad.

Ha sido un trabajo signado por la reflexión, la mirada retrospectiva sobre contenidos, procedimientos y herramientas aplicadas durante la implementación del proceso de diseño en el Aula Real hasta el momento.

A partir de esta experiencia preliminar asumimos como hipótesis que la aplicación de las Nuevas Tecnologías en la enseñanza de la Arquitectura, no 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 y las herramientas utilizadas. Con ella, 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. Enfocado hacia un colectivo social cuyas características principales son la de ser sintéticos, sensitivos visuales, concretos y multifocales entre otras.

Después de la resolución del dilema inicial (que hacer y cómo lograrlo), su problematización ha devenido en una sucesión de eventos sin solución de continuidad representados por la construcción e implementación de los entornos virtuales, por la verificación de los contenidos aportados al proceso de diseño, la pertinencia de las herramientas utilizadas, además, de los modos de representación utilizados y la interacción con la presencialidad.

REFERENCIAS

[1] COLL, C., MONEREO C., (2011). Psicología de la Educación Virtual. Morata SL. Madrid. España.

[2] CHIARELLA, MAURO, (2005), El proceso comunicativo en situaciones virtuales. En MARTINEZ, F., (comp.). Redes de formación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo. (pp. 13-29). Editorial Paidós. Barcelona. España.



REVISIONES DEL FUTURO PREVISIONES DEL PASADO EGraFIA 2014



Creer... Crear... Crecer...

UNRC



UNISA



F.A.U.
UNLP



F.I.
UNLP



F.A.U.D.
UNSJ



F.A.D.A.
UNA



D.I.CIV.
UNISA



DE-SI.RE.
UNR



GRUPOS
CROQUIEROS

