

# TECNOLOGÍAS TRADICIONALES E INNOVADORAS EN LA ENSEÑANZA DE LA ARQUITECTURA EN EL MARCO DEL TALLER DE PROYECTO ARQUITECTÓNICO II.

Adriana A. Sarricchio, Laura Badella.  
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo – UNL.

Dentro del marco de la Reforma Curricular, organizado como una estructura tramada compuesta por tres ciclos, como estadios formativos, y tres áreas de conocimiento, sistema que coordina horizontal y verticalmente los distintos objetivos y contenidos de la asignatura<sup>1</sup>, el Taller de Proyecto Arquitectónico II se desarrolla en el segundo año del Ciclo Básico, (introductorio), dentro del Área de Diseño de la Carrera de Arquitectura y Urbanismo de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral.

Las actividades, acciones y operaciones, que se realizan desde esta doble pertenencia, tienen como meta principal incorporar a las prácticas formativas la toma de conciencia y el desarrollo crítico de las problemáticas emergentes de la consideración de valores colectivos en los procesos de diseño y en las tareas didácticas realizadas por los alumnos como futuros proyectistas, transformadores de su hábitat, haciendo consciente que proyectar es anticiparte, imaginar mundos de significación para el desarrollo de la vida humana.

El Taller de Proyecto Arquitectónico II capitaliza la experiencia tipológica, del Taller de Proyecto Arquitectónico I y se lanza hacia una experiencia proyectual donde el problema del sentido, el valor y la poética de la imagen son protagonistas claves del pensamiento proyectual.

Desarrolla sus contenidos y objetivos a través de un eje temático estructurante; Naturaleza, Cultura y Proyección, que articula en dos unidades temáticas dos abordajes diferentes a la problemática del diseño, no solo en la definición de la temática sino en la estrategia didáctica empleada.

Unidad Temática Nº 1: Arquitectura y Naturaleza

Unidad Temática Nº 2: Arquitectura y Ciudad

En ambas unidades, las prácticas propuestas se encuentran estructuradas en cinco fases:

Etapa de Ideación

- Análisis cualitativo y cuantitativo del programa y del sitio
- Elaboración de conclusiones. Pautas y premisas de diseño.

Etapa Propositiva

- Planteo espacial (especialización de las pautas y premisas de diseño/génesis de la idea).
- Partidos alternativos
- Anteproyecto

## Consideraciones previas.

Antes de enfocarnos específicamente en el desarrollo de la experiencia, resulta pertinente hacer referencia a las consideraciones que llevaron a incorporar la narración cinematográfica, a los procesos de enseñanza – aprendizaje y su relación con las disciplinas proyectuales.

---

<sup>1</sup> Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional del Litoral. Carrera de Arquitectura, Plan de Estudios 2001.

- El sentido del proyecto es la anticipación a una transformación. Consiste en imaginar mundos de significación para el desarrollo de la vida del hombre en sociedad. Las estrategias planteadas apuntan a generar una mirada crítica reflexiva, con la que el sujeto participa activamente en la construcción de estos mundos de significación. El proyecto arquitectónico se encuentra atravesado por el aporte de múltiples miradas disciplinares, dentro de las cuales el cine tiene un lugar privilegiado, siendo la imagen movimiento la que interpreta y reelabora el sentido del hábitat y del habitar, cualidad que los proyectistas reconocen como miradas atentas que realimentan el pensar y el hacer arquitectónico.
- La utilización de la narración cinematográfica en distintos momentos del desarrollo de las estrategias planteadas por la cátedra, colaborando en la configuración de la mirada proyectual, es posible por la propia naturaleza del medio.  
“Al concebirlo como medio lo inscribimos en el campo de la tecnología educativa, entendida como cuerpo teórico disciplinar en el que se inscriben propuestas de acción para la enseñanza que incorporan todos los medios para la prosecución de los fines de la educación en los diferentes contextos que le otorgan significación”<sup>2</sup>.
- Posibilita tender puentes para favorecer nuevas comprensiones en relación a los fines de las estrategias didácticas.
- Como fuente de contenido, articulado con el trabajo en el taller, permite la instalación de un tema, posibilitando el debate y la construcción de una postura crítica - reflexiva.
- Utilizado como disparador poético puesto en relación con los conceptos y pautas del ejercicio, “nos permite, tal como sostienen Howard Gardner (1993), una maravillosa puerta de entrada a un tema. Si reconocemos que la puertas de entrada pueden ser, entre otras, estéticas o narrativas, los Films pueden cumplir ambas funciones”<sup>3</sup>.
- Su relato despliega la experiencia del sujeto en la itinerancia, la espacialización del tiempo, el impacto de conductas, costumbres y ritos de una sociedad en una época determinada y su proyección en el futuro.
- La Narración cinematográfica, como ningún otro campo, permite trabajar con la hipertextualidad potenciando el acceso no lineal a los contenidos a través de la vinculación de nodos semánticos. El montaje opera de la misma manera que las formas en las que operan las estructuras hipertextuales, es decir, que tanto en una como en otra, los distintos nodos semánticos no construyen significado en sí mismos sino en las complejas relaciones que se establecen entre ellos.

### **Estrategia didáctica: Incorporación de la Narración Cinematográfica al trabajo en el Taller.**

La modalidad operativa propuesta es el trabajo de taller en grupos, que potencia los procesos de negociación e intercambio, como ejercicio colectivo en la construcción de conocimiento. Estas consideraciones se fundamentan en la hipótesis de Vigotsky y en las investigaciones que le sucedieron acerca de la relevancia de la naturaleza social específica que presupone el aprendizaje humano.

Las prácticas, allí realizadas, se ven enriquecidas con un sujeto de aprendizaje con una percepción fragmentaria y discontinua de la realidad que se conecta “con todo y con todos”, que comparte nuevas pautas y modos de relación, de pensamiento, de organización, registro y procesamiento de la realidad, interpelando al mundo desde un marco referencial renovado y con un amplio manejo de las nuevas tecnologías<sup>4</sup>.

Este contexto permitió considerar la incorporación de las cualidades sintácticas y semánticas de la narración cinematográfica, como dispositivo de mediación que

<sup>2</sup> Edith, Litwin, *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*, 2009, p. 129.

<sup>3</sup> Edith, Litwin, *Ibid.*, p. 130.

<sup>4</sup> Félix, Temporetti, “El modelo Internet. La clase ha muerto; viva la clase”, 2004.

recupera la referencialidad del alumno, sirviendo además como instrumento para la transposición entre la ideación y la proyectación arquitectónica. La Planificación de la asignatura en su Trabajo Practico N°1 “Arquitectura y Naturaleza” pone énfasis en el reconocimiento racional y sensible del contexto territorial de pertenencia como logro significativo en la realización del ejercicio. Dicho objetivo calificado como significativo por la cátedra, en el sentido dado por Ausubel<sup>5</sup>, se caracteriza por concebir al aprendizaje significativo como un proceso a través del cual una nueva información a procesar se relaciona adecuadamente con un aspecto relevante de la estructura del conocimiento previo del individuo. Es importante considerar que este aprendizaje ocurre cuando la nueva información se enlaza con las ideas pertinentes de afianzamiento que ya existen en la estructura cognoscitiva del que aprende. Tal intención es la que dio motivo para la realización didáctica de un relato audiovisual, que compendia los rasgos identitarios de la región fluvial y su paisaje, donde se desarrolla la práctica proyectual; favoreciendo la construcción de lo que denominamos una mirada proyectual, dispositivo a partir de la cual el alumno se encuentra en condiciones de percibir con mayor eficacia las atmósferas y los acontecimientos propios de dicho entorno, como un conjunto de experiencias sensoriales a procesar, que constituyen los insumos básicos para la apropiación progresiva de los valores del sitio y para la realización de las ideas generatrices del proyecto.



Figura 1. Trabajo en el Taller

### Relato de la experiencia.

La experiencia combinó el abordaje del sitio como disparador de inducciones creativas desde la visualización del relato audiovisual, realizado por la cátedra, contexto en el que se plantea la intervención; su apropiación crítica y compartida en las prácticas cotidianas del taller; y la realización de una travesía fluvial al lugar de emplazamiento geográfico del objeto a diseñar. Estas acciones hibridaron la experiencia sensorial de los alumnos, generando un campo semántico mediador, donde atmósferas, escenas y objetos atravesaron repetidas veces los límites que diferencian lo empírico de lo ficcional, germinándose mutuamente de sentidos y significados puesto que las experiencias y las vivencias singulares o colectivas se transformaron en narraciones actualizando los léxicos y los campos referenciales en el contexto de un entorno preponderantemente lúdico.

### Narración Cinematográfica: El Contexto – La Isla.

<sup>5</sup> Zayra, Méndez, *Aprendizaje y cognición*, 2008, p. 91.

Consideramos que la narración es un modo de conocimiento. La estructuración narrativa es un proceso de puesta en serie de encadenamientos y de complejización de la experiencia humana. Proceso siempre emergente del interjuego permanente entre una esfera emocional y un ámbito cognitivo – lingüístico.

Haciendo énfasis en la utilidad del modo de pensamiento narrativo, Bruner sostiene que el mismo permite “derivar lo desconocido de lo conocido”<sup>6</sup>, comprender y construir conceptos más abstractos a partir de situaciones cotidianas en la que el alumno se vea reflejado, permitiendo conectarse mejor con él mismo y desarrollando un conocimiento más valioso. Félix Temporetti sostiene que “numerosas evidencias confirman que se recuerda y se entiende mejor aquellos conocimientos (científicos, literarios o cotidianos) que se adquieren y organizan en un estructura narrativa”<sup>7</sup>.

Instalada en el momento de ideación y completando la aproximación técnico disciplinar al territorio con los encuadres y visiones que la narración cinematográfica interpreta y reelabora el sentido del hábitat y el habitar, la visualización del relato audiovisual presentado por la cátedra, intenta dotar al alumno de un conjunto de herramientas que le faciliten entender el complejo entramado de relaciones del contexto en sus diferentes escalas de intervención.

Con esta práctica anticipatoria el alumno percibe una experiencia concreta del escenario de la isla, donde se revela el espacio como atmósfera, explorando su acontecer y las diferencias que le otorgan singularidad.

Opera como disparador poético para la producción de ideas e imágenes que se pondrán en relación con conceptos, palabras claves, sensaciones, para definir la configuración de un campo semántico, con el que guionarán el proceso.

Como parte de los insumos a tener en cuenta, se le entrega al alumno el texto con el que fue construido el relato audiovisual para que, en grupos, reflexionen, decodificando el mensaje que el mismo intenta transmitir a través de las siguientes operaciones: selección de palabras claves, trabajo con antecedentes de cómo relatos desde otras disciplinas aportaron diferentes miradas sobre el mismo objeto de estudio.

“La isla es un universo que se renueva, minuto a minuto, de manera singular. Cada momento de su naturaleza es irrepetible y goza de un inalterable orden que distribuye los elementos sobre un espacio conciliador. Todo tiene su peso y su medida, allí... su equilibrio de formas, su ritmo y su despliegue... Nada está librado al azar, porque en su unidad hay un sabio equilibrio que no admite rupturas...”<sup>8</sup>



Figura 2. Relato audiovisual “La Isla”

<sup>6</sup> Jerome, Bruner, *La educación, puerta de la cultura*, 1997, p. 69.

<sup>7</sup> Félix, Temporetti, “Argumentos y relatos, dos formas de interpretar y construir la realidad desde la escuela”, 1999.

<sup>8</sup> Fragmento del texto del relato audiovisual realizado por la Cátedra de Proyecto Arquitectónico II. FADU, UNL.

### **La Travesía en Catamarán: La Itinerancia.**

Narrar la experiencia no consiste solamente en contarla, imaginarla o intercambiarla, sino que es sobre todo “actuarla”. La aproximación por tierra se completa con la llegada al lugar por el medio natural. Esto implica atravesar el espacio Isla, universo desconocido, en permanente transformación, lo que despierta la necesidad de agudizar los sentidos, predisponer el ánimo y el deseo por descubrir el nuevo espacio. Explorarlo en la itinerancia, incorporando la dimensión temporo espacial, les posibilita percibir con mayor eficacia las atmósferas y los acontecimientos propios de dicho entorno, como un conjunto de experiencias sensoriales que el alumno procesa y que constituyen los insumos básicos para la apropiación progresiva de los valores del sitio. Con esta aproximación se busca que el alumno se identifique con alguna energía del lugar, que no se convierta en un enunciador, que trascienda la existencia física con una mirada sensible, involucrándose con el sitio, hasta sentirse parte del mismo. En alguna medida debe producirse empatía con el lugar. Experimenta la atmosfera del espacio, en tanto registro sensorial de la experiencia, como medio a través del cual se transforma el estado de un lugar explorando su acontecer y las diferencias que le otorgan singularidad.



Figura 3. La Travesía

### **Producción de Mundos de Significación: Guiones.**

El proyecto no existe en el silencio, el trabajo en grupos requiere que el alumno narre su experiencia, pueda expresarla y representarla. Trabajar con narraciones, obliga a dar forma a la experiencia, combinando imagen, con elementos referenciales de quien arma el relato.

Introduce con su mirada un orden en lo que observa, la realidad es dependiente de esos modos de ordenación y es inseparable de las formas de la percepción humana, las que actúan como filtros en la elaboración de los relatos e influyen directamente en la representación de los espacios diseñados.

El dominio proyectual está sostenido por narraciones dado que el diseño se constituye dentro de un complejo campo discursivo poblado por textos poéticos, teóricos, formales psicológicos e ideológicos.

En este sentido, el pensamiento narrativo reconstruye realidades psicológicas en términos de escenarios, personajes, contextos, intencionalidades, conflictos, etc.

Desde esta perspectiva es posible considerar que la creación de un relato es la re – creación de un mundo simbólico, en el que se representa una realidad subjetiva<sup>9</sup>.

El alumno construye su campo semántico poniendo en relación el relato audiovisual, las existencias físicas, las huellas, trayectorias, atmósferas<sup>10</sup>, aconteceres que valora y que ha podido descubrir en las distintas instancias de aproximación al sitio; a la aparición de la metáfora como disparador de procesos creativos y al análisis de antecedentes, insumos que dotarán de sentido a la experiencia. De esta construcción de sentido surgieron relatos que resultaron de la captura guionada de acontecimientos y escenas<sup>11</sup> montadas en secuencias espaciales, como un conjunto de experiencias sensoriales, pertinentes para narrar y representar la experiencia del espacio y sus transformaciones en el tiempo. Las capturas se vieron favorecida por el uso generalizado de las cámaras digitales.

Haciendo una evaluación de la experiencia, se pudo verificar las potencialidades heurísticas y propedéuticas, como trabajo previo de articulación con el mundo específico disciplinar.

- Aumentó la capacidad del alumno para acceder y operar con visiones construidas o auto referenciales desde distintos mundos y contextos subjetivos.
- Promovió la creatividad, la innovación y favoreció el fluir entre distintos modos de pensamiento y acción.
- Potenció la expresividad y la diversidad de enfoques.
- Facilitó la comunicación entre alumnos y docentes, haciendo fluido el pasaje entre lo referencial, lo conceptual y lo operativo.
- Explicitó los valores culturales implicados en el imaginario proyectual acerca de mundos y realidades posibles desde el diseño.

### **La incorporación del aula virtual en las prácticas del Taller presencial.**

Las exigencias del escenario del presente junto a la proliferación de las TICs en la educación, traen aparejada una serie de transformaciones procedimentales tanto en la manera de adquirir conocimientos como en la propia manera de organizar y administrar la educación.

“La evaluación, configuración y aplicación de las herramienta multimediales para la educación superior en modalidades no convencionales, orientadas a la didácticas de las disciplinas del Diseño y el Arte, es un eje central de acción e investigación en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional del Litoral que se ha institucionalizado mediante la implementación de distintos Programas y Proyectos”<sup>12</sup>. En esta línea y nucleadas en el LIDEM (Laboratorio de Insumos Didácticos para la Educación Multimedial)<sup>13</sup> de FADU-UNL, las autoras del presente trabajo forman parte del grupo de docentes investigadores que desarrollan actividades de docencia, coordinación y tutorías académicas en distintas propuestas de carreras a término en la Modalidad a Distancia de Universidad Nacional del Litoral. Esta experiencia docente permite pensar con naturalidad la incorporación de un aula virtual

---

<sup>9</sup> Paul, Ricoeur, "La función narrativa y la experiencia humana del tiempo", 1982.

<sup>10</sup> Entendemos por Atmósfera, una sensación en perfecta concordancia con el espacio, registro sensorial de la experiencia, como medio a través del cual se transforma el estado de un lugar.

<sup>11</sup> El término “escena” hace referencia a aquellas unidades narrativas de sentido, de la vida cotidiana que se traducen en relatos, sensaciones, atmósferas y espacios a partir de donde se organiza y estructura el Hábitat. Asimismo, definimos “acontecimiento” como las experiencias que incorporan la potencialidad de la innovación a las formas conocidas del ritual.

<sup>12</sup> Giordano; Osella; Lauría; Pieragostini, 2010, p. 12.

<sup>13</sup> Aprobado por Res. Consejo Directivo FADU N° 039/02, el LIDEM es una unidad en condiciones de diseñar y producir insumos didácticos para la educación multimedial, constituyéndose en un laboratorio de investigación académica para el desarrollo de propuestas que incorporan las nuevas tecnologías educativas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

como complemento de las prácticas presenciales en el Taller de Proyecto Arquitectónico II, cuyo propósito se orienta al abordaje de estrategias educativas novedosas que aprovechen las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en combinación con aquellas “tradicionales” para potenciar y asegurar la estructuración de procesos de enseñanza y de aprendizaje. En la actualidad dicha propuesta se encuentra en proceso de elaboración y evaluación de estrategias didácticas para su futura implementación.

Las habilidades y formas de pensamiento propias del lenguaje hipermedial permiten, en este entorno, reelaborar y manipular los procesos de diseño. Los hipermedia<sup>14</sup> proporcionan una nueva significación en la trama del discurso y otros modos de organizar el tiempo, el espacio y las interacciones humanas (docente-alumno y alumno-alumno). A la construcción de relatos audiovisuales, croquis secuenciales y aproximaciones al sitio, se le suman nuevas herramientas y recursos hipermediales, como instrumentos para la construcción de conocimiento.

En la estrategia planteada para la realización del práctico N°1, Arquitectura y Naturaleza, la incorporación del aula virtual se fundamenta en la utilización del ciberespacio como entorno didáctico del diseño que se manifiesta en la convergencia de varios recursos hipermediales permitiendo desarrollar estrategias didácticas centradas en la resolución de la interfase tecnología – educación en la modalidad pedagógica del Taller; en los vínculos e interrelaciones entre los distintos actores del proceso de enseñanza- aprendizaje a través de los diferentes sistemas multimediales, en potenciar la interactividad e interacción ilimitada y el vínculo simultáneo o diferido como estrategia de registro completo y permanente del proceso de aprendizaje.

Entendemos por “aula virtual” un entorno interactivo que recupera el sentido del espacio en su dimensión simbólica<sup>15</sup>, construido para la promoción de estrategias didácticas que permitan la elaboración de proyectos trabajados en grupo y en forma colaborativa. Se trata de un espacio donde docentes y alumnos establecen relaciones de manera asincrónica para compartir bases y archivos de información, y diversas herramientas y recursos multimediales que configuran alternativas tanto en las prácticas comunicacionales como en la producción y desarrollo de proyectos.

Asimismo, cabe reconocer las consideraciones planteadas por la autora Beatriz Fainholc, quien sostiene que los proyectos que articulan ambas modalidades (presencial y virtual) debieran tener en cuenta que se trata de una relación educativa mediatizada, donde la organización, selección y combinación de recursos constituye un proceso de gestión preponderantemente autónomo por parte del alumno. En este sentido, las aulas virtuales requieren de modelos de organización mediados por el docente capaces de contextualizar la abundancia de datos, hechos, recursos, documentos disociados que llamamos información, estableciendo relaciones lógicas y significativas entre ellos, para transformarlos en conocimiento: “[el docente es quien] actúa como orientador o facilitador del aprendizaje, cuya intervención se manifiesta en las ayudas didácticas necesarias para seleccionar, ejecutar y evaluar diversas estrategias. Para mantener vivo el interés del estudiante, actúa guiándolo e incentivándolo a continuar aprendiendo, investigando y resolviendo cuestiones por sí solo, es decir fortificando su autodirección y autorregulación”<sup>16</sup>.

---

<sup>14</sup> Superando su acepción de soporte de sumatorias de objetos, el *hipermedia* se constituye como un lenguaje que se corresponde conceptual y morfológicamente con el modelo *hipertextual* –en tanto estructura y principios, es decir, integración de la información en múltiples formatos, navegación a través de vínculos no predeterminados, acceso a la información, interactividad con el usuario- y, por su naturaleza textual, sonora, gráfica y animada, adquiere rasgos *multimedia*: “este lenguaje constituido por imágenes visuales fijas, en movimiento y sonoras, representan sustancias expresivas en el dominio de la interactividad, transportando significantes discursivos múltiples. El objetivo es la indagación en estas “imágenes” para comprender sus posibilidades expresivas”. Isidro, Moreno, *Musas y Nuevas Tecnologías*, 2002, p.178.

<sup>15</sup> Carina, Lion, “Nuevas maneras de pensar tiempos, espacios y sujetos”, 2005, p.189.

<sup>16</sup> Beatriz, Fainholc, *La interactividad en la educación*, 2006, p. 88.

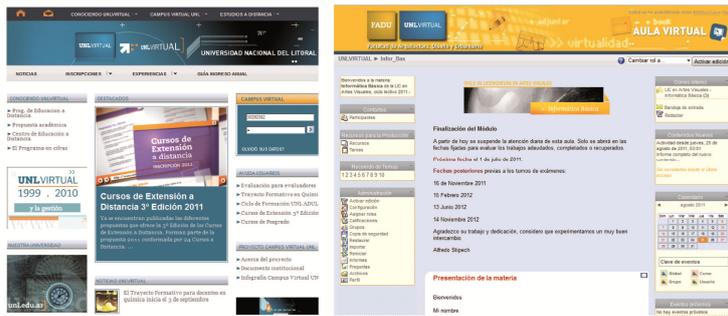


Figura 4. El aula virtual UNL

## El aula virtual, un entorno interactivo de aprendizaje.

El Entorno Virtual complementario para la enseñanza presencial que dispone la Universidad Nacional del Litoral es la plataforma tecnológica de circulación libre, Moodle<sup>17</sup>. Este sistema de gestión de cursos permite la construcción de comunidades en línea que cuentan con una base de datos on-line compartida por todos los miembros participantes. Se trata de una red cerrada, en términos de miembros que pueden acceder al aula (en este caso, serían alumnos y docentes del Taller de Arquitectura II) y abierta, en lo que respecta a usos de materiales y herramientas hipermediales asociadas a Internet.

Los contenidos se encuentran organizados y presentados de manera simultánea en diferentes secciones o módulos de acuerdo a la propia naturaleza de los mismos, favoreciendo el acceso y reconocimiento de su ubicación de manera rápida y dinámica. Entre los módulos que ofrece este entorno, se encuentran las tareas, consultas, foro, diario, recursos, cuestionarios, encuestas y wikis, entre otras.

En lo que respecta a los contenidos concretos, en el aula se concentrarían todos los documentos, enlaces y materiales multimediales que constituyen el cuerpo teórico y práctico realizado por la Cátedra, actuando como disparadores de ideas e imágenes que colaboran en el enriquecimiento del fenómeno “como acontecer”. Los mismos estarían organizados a partir de una serie de opciones que permiten la publicación de diversos documentos susceptibles a modificación que podrían ser actualizados de manera constante, tanto por los docentes como por los alumnos, según los perfiles adjudicados.

Entre las opciones disponibles, estarían aquellas donde se alojarían los archivos de texto que hacen referencia a: Teorías de formación básica disciplinar: límites, campos de acción, reflexión de las disciplinas proyectuales; Teorías sobre los espacios básicos de la Arquitectura: mediaciones expresivas, herramientas para la composición espacial, cualificación y sintaxis; y por último, Teoría compositivas del espacio: noción tipológica.

En relación al cine, los textos giran alrededor de la Mirada poética; El cine como texto, Espacio y tiempo en movimiento; La Ciudad y la Arquitectura como escenario del existir; El Montaje; El concepto de simultaneidad; Noción de espacialización de los elementos temporales; Introducción del tiempo en el espacio: Le Corbusier y la Ville Savoye; La Ciudad en el cine: neorrealismo italiano, etc.

Estos documentos estarían acompañados por una sección que funcionaría a modo de glosario colaborativo donde poder definir conceptos y palabras claves del desarrollo teórico, para su familiarización.

Se les facilitaría, además, el acceso al relato audiovisual “La isla” y a su guión, como dispositivo que puede ser utilizado en los momentos en que el proceso del alumno lo requiera.

Asimismo, se publicaría un listado de enlaces para que puedan ser visitados, a modo de ejemplo o analogía, las experiencias de otros autores y/o artistas. En ellos, los

<sup>17</sup> <http://moodle.org/>

alumnos podrían visualizar diferentes tratamientos en el uso de la herramienta audiovisual, tanto en las etapas de ideación como en los procesos de producción; y sitios de referencia pictórica, literaria, audiovisual, arquitectónica, etc., en donde se reflexione acerca de las miradas proyectuales que reconstruyen, sintáctica y semánticamente, el espacio de la isla.

Todos los archivos y documentos publicados se encontrarían a disposición y organizados por ejes temáticos, de manera tal que puedan reconocerse los diferentes abordajes teóricos implicados en el ejercicio (“cine”, “arquitectura”, “ciudad”, etc.).

En todos los casos, se intentaría promover y motivar el interés del alumno de modo que estos materiales no sólo actúen como diversas puertas de entrada<sup>18</sup> hacia su propio proyecto, sino que además sean el puntapié inicial para la búsqueda e incorporación de otros materiales que ellos mismos obtendrían de Internet. De esta manera, se intentaría generar, un espacio colaborativo y descentralizado donde todos los miembros participan activa y simultáneamente en la construcción de un repertorio enriquecido de conocimientos.

Otra de las características constitutivas del aula virtual es la presencia de diversos canales de comunicación, entre ellos: “el correo electrónico” que permite una comunicación más personalizada con los alumnos y entre alumnos; las “encuestas” y los “cuestionarios”, que los invitan a participar en la resolución a partir de respuestas cortas y, a los docentes, a verificar estadísticamente el grado de avance o comprensión de algún tema específico. El “foro”, constituye una herramienta cuyo valor radica en la posibilidad de constituir un espacio de debate temático coordinado por un moderador (el docente en este caso), en tiempos asincrónicos o diferidos. El propósito inicial de este foro, sería hacer pública y compartida las opiniones de los alumnos acerca de un aspecto o tema concreto suscitado durante las diferentes instancias del proceso. Ejemplo de ello, podría ser “Composición del campo semántico”, el cual actúa como disparador para que los alumnos intercambien puntos de vistas sobre acuerdos y controversias de las sensaciones y emociones que dejó la experiencia. En este sentido, aparece como un espacio de encuentro, de intercambios de experiencias y de interacción que llevan a revisar obstáculos y aciertos; a reflexionar críticamente sobre el proceso y desarrollo conceptual.

A este recorrido por las principales posibilidades que ofrece el aula virtual, se le suma la intención de la cátedra de generar un espacio colaborativo en el que los alumnos puedan producir y manipular los registros que dieron cuenta de su experiencia en la isla. Este espacio contaría, con la publicación de los registros fenomenológicos; a modo de biblioteca virtual, los alumnos volcarían todo el material recabado del Análisis: capturas fotográficas, fílmicas y sonoras, entrevistas a los isleños, croquis montados en secuencias espaciales que, encadenadas, reconstruyen recorridos a la manera de story board, entre otras.

De esta manera, se comenzaría a generar el intercambio de registros, favoreciendo el enriquecimiento de las ideas particulares que cada grupo lleva adelante. “La selección de una forma de representación nos remite no sólo a lo que somos capaces de representar, sino también a lo que somos capaces de mirar”<sup>19</sup> y es, en este sentido, que se hace explícita la invitación a los alumnos a compartir sus propios registros en los procesos creativos de los demás compañeros.

Como último aporte, es de interés de la Cátedra que el aula virtual pueda incluir el desarrollo de un software donde los alumnos manipulen los registros y construyan sus relatos en colaboración con los aportes interdisciplinarios que le brinda el medio.

---

<sup>18</sup> Howard, Gardner, *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*, 2010.

<sup>19</sup> Edith, Litwin et al. (comps.), *Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza. Casos para el análisis*, 2004, p. 127.

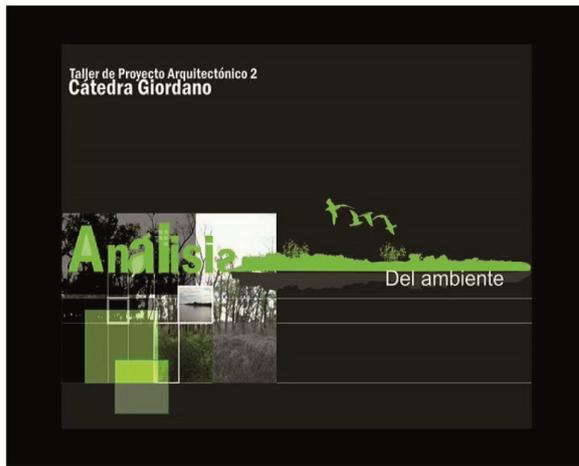


Figura 5. Relatos audiovisuales de los alumnos

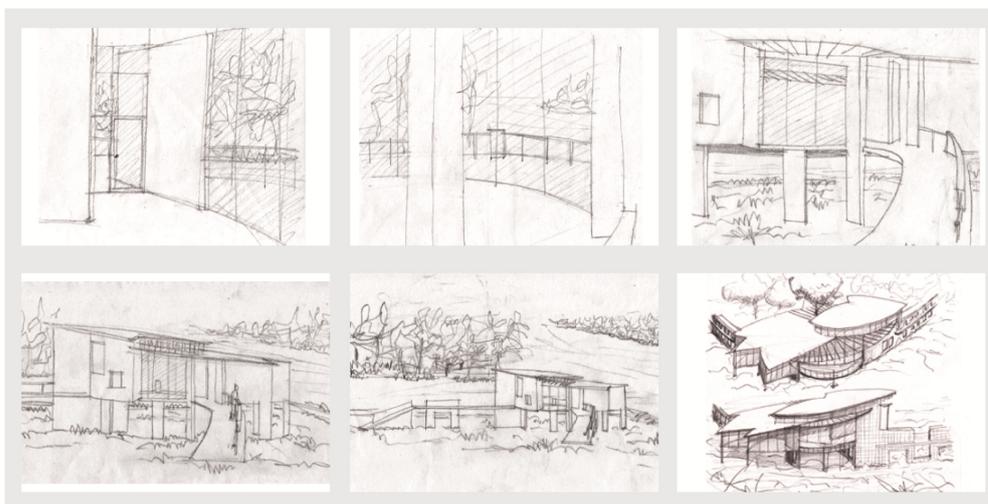


Figura 6. Croquis secuenciales.



Figura 7. Proyecto

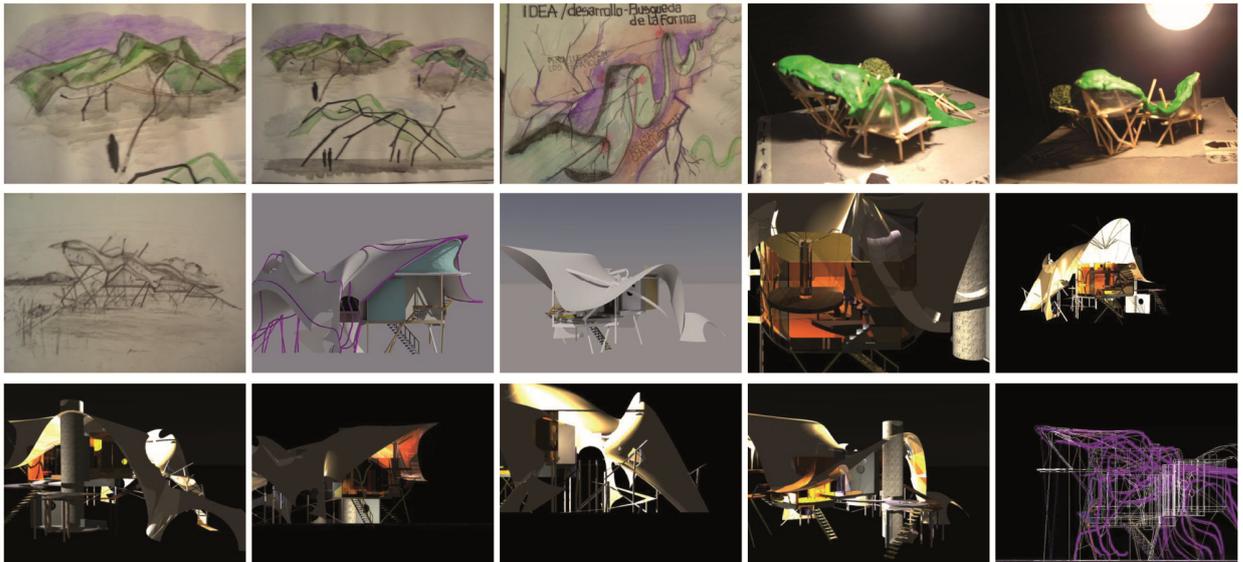


Figura 8. Proyecto

### Bibliografía.

- BRUNER, Jerome: *La educación, puerta de la cultura*, Madrid, Visor, 1997.
- FAINHOLC, Beatriz: (1999) *La interactividad en la educación*, Buenos Aires, Paidós, 2006.
- GARDNER, Howard: (2001) *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*, Madrid, Paidós, 2010.
- GIORDANO, R.; OSELLA, M.; LAURÍA, S.; PIERAGOSTINI, P.: *La enseñanza del Arte y el Diseño en entornos de innovación pedagógica*. FADU-UNL, Santa Fe, Ed. LIDEM, 2010.
- LION, Carina: "Nuevas maneras de pensar tiempos, espacios y sujetos" en LITWIN, Edith (comp.): *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*, Madrid, Amorrortu, 2005.
- LITWIN, Edith et al. (comps.): *Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza. Casos para el análisis*, Buenos Aires, Amorrortu, 2004.
- LITWIN, Edith: (2008) *El oficio de enseñar. Condiciones y contextos*, Buenos Aires, Paidós, 2009.
- MÉNDEZ, Zayra: (1997) *Aprendizaje y cognición*, Costa Rica, Euned, 2008.
- MORENO, Isidro: *Musas y Nuevas Tecnologías*, España, Paidós, 2002.
- RICOEUR, Paul: "La función narrativa y la experiencia humana del tiempo". Traducción de Victoria Undurraga, en revista *Escritos de Teoría*, V, Santiago de Chile, 1982.
- TEMPORETTI, Félix: "Argumentos y relatos, dos formas de interpretar y construir la realidad desde la escuela", en *Revista del Colegio de Pilar* N°5, 1999.
- TEMPORETTI, Félix: "El modelo Internet. La clase ha muerto; viva la clase", en MENÍN, O. *Pedagogía y universidad: currículum, didáctica y evaluación*, Rosario, Homo Sapiens Ediciones, 2004.