

El portafolio digital como experiencia de evaluación en el taller

Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: septiembre 2022
Versión final: noviembre 2022

Facundo Julián M. Velázquez (*)

Resumen: Este trabajo presenta la experiencia de implementación de un portafolio digital para el seguimiento de las producciones de estudiantes y el fomento de la reflexión colaborativa en la materia Sistemas de Representación de la carrera de Arquitectura – FAU-UNLP. Es así que, llevados al escenario de la virtualización de la clase-taller, se implementó una estrategia para poder replicar, en algún sentido, los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para reproducir esto, en tiempos de educación a distancia, se acudió a un portafolio digital donde se pudo compartir las prácticas individuales, interactuar con las producciones de sus pares estudiantes y establecer, junto con los docentes, un diálogo reflexivo. Esta experiencia innovadora expresa el rol que las TIC llevaron adelante para poder resolver las clases en tiempos en que la brecha tecnológica se estrecha y la virtualidad desembarca masivamente en la educación pública.

Palabras clave: Aprendizaje - arquitectura - didáctica - enseñanza - tecnologías de la información y la comunicación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 142]

Introducción

En tiempos en los que la pandemia COVID-19 comienza a retirarse -luego de más de un año y medio de distancias- podemos dar cuenta cómo hemos sabido re-pensar nuestras prácticas de enseñanza para poder garantizar el derecho a la educación de los y las estudiantes. En tal sentido este trabajo se presenta como testimonio de un abordaje en la implementación de las prácticas de enseñanza de la materia Sistemas de Representación de la carrera de Arquitectura, FAU – UNLP.

En este escenario la mediatización tecnológica se presentó como solución o salida para intentar generar aprendizaje. Es así que, llevados al escenario de la virtualización de la clase-taller, se implementó una estrategia para poder replicar -en muchos sentidos- los procesos de enseñanza-aprendizaje dados en una experiencia pedagógica en la que la evaluación (en términos de nivelación y devolución) acompaña todo el recorrido, y cuyo resultado es la causa y la consecuencia de esa trayectoria. Para reproducir esto, en tiempos de educación a distancia, se acudió a un portafolio digital donde se pudo compartir las prácticas individuales, interactuar con las producciones de sus pares estudiantes y establecer, junto con los docentes, un diálogo reflexivo. Esta experiencia innovadora expresa el rol que las TIC llevaron adelante para poder resolver las clases en tiempos en que la brecha tecnológica se acorta y la virtualidad desembarca masivamente en la educación pública.

El taller: del “aprender haciendo” al “ver hacer”

En la Facultad de Arquitectura y Urbanismo (UNLP), aquellos espacios curriculares relacionados con lo proyectual llevan adelante la modalidad clase-taller. Este tipo de propuesta, de una clara impronta instrumental, apunta a construir aprendizajes basados en la asistencia docente en tiempo real y en el intercambio entre pares. En palabras de Schön (1998), se trata de una “reflexión en y durante la acción” en tanto “conversación reflexiva con la situación problemática concreta” y, simultánea-

mente, un “aprender haciendo” lo que se despliega bajo la modalidad taller. En sintonía con lo mencionado se entiende que

(...) la tarea a desarrollar por los docentes (aceptando desde el inicio que son relaciones bilaterales entre docentes y estudiantes) se da por intercambio e integración de los distintos niveles conceptuales planteados. (...) consecuentemente, esa integración permitirá la dialéctica de la crítica y de la autocrítica como uno de los motores del desarrollo integral del taller, en un camino hacia la reflexión. (Velázquez, 2016, s.f.)

Esta experiencia se sitúa en un espacio curricular definido qué es el espacio del taller de Sistemas de Representación N° 2 Prof. Pagani. Al mismo tiempo pertenece a un área de conocimiento (denominada Comunicación) dentro de la cual se desarrollan las diversas retóricas de la disciplina, desde las más rigurosas en metodológico empleo del instrumental, hasta las más exploratorias vinculadas con la expresión subjetiva de los fenómenos espaciales.

En clave virtual

Cada vez más pequeñas y multifuncionales, las tecnologías transforman los modos de estar en el mundo, de pensarse como sujetos y de pensar a los otros, pero fundamentalmente, se transforma el modo en que se produce, circula y se consume la información. (Martin y Torres, 2013:p.8)

De esta manera es que en esta nueva coyuntura, el paso obligado a la virtualidad impuso el desafío que supuso repensar como las nuevas tecnologías digitales intervienen en la construcción del conocimiento, en relación a cómo varían las formas de organización y gestión del tiempo, el espacio, de la información y los contenidos,

pero sobretodo acerca de la manera de vincularse aquellos que enseñan y quienes aprenden. En este sentido, ante la necesidad de virtualizar la clase se intentó trasladar esta dinámica de trabajo mediante la implementación de murales colaborativos virtuales, definiendo el modo de emular los distintos momentos de producción del taller, y que al mismo tiempo se comporta como una red social. Para ese propósito se plantearon como objetivos:

- Mostrar el aprendizaje realizado durante los procesos de producción de los estudiantes, a partir de la reflexión de las propias prácticas. El portafolio digital es, para el estudiante, una herramienta de autoformación.
- Compartir las producciones individuales de modo que queden “colgadas” para de este modo permitir el seguimiento del sujeto estudiante en el contexto del colectivo de la comisión o grupo.

Ante los cambios impuestos en los modos de aprendizaje -en términos de la implementación de nuevas tecnologías- se supone como esperable que también se deba cambiar la manera de enseñar. Esta ocasión representó la ocasión obligada para salir de las lógicas del pizarrón y el tablero, desnaturalizando (deconstruyendo) la práctica de enseñanza-aprendizaje, para reflexionar sobre las implicancias didácticas que subyacen a esas prácticas en un taller de dibujo riguroso y metodológico.

Esta estrategia debía garantizar las clases del taller tal cual las características muy concretas, basadas en un aquí y ahora, en un tiempo y en un espacio que definen un encuentro. Dicho en otras palabras una práctica entendida como relación pedagógica de proximidad entre el estudiante y el docente, como una manera de construir conocimiento dialógico y de establecer una relación dinámica de enseñanza aprendizaje.

Educación a distancia y la evaluación en el espacio taller

El uso de las TIC como herramientas a disposición de la experimentación y el aprendizaje tiene en la Facultad de Arquitectura su concepción institucional al formular que

(...) la educación debe repensarse multiplicando y diversificando fuentes de aprendizaje, de conocimiento, integrando formas tradicionales con otras en constante transformación. El Siglo XXI nos obliga a reformular el proceso de enseñanza aprendizaje como integración de diversas estrategias en el mismo sistema educativo, abierto a experimentación e innovación a fin de potenciar nuestras capacidades. (FAU, 2017, p. 3).

En el marco de las prácticas de taller es preciso aclarar el rol del docente-tutor en el contexto de la enseñanza universitaria, en una tarea vinculada con una función eminentemente educativa, en tanto se trata de una tarea de acompañamiento, como guía y apoyo del estudiante en un proceso de internalización del aprendizaje en términos de integralidad y universalidad de los saberes.

Frente a este panorama se decidió adecuar la propuesta a partir del empleo del Padlet (<https://www.padlet.com>) el cual se asemeja a un tapiz o pizarra a la que se le

insertan diversidad de documentos en formatos de imagen, videos, enlaces, presentaciones, audios, textos, etc. Se trata de una pizarra virtual que está disponible en línea, además con y sin conexión, por lo que no es necesario descargar programas ni apps para que funcione. Por ello se puede trabajar solo o de manera colaborativa. Entre otras características y ventajas, tiene una versión gratuita, se puede utilizar desde computadoras de escritorio como dispositivos móviles (celulares, tablets, etc.), tiene versión en español y permite crear redes (networking) para seguir personas.

De esta manera, se propone resolver esas relaciones de intercambio y de construcción de conocimiento colaborativo, características todas de la dinámica del taller en tiempos de presencialidad. Así pues, se comprende que la pizarra digital es una herramienta que tiene el objetivo de reunir los trabajos que realiza el alumno, convirtiéndose en una particular manera de evaluación de su proceso de aprendizaje, tanto para el docente como para el mismo estudiante. Asimismo, permite que todos los portafolios de los estudiantes sean accesibles, estando abiertos y disponibles “en línea”, lo que facilita que se comparta el conocimiento de manera sencilla, además de la rápida actualización y gestión de los contenidos. La pizarra digital también permitió llevar adelante una dinámica de evaluación continua o evaluación formativa: en tanto los estudiantes observaban en el trabajo de sus pares los distintos abordajes y las distintas producciones, pudieron establecer una reflexión crítica acerca de sus propios procesos de aprendizaje.

Además de las características vinculadas a las prácticas de taller, la pizarra digital se destaca como instancia de retroalimentación para la mejora de las producciones y el aprendizaje constante, y constituye también una alternativa de evaluación de competencias digitales para el trabajo en contextos virtuales: se comporta como un espacio de construcción de competencias comunicativas en entornos digitales. Al mismo tiempo favorece la interacción entre docente y estudiantes (y entre los mismos estudiantes) promoviendo el aprendizaje colaborativo a partir de la experiencia conjunta (evaluación y coevaluación). También permite compartir la producción individual a todo el grupo y agiliza la evaluación del proceso.

En sincro: “aprendiendo a hacer” a distancia

El distanciamiento no permitió llevar adelante aquel estrecho vínculo entre estudiantes y docentes. Fue entonces que se presentó el desafío de cómo enseñar aquello concebido bajo las lógicas tradicionales del aula taller mediado ahora por “lo nuevo”, entendiendo esto a la incorporación de lo digital como única plataforma de intercambio posible.

Así, inmersos en una cultura contemporánea de alfabetización múltiple o de formación transmedia, se debe reflexionar de qué manera lo multimodal se manifiesta en distintas pantallas, formatos y soportes; integrados estos a otras maneras posible de llevar adelante los procesos de enseñanza-aprendizaje. Es entonces cuando se pueden sumar innovaciones que incidan en el diseño didáctico de las clases.

Entonces resultó necesario establecer otro tipo de estrategias de aproximación al estudiante. Es así que la

experiencia de virtualización implicó adquirir las posibilidades que las tecnologías y los medios digitales imprimen a los procesos cognitivos y que permiten resignificar los procesos de expresión gráfica.

Se propuso llevar a la clase sincrónica una práctica en tiempo real basada en la experiencia colectiva del taller, donde el punto de partida es cuerpo de conocimiento de la materia –de carácter participativo- está definido a través de los contenidos y las actividades producidos por la cátedra que, siendo extensa y numerosa (alrededor de 17 comisiones de más de 30 estudiantes cada una), se nutre de heterogeneidad. Es así que ante la imposibilidad de encontrarse cara a cara, nos vimos obligados a pensar en una estrategia que pudiera imitar tanto la posibilidad de “hacer” en una situación problemática concreta como de conversar de manera reflexiva sobre ese mismo proceso.

Esta es una condicionante específica en el aprendizaje de las disciplinas proyectuales en tanto se constituye como un conocimiento meramente empírico. A respecto Cossio sostiene

El hombre educado no es el que sabe, sino el que sabe hacer, y transporta, mediante la acción, a la vida las ideas. Y a hacer, sólo se aprende haciendo, y a indagar y pensar, que es un hacer fundamental, pensando, no pasivamente leyendo, ni contemplativamente escuchando. (Cossio, 2015, s.f.)

En otras palabras, la educación no es simplemente saber sino, fundamentalmente, saber hacer.

El fin y los medios

La puesta en práctica de las actividades, en plena interacción entre estudiante y docentes supo recuperar lo lúdico, lo experimental en la lógica de la enseñanza, pero puesto en juego desde la rigurosidad conceptual y desde el abordaje específico de los contenidos, para lograr objetivar lo que se incorpora como conocimiento. Esta instancia metacognitiva contempla el aprendizaje como una dinámica evaluativa en sí misma, en cuanto al análisis y la reflexión que en las prácticas llevan adelante los estudiantes. Esta reflexión aprendida conlleva la posibilidad de regular el propio aprendizaje adaptándolo a los fines educativos y a los intereses personales.

Bibliografía

- Cossío, M. B. (2015). “El maestro, la escuela y el material de enseñanza”. *Boletín de la Institución Libre de Enseñanza*, n° 100, pg. 92.
- Facultad de Arquitectura y Urbanismo - UNLP (2017): *Curso Introductorio 2017, Secretaría Académica FAU-UNLP, Área Editorial*
- Martin, M. V., & Torres, M. L. (2013). *Medios masivos, nuevas tecnologías y modos de estar juntos: puntos de entrada al consumo simbólico en la vida cotidiana*. *Question/Cuestión*, 1(37), 4-12. En línea: <https://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/download/1735/1498>

- Schön, D. (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Paidós, Barcelona
- Velázquez, J. (2016). *La enseñanza en las disciplinas proyectuales: el taller de Arquitectura*. En *I Jornadas sobre las Prácticas Docentes en la Universidad Pública*. Transformaciones actuales y desafíos para los procesos de formación (La Plata, 2016).

Abstract: This paper presents the implementation experience of a digital portfolio for tracking students' work and promoting collaborative reflection in the subject “Systems of Representation” within the Architecture program at FAU-UNLP. In the context of the virtualization of the workshop class, a strategy was implemented to replicate teaching and learning processes to some extent. To achieve this during times of distance education, a digital portfolio was utilized to share individual practices, interact with fellow students' work, and engage in reflective dialogue with teachers. This innovative experience highlights the role that ICT played in resolving classes during a time when the technological divide narrows, and virtual education becomes more widespread in public education.

Keywords: Learning - architecture - didactics - teaching - information and communication technologies (ICT).

Resumo: Este trabalho apresenta a experiência de implementação de um portfólio digital para acompanhar as produções dos alunos e promover a reflexão colaborativa na disciplina Sistemas de Representação do curso de Arquitetura – FAU-UNLP. Assim, levado ao cenário de virtualização da aula-workshop, foi implementada uma estratégia para poder replicar, em algum sentido, os processos de ensino-aprendizagem. Para reproduzir isso, em tempos de educação a distância, foi utilizado um portfólio digital onde as práticas individuais poderiam ser compartilhadas, interagir com as produções de seus pares alunos e estabelecer, junto com os professores, um diálogo reflexivo. Esta experiência inovadora expressa o papel que as TIC desempenharam na resolução de aulas em tempos em que o fosso tecnológico está a diminuir e a virtualidade chega massivamente à educação pública.

Palavras chave: Aprendizagem - arquitetura - didática - ensino - tecnologías de informação e comunicação.

(*) **Velázquez, Julián.** Arquitecto - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - UNLP 1998. Especialista en Docencia Universitaria - UNLP 2018. Cursando Maestría en Conservación, Restauración e Intervención del Patrimonio. Docente - Facultad de Arquitectura y Urbanismo - UNLP desde 1998. Área Comunicación - Área Ciencias Aplicadas. Profesional independiente de la construcción.