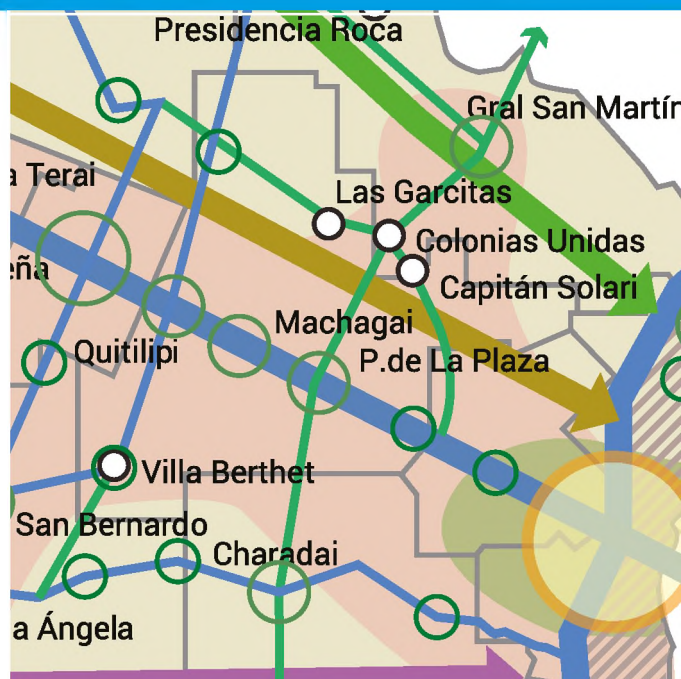


# Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales

2017

Docencia  
Investigación  
Extensión  
Gestión



DOCENCIA  
INVESTIGACIÓN  
EXTENSIÓN  
GESTIÓN



## Comisión evaluadora

### Dirección general

Decano Facultad de Arquitectura y Urbanismo

### Dirección ejecutiva

Secretaría de Investigación

### Comité organizador

Herminia ALÍAS  
Andrea BENÍTEZ  
Anna LANCELE  
Patricia MARIÑO

### Coordinación editorial y compilación

Secretaría de Investigación

### Diseño y diagramación

Marcelo BENÍTEZ

### Corrección de texto

María Cecilia VALENZUELA

### Impresión

BECOM S.I. - Obligado 311 -  
Resistencia - Chaco -  
becom-si@hotmail.com

### Colaboradora

Lucrecia SELUY

### Edición

Facultad de Arquitectura y Urbanismo,  
Universidad Nacional del Nordeste  
(H3500COI) Av. Las Heras 727 |  
Resistencia | Chaco | Argentina  
Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

Teresa ALARCÓN / Jorge ALBERTO / María Teresa ALCALÁ / Abel AMBROSETTI / Guillermo ARCE / Julio ARROYO / Teresa Laura ARTIEDA / Gladys Susana BLAZICH / Walter Fernando BRITES / César BRUSCHINI / René CANESE / Rubén Osvaldo CHIAPPERO / Enrique CHIAPPINI / Mauro CHIARELLA / Susana COLAZO / Mario E. DE BÓRTOLI / Patricia DELGADO / Claudia FINKELSTEIN / María del Socorro FOIO / Pablo Martín FUSCO / Graciela Cecilia GAYETZKY de KUNA / Elcira Claudia GUILLÉN / Claudia Fernanda GÓMEZ LÓPEZ / Delia KLEES / Amalia LUCCA / Elena Silvia MAIDANA / Sonia Itatí MARIÑO / Fernando MARTÍNEZ NESPRAL / Aníbal Marcelo MIGNONE / María del Rosario MILLÁN / Daniela Beatriz MORENO / Martín MOTTA / Bruno NATALINI / Carlos NÚÑEZ / Patricia NÚÑEZ / Susana ODENA / Mariana OJEDA / María Mercedes ORAISÓN / Silvia ORMAECHEA / María Isabel ORTIZ / Jorge PINO / Nidia PIÑEYRO / Ana Rosa PRATESI / María Gabriela QUIÑÓNEZ / Liliana RAMÍREZ / María Ester RESOAGLI / Mario SABUGO / Lorena SÁNCHEZ / María del Mar SOLÍS CARNICER / Luciana SUDAR KLAPPENBACH / Luis VERA.

### ISSN 1666-4035

Reservados todos los derechos.  
Impreso en BECOM S.I., Resistencia, Chaco, Argentina.  
Octubre de 2018.

La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores.  
Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.



## EL TALLER VIRTUAL DE ARQUITECTURA IV, UPC, UNNE, Y SU IMPACTO SOBRE LAS REPRESENTACIONES GRÁFICAS EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO

**TRIPALDI, Gustavo A.;**  
**PINTOS, Gladis E.;**  
**ITURRIAGA, José R.;**  
**VARGAS, Sergio D.;**  
**BALANGERO, Carolina N.**  
 arquimega\_2@yahoo.com.ar

### RESUMEN

Este trabajo expone importantes resultados del proyecto de investigación 12C006-2013-16 "Las Representaciones Gráficas en la formación de alumnos de la carrera de Arquitectura-UNNE". Se busca expresar el impacto del mundo digital sobre las representaciones, y conocer las habilidades y destrezas del estudiante en relación con los Sistemas de Representación, a través de cortes transversales en cinco momentos de la carrera de Arquitectura (nivel ingresantes, primero, segundo, cuarto y sexto años). Mediante una investigación cualitativa, descriptiva-explicativa, nos explayamos en el Taller Virtual Red Norte Grande, experiencia innovadora, única, de taller colaborativo en la cátedra Arquitectura IV, UPC.

### PALABRAS CLAVE

Representación arquitectónica; diseño arquitectónico; taller virtual.

### OBJETIVOS

Se busca contribuir a reformular y producir nuevas estrategias pedagógicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la representación en el diseño arquitectónico, para lograr aprendizajes significativos en los alumnos, durante su formación en la carrera de Arquitectura de la UNNE. Los principales propósitos que guiaron la investigación son los siguientes:

- Identificar y conocer las distintas maneras en que los alumnos prefieren y construyen las imágenes arquitectónicas.
- Verificar y sistematizar los modos y las herramientas con que los alumnos configuran las imágenes arquitectónicas, a través de un seguimiento pormenorizado de grupos de alumnos en el nivel de taller de cuarto año de la carrera de Arquitectura.
- Analizar el impacto del mundo digital en la construcción de las representaciones gráficas de los alumnos, fundamentalmente en cada etapa del proceso proyectual.

### INTRODUCCIÓN

En el recorrido de formación del arquitecto en la facultad de Arquitectura de

Profesor adjunto a cargo en Arquitectura IV, UPC, FAU.  
 Jefa de Trabajos Prácticos en Arquitectura IV, UPC, FAU.  
 Jefe de Trabajos Prácticos en Arquitectura IV, UPC, FAU.  
 Auxiliar docente en Arquitectura IV, UPC, FAU.  
 Auxiliar docente en Arquitectura IV, UPC, FAU.

la Universidad Nacional del Nordeste, el alumno desarrolla competencias, conocimientos y habilidades en el dominio de un lenguaje gráfico expresivo que permiten la comunicación integral de todas las etapas del proceso de diseño y su concreción, mediante la utilización idónea de las técnicas e instrumentos de representación. El campo instrumental que le es propio al arquitecto no se entiende como herramienta neutral o pasiva, sino como

elemento fundamental en la formación de la específica visión del profesional. De esta manera, opera sobre la materia misma del diseño, sobre la base de conceptos generalizadores, no siendo un componente más, sino un factor integrador de los elementos constituyentes del aprendizaje de la arquitectura. Se sustenta en la comprensión de los aspectos físicos, fisiológicos y psíquicos del hombre, y concretándose con la convergencia de factores perceptuales-expresivos y geométricos-generativos, se dirige hacia la transferencia directa al proceso de diseño arquitectónico. Con esta orientación, se intenta lograr que el alumno emplee un lenguaje gráfico-expresivo que permita la comunicación integral de todas sus etapas, mediante el empleo idóneo de las técnicas e instrumentos de representación.

El presente trabajo se enmarca dentro del **Proyecto de Investigación 12C006-2013-16 "Las Representaciones Gráficas en la Formación de Alumnos de la Carrera de Arquitectura-UNNE"**, que estamos desarrollando para conocer la manera en que los alumnos de arquitectura de nuestra universidad representan el objeto arquitectónico con métodos analógicos y digitales en la actualidad. Los alumnos realizan la construcción de sus conocimientos en diseño arquitectónico estructurando sus esquemas mediante conocimientos, actitudes y utilizando herramientas para el diseño en un mundo digital.

El marco teórico de la investigación se basa en la teoría de Lawrence Stenhouse, que expresa: "los profesores tienen un papel activo en la investigación de la enseñanza. Mejor que hacer efectivas las ideas de investigadores externos, que sea el profesor el que investigue su propia práctica y valore su situación de una manera crítica" (Stenhouse, 2004).

## DESARROLLO

Cátedra Arquitectura IV, UPC: en el Taller de Arquitectura, se desarrolla un proceso pedagógico en el cual alumnos y docentes desafían en conjunto temas-problemas específicos del hacer proyectual; es así que se convierte en la actividad troncal del currículum de la carrera. Se trata de que las ideas surjan de contemplar las necesidades y las técnicas de materialización, y para ello en Arquitectura IV se establecen fases o etapas del proceso proyectual, que permiten a los alumnos avanzar conscientemente, desde la elaboración crítica de la alternativa de pre-partidos posibles, hasta el partido y su verificación en el anteproyecto.

Los docentes aportan como tutores-guías, y desarrollan un rol como tutores virtuales y coordinadores de las actividades dentro de la experiencia Taller Virtual Red Norte Grande (que combina la modalidad de educación a distancia con la presencial), lo que distingue con valor diferencial la propuesta pedagógica de la cátedra Arquitectura IV-UPC. Los docentes desarrollan sus actividades dentro

de esta experiencia innovadora (Taller Virtual Red Norte Grande) vinculando y articulando el proyecto de docencia con el de investigación en curso, íntimamente relacionados, a fin de retroalimentar la actividad del taller, aportando desde la investigación a la práctica docente en este último.

Esta experiencia Taller Virtual Red Norte Grande se sustenta en la certeza de que, mediante la constitución de redes, las instituciones de educación superior podrán unir y compartir el potencial científico y cultural que poseen. Es de destacar que este taller aborda con énfasis la necesidad de establecer vínculos, articulaciones y redes de cara a los procesos de integración regional, de modo de instalar el intercambio de experiencias, el desarrollo de experiencias conjuntas y el uso de las nuevas tecnologías (en este caso en el proceso enseñanza-aprendizaje de la arquitectura), tal como se alienta en los lineamientos de Arquisur (Asociación de Escuelas y Facultades Públicas de Arquitectura del Mercosur).

Como expresa Francisco Martínez Mindegüía:

Representar con eficacia, en medio de la explosión de recursos que brindan los sistemas informáticos, exige un constante ejercicio de rigor y selección consciente e intencionada. Los sistemas lingüísticos y los sistemas de representación han cambiado rotundamente y en muy poco tiempo... Y, lógicamente, la profesión del arquitecto no ha te-



nido capacidad ni tiempo material para asimilar ese cambio. Hoy, el ámbito de la representación arquitectónica profesional es un terreno de confusión...

## METODOLOGÍA

En este contexto del Taller de Arquitectura IV han avanzado en una investigación con metodología cualitativa, descriptiva-explicativa sobre las maneras en que los alumnos de arquitectura de la FAU-UNNE representan las imágenes arquitectónicas con métodos analógicos y digitales en la actualidad. Para ello, se realizó una evaluación diagnóstica de lo trabajado en cada ciclo lectivo, a fin de contribuir a la producción de nuevas estrategias pedagógicas en el proceso de formación y ajustar la planificación de las cátedras y áreas involucradas.

Realizar dichos diagnósticos implicó un seguimiento fotográfico-digital y un análisis de documentación de croquis, plantas, cortes, vistas, perspectivas polares, axonometrías y maquetas, realizados con medios analógicos y digitales, en dos y tres dimensiones. Esta información fue procesada conforme con variables tales como conocimientos conceptuales, grado de síntesis, capacidad de comprender y comunicar a través de la gráfica, manejo de las proporciones y destreza para la representación en sus diferentes variantes, manejo de herramientas digitales para expresar ideas durante el proceso de diseño y

el uso de la tecnología que posibilita la interacción en una red virtual. Se realizaron observaciones participantes en el taller, que permitieron armar cuadros comparativos en cada etapa, a fin de detectar diferencias, similitudes, superposiciones de las variables de análisis en las cuatro comisiones.

Cabe aclarar que en el ciclo TVRNG 2016, se trabajó en la ciudad de San Miguel de Tucumán para la realización de la propuesta denominada Pabellón del Bicentenario. Participaron en estas experiencias virtuales/académicas las cátedras de Arquitectura 4 UPC de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UNNE y la cátedra Arquitectura 4 / Combes de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de Tucumán.

### Comisiones

El presente trabajo se focaliza en cuatro comisiones de Arquitectura IV:

#### Comisión 1, Arq. Iturriaga

Entendemos al lenguaje gráfico como el lenguaje natural del arquitecto, por lo que conocer el potencial de las herramientas digitales y su aplicación directa en la visualización de arquitectura es imprescindible para no sentirnos limitados y condicionados, y que nuestras ideas nazcan y se expresen libres, moldeadas únicamente por aspectos proyectuales. La tecnología aplicada a la arquitectura permite encontrar otra forma de pensar en ella, sin que esto origine un nuevo estilo, sino definitivamente una nueva forma de crear, pensar, dialogar, comunicar. No nos alejamos con esto de lo plan-

teado en el Movimiento Moderno y su concepto acerca de la arquitectura, pero es inevitable pensar en una nueva génesis del acto creativo, considerando las variables que permiten los diferentes programas de diseño y su combinación con los métodos tradicionales.

La computadora facilita la experimentación formal, y utilizada en el momento preciso y bajo condiciones controladas y definidas en el proceso de diseño, permite definir y comunicar eficazmente una idea. Esto implica un cambio de paradigmas que modifican los conceptos de la arquitectura tal cual la conocemos ahora. Todo este proceso de incorporación de la tecnología digital en la ideación tiene que ir necesariamente acompañado de un manejo consciente por parte del alumno o diseñador de los diferentes medios de comunicación, desde el boceto inicial a mano de una primera idea, del uso de la maqueta y del relato gráfico combinados y enriquecidos por la infinidad de posibilidades que los programas digitales facilitan.

El desafío planteado por los docentes de la cátedra en sus diferentes comisiones se centró en incentivar a los alumnos en la experimentación de esos medios digitales y tradicionales buscando la reflexión de su uso en cada etapa del proceso de diseño. Este camino propuesto lleva al alumno a buscar el medio más cómodo de expresar sus ideas dentro de los objetivos expresamente definidos en las guías y clases teóricas de

cada etapa, de acuerdo con el nivel acordado para un alumno de cuarto año de la carrera de arquitectura. El ejercicio se complementó y enriqueció con el trabajo en red propuesto en el segundo cuatrimestre a través del Taller Virtual Red Norte Grande, en el cual, dentro de un marco claramente acotado y valiéndonos de un tema-problema planteado, se trabajó en red con alumnos y profesores de diferentes facultades, provocando un incentivo que enriqueció el proceso, con las complicaciones esperadas y controladas, resultantes de los diferentes tiempos, retrasos en la devolución de las críticas, diferentes maneras de encarar el proceso, modos de representar, y otros aspectos que hacen a la naturaleza del tipo de ejercicio encarado.

El trabajo realizado bajo estas condiciones nos permitió hacer un seguimiento e identificación de los programas utilizados por nuestros alumnos y por los alumnos de la Facultad de Arquitectura de Tucumán. Pudimos determinar que todavía están en una etapa básica en lo que respecta al manejo de la tecnología digital en el proceso de diseño; son pocos los programas que manejan, y los utilizan de manera rudimentaria en la mayoría de los casos. Si le sumamos a esto el limitado nivel de representación gráfica tradicional, el panorama no es muy alentador, pero luego del cursado del cuatrimestre y considerando varios grupos de diferente nivel, pudimos observar un crecimiento en varios aspectos: generación y comunicación



**Imagen 1.** Etapa de anteproyecto. TP 2, 2016.  
Grupo: Cuadra/ Ferreyra/ Márquez

de ideas, utilización de la maqueta y el fotomontaje, utilización de programas de edición como el Photoshop para el diseño de los paneles y láminas

de presentación final (Arte Final), y el aprendizaje en la combinación de diferentes programas para lograr un buen resultado.





**Imagen 2.** Etapa de anteproyecto.  
Grupo: Cuadra / Ferreyra/ Márquez

### Comisión 2, Arq. Pintos

La arquitectura digital es un fenómeno reciente, que ha sido poco tratado en relación con las implicaciones de su representación gráfica. A partir del momento en que los proyectos son desarrollados con apoyo digital, aparece un universo de nuevas posibilidades formales, pero es destacable observar que la incorporación de estas nuevas tecnologías ha mantenido como uno de los ejes centrales de su operar la posibilidad de dialogar con los procesos más tradicionales.

En el caso de nuestros alumnos de Arquitectura IV, todavía desarrollan proyectos en los cuales los medios digitales son utilizados mayormente

desde el punto de vista representacional, pero aún no avanzaron sobre propuestas arquitectónicas más experimentales, como la animación o el diseño tridimensional.

Analizando las representaciones arquitectónicas propuestas en cada etapa del proceso de diseño, se revela que los alumnos interactúan con el uso de medios tradicionales en las primeras instancias de prefiguración (etapa de alternativas y partido), y los combinan con el uso intensivo de medios digitales en instancias de mayor definición (etapa de ajuste de partido, anteproyecto o proyecto). Queda sumamente evidenciado que nuestros alumnos, si bien manejan

ciertos programas computacionales, aún no se insertan en la actividad de explorar las opciones de generar sus primeras ideas asistidos por programas tridimensionales o de animación. Aún estamos lejos de incursionar en esas alternativas, pero crecen cada año las posibilidades de representar en arquitectura.

Resulta indudable que cada vez más aceleradamente nuestros alumnos incorporan usos de medios digitales que les otorgan rapidez y además gran solvencia al defender sus propuestas. A mayor experiencia en el manejo de los sistemas informáticos, el futuro arquitecto pasa del dominio o conocimiento al desarrollo de destrezas y habilidades para interrelacionar todas las variables y posibles combinatorias que dan los **software** para hacer realidad su arquitectura.

Los alumnos incursionan en actitudes arquitectónicas que interpretan las aportaciones de las tecnologías digitales para una experimentación de carácter más expresivo y formal, concediendo especial atención al tratamiento de las imágenes. Esto nos permitió observar un crecimiento interesante en varios aspectos de la representación: en la generación y comunicación de ideas, en la utilización de la maqueta y el fotomontaje, y en la acertada utilización de programas de edición.

El medio creativo en el Taller Virtual está condicionado por los sistemas informáticos, estén actualizados o

no, porque es el medio en el cual se desarrolla y produce la arquitectura. Es notable cómo se equiparan los niveles de producción y creación de los alumnos más experimentados en el uso de los programas computacionales y los menos experimentados a lo largo del proceso de diseño. En general, los alumnos no tienen temor a equivocarse en la aplicación de los programas, y la competencia con sus compañeros acelera el aprendizaje.

El Taller Virtual se manifiesta como un ámbito muy estimulante, donde

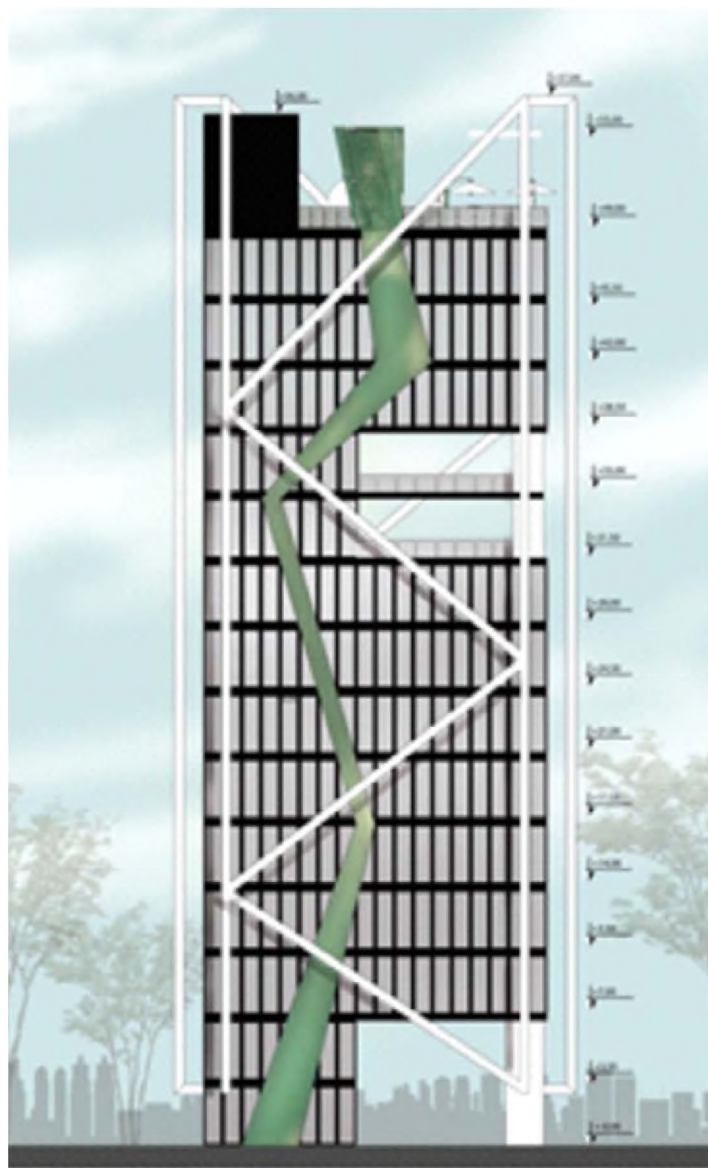
los alumnos se ayudan de una u otra manera, y el docente influye en este comportamiento. La madurez proyectual del alumno solo se logra en esta relación constante de la práctica docente-alumno a través de una comprensión mutua, y el docente debe motivar el aprendizaje del proyecto arquitectónico en un entorno virtual. El Taller Virtual no solo favorece y optimiza la representación arquitectónica de las propuestas de diseño de nuestros alumnos, sino que se transforma en un ámbito poderoso de generación de conocimiento. Ade-

más, indudablemente el trabajo en red y colaborativo mejora no solo la representación de los proyectos, sino que incide en las acciones actitudinales de los alumnos, que bien estimulados afrontan cada vez con más solvencia los nuevos desafíos que implica el uso de los medios digitales.

**Imagen 3.** Etapa de análisis, póster final.  
Grupo Gerber/ Gillin/ Spath







**Imagen 4.** Etapa de anteproyecto. Póster final. grupo Batura/ Sivori

### Comisión 3, Arq. Tripaldi

Cambios y mutaciones en los sistemas de representación. De la representación a la simulación: la variable ambiental de la arquitectura. En las últimas dos décadas se viene produciendo una serie de cambios y mutaciones en los procesos de enseñanza-aprendizaje que se desarrollan en los talleres de arquitectura, gracias al vertiginoso avance de las tecnologías informáticas disponibles socialmente en la actualidad. Estos cambios, la mayoría de las veces no programados ni generados en las facultades de arquitectura de los países no centrales (para no definirlos como periféricos) en materia de ciencia, tecnología en innovación, han afectado tanto a la comunidad de docentes-investigadores como a los propios alumnos, alterando las condiciones y modalidades que se repitieron durante varias décadas anteriores en materia de enseñanza de la arquitectura.

Como toda innovación (en el sentido **schumpeteriano**), genera cambios irreversibles que se van consolidando en el tiempo, y en ocasiones prevalece lo pragmático sobrepasando en velocidad a los cambios curriculares que pueden ofrecer como respuesta las instituciones de enseñanza. A esto se suman la brecha tecnológica que afecta a nuestro país y la difícil situación para muchos docentes para poder obtener formaciones de excelencia en el nivel de posgrado, así como las escasas posibilidades de acceder a formar parte de grupos de investigación consolidados y con recursos de I+D+i en Arquitectura.

El ciclo económico es para Joseph Schumpeter una consecuencia directa de la aparición en bandada de las innovaciones. Según este autor, la bandada de innovaciones da origen a amplias fuentes de ganancias. El auge produce una lucha cada vez más dura por el crédito, los medios de producción y la mano de obra. Las empresas antiguas, dominadas por la rutina, se ven obligadas a transformarse o a desaparecer.

En el campo específico del tema que aborda la investigación se presenta como recurrente el problema de las asimetrías según los grupos de estudiantes y según las etapas del proceso de diseño arquitectónico que analizaremos. Estos desarrollos asimétricos forman parte de la problemática institucional que se produce en nuestra carrera (FAU-UNNE), porque el plan de estudios no incorpora curricularmente la formación académica de los alumnos en sistemas y técnicas digitales de representación, y aún no se definieron directrices para superar el actual estado de transición y vacancia de formación en este campo.

En la presente investigación nos interesa determinar cuáles son las condiciones necesarias para mejorar la relación entre el aprendizaje y los conceptos de optimización energética en las etapas iniciales del proceso de diseño en arquitectura. La integración está dirigida al mejoramiento sustentable de los proyectos arquitectónicos en su fase inicial o conceptual, vinculando aspectos relevantes del

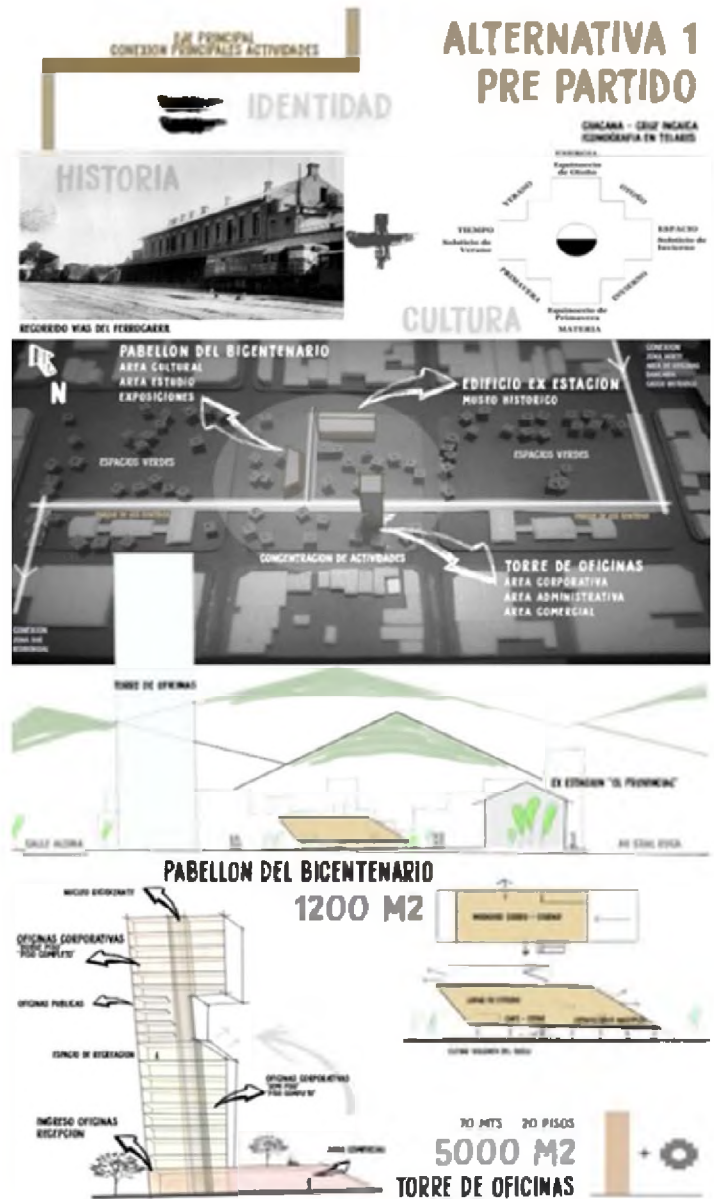


Imagen 5. Etapa de idea rectora. Pabellón del Bicentenario





Imagen 6. Póster final. Bieneski/ Bru/ Duarte

diseño y de su comportamiento ambiental. “El desafío de estos nuevos instrumentos proyectuales es lograr integrarse a nuestra cotidianidad mixturando los recursos tecnológicos disponibles de los contextos locales (tecnologías pre-industriales e industriales en Latinoamérica) con los sistemas de ideación propios de las tecnologías post-industriales” (Chiarella, 2009). Para tales fines se desarrollaron ejercicios proyectuales que contemplaban estas condiciones y problemas, y priorizaban la mixtura y multiplicidades de medios como formas estratégicas de abordaje y modos de conocimiento contempo-

ráneo, intentando diferenciar (como en todo cambio de paradigma disciplinar) lo complejo de lo complicado y lo sencillo de la excesiva simplificación.

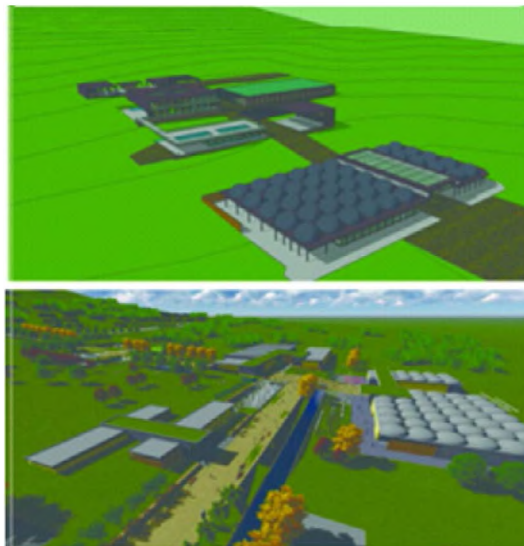
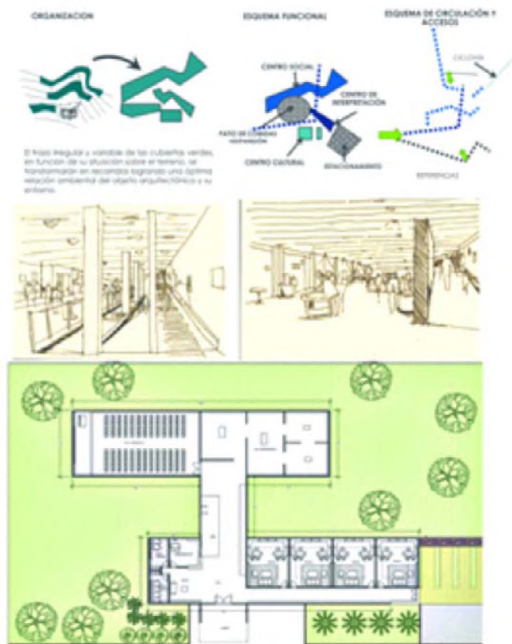
#### Comisión 4, Arq. Vargas

Durante las distintas etapas dentro del proceso de diseño se utilizan diferentes herramientas proyectuales, dentro de las cuales la digitalización resulta fundamental a la hora de representar de manera clara las ideas. Se observan algunos grupos de alumnos que comienzan a representar ideas e intenciones “a mano alzada”, que se pueden ver mediante ideogramas y croquis, y otros grupos

en los cuales desde el inicio proyectual comienzan el proceso de ideas mediante las herramientas digitales, condicionados muchas veces por el mismo accionar de las herramientas, que los lleva a plantear ideas que no son respuestas totalizadoras del tema propuesto por la cátedra.

Esa instancia en la cual emerge la idea generadora, para luego evolucionar y constituirse en un objeto arquitectónico de diseño, se desarrolla básicamente a mano alzada. Luego de esta primera etapa de prefiguración se pueden verificar las ideas mediante herramientas digitales, para





**Imagen 7.**  
Póster final

mostrar en dos dimensiones como también en tres dimensiones, siempre en un principio de manera abstracta y simple. Este objeto-idea pasa a una nueva instancia superadora para ser desarrollada más en detalle; allí aparecen nuevas herramientas como los **renders**. Esto sirve para explicar y hacer entender la propuesta arquitectónica, donde la materialización, la luz, la sombra, las texturas hacen al objeto arquitectónico. Se puede identificar que los alumnos que manejan la mano alzada como transmisión de sus ideas, como también aquellos que saben utilizar ciertas herramientas digitales son los equipos que propo-

nen las ideas más potenciales. Ideas y pensamientos que se transforman luego en imagen, en arquitectura.

Con respecto al trabajo en red que desarrolla la cátedra de ARQ. IV, es indudable que esto se considera una gran herramienta motivadora del proceso, en el cual el alumno se encuentra prácticamente obligado a que sus ideas sean exhibidas en la red, y a la vez a la consideración de sus pares y de los docentes virtuales. Esta experiencia resulta muy enriquecedora, ya que ante un tema en común, propuesto por la cátedra, se pueden observar distintos puntos

de vista, maneras particulares de leer una ciudad, un sitio, captar la cultura del lugar, etc. Visiones diferentes de ver, interpretar y hacer arquitectura, como también puntos de vista, maneras particulares de leer, resultado de este intercambio se provoca el enriquecimiento de esta experiencia virtual. Además, este trabajo en red virtual obliga a los alumnos a repensar la manera de comunicar sus ideas en las distintas etapas del proceso proyectual, utilizando las herramientas adecuadas a tal fin, a los efectos de que las ideas sean entendidas y así poder evolucionar en el proceso proyectual.



Imagen 8. Póster final

### Cuadro comparativo ilustrativo

Como ejemplo del análisis realizado en las cuatro comisiones en cada etapa de diseño, se adjunta la síntesis correspondiente a la etapa partido. En función de las variables elegidas se ponderó con tres grados: alto, medio o bajo, según se deduce del análisis de la representación del alumno en dicha etapa del proceso de diseño.

Cabe destacar que en general los resultados obtenidos en cada comisión son similares en cada variable analizada y en cada ciclo lectivo considerado.

Tabla 1.	Cuadro Comparativo			
VARIABLES	COM- 1	COM-2	COM-3	COM- 4
<b>CONOCIMIENTOS CONCEPTUALES</b>	ALTO	MEDIO	ALTO	ALTO
<b>GRADO DE SÍNTESIS</b>	MEDIO	MEDIO	MEDIO	MEDIO
<b>CAPACIDAD PARA COMUNICAR A TRAVÉS DE LA GRÁFICA</b>	MEDIO -ALTO	MEDIO -ALTO	MEDIO -ALTO	MEDIO -ALTO
<b>MOTIVACIÓN</b>	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO
<b>HABILIDAD PARA TRABAJAR EN UNA RED VIRTUAL</b>	ALTO	ALTO	ALTO	ALTO

## CONCLUSIONES

El rol que debe cumplir el Taller de una Facultad de Arquitectura es el de una asignatura síntesis en la que deben aparecer rescatados los contenidos de las demás disciplinas, verificándose a través de la práctica concreta del hacer proyectual los conocimientos específicos de esos campos e interrelaciones, de manera creativa. Es necesario que dicha síntesis la realicen los alumnos, ya que la enseñanza implica ante todo dejar aprender. Coincidimos con Díaz Barriga en promover “el desarrollo de procesos de pensamiento, de formas de construcción de la información, lo que finalmente lleva a la elaboración de síntesis personales sobre procesos complejos” (Díaz Barriga, 1999).

En la cátedra nos interesan las estrategias proyectuales, los procedimientos, la producción arquitectónica; tratamos de abarcar un espectro muy amplio, en el cual los alumnos puedan canalizar sus propias inquietudes arquitectónicas, y los ayudamos a que diseñen sus propias estrategias, en un proceso sistemático y consciente. En todo momento el alumno debe ser consciente de qué está haciendo y por qué. Los proyectos de los alumnos tienen un fin pedagógico: deben ser ellos quienes elaboren sus puntos de partida y de llegada, y los docentes colaborar y verificar para que pueda cumplirse aquello que los alumnos se propusieron, dentro del marco de los requerimientos dados por la cátedra.

En este contexto se desarrollaron **observaciones participantes en el taller** (investigación cualitativa), evaluando además las producciones de los alumnos, con la finalidad de tratar de entender cómo se da el aprendizaje del diseño arquitectónico hoy en día, sabiendo que la educación actual contempla conocimientos, actitudes y habilidades dentro de un mundo digital, y cómo impacta ese mundo digital en la representación arquitectónica. Se realizaron esas observaciones (como herramientas metodológicas) para tratar de entender cómo los alumnos realizan la construcción de sus conocimientos en diseño arquitectónico utilizando herramientas para el diseño extraídas del mundo digital. En la actualidad, dentro del taller conviven el uso de herramientas antiguas y nuevas, se diseña en forma analógica (medios de representación tradicional) y de forma digital (representación gráfica mediante computadoras).

Se detectó al analizar la representación de los alumnos en cada etapa, que utilizan distintos programas para representar sus ideas, según las etapas del proceso de diseño en la que se encuentren. Las primeras instancias (más creativas) se fundamentan más en la “*mano alzada*”, escaneando las producciones, y a medida que se avanza en la resolución el uso de ciertos programas digitales (por ejemplo, del Autocad) les confiere eficacia y rapidez.

El uso de la computadora ofrece a los alumnos un soporte fundamental a la

hora de representar y comunicar sus ideas, y los más avezados en el manejo de los programas se desenvuelven con mayor celeridad y eficiencia. El aprendizaje del diseño arquitectónico es un problema complejo que involucra un sinnúmero de variables, pero es innegable que la computadora ha venido a facilitar este proceso introduciendo herramientas que auxilian y simplifican la construcción del nuevo conocimiento, mejorando la comunicación de ideas arquitectónicas. Además, estas indagaciones nos permitieron comenzar a confirmar que debemos tomar conciencia sobre la urgencia de revisar el modelo de enseñanza utilizado en la actualidad en nuestras asignaturas, de modo tal de aprovechar las ventajas que nos brindan las nuevas tecnologías y aportar soluciones a los principales problemas que plantea la educación: la calidad, la inclusión, la deserción, el vínculo de la escuela media con la universidad y la capacitación docente. Los docentes, como inmigrantes digitales y conscientes de la necesidad de acompañar el perfil de los estudiantes de hoy —ya que precisan una manera diferente de aprender para no hacerlos retroceder en su capacidad intelectual— debemos investigar sobre nuestras propias prácticas docentes para lograr aprendizajes significativos.

La experiencia del taller virtual de diseño arquitectónico, que vincula la coexistencia de la modalidad presencial y no presencial, nos permitió reflexionar acerca de la evolución





del proyecto tradicional a partir de los cambios de la arquitectura en los nuevos entornos socioculturales. La tarea en el taller nos brinda "señales" que indican que la experiencia de un taller colaborativo permite:

- generar nuevas propuestas morfológicas y el abordaje de geometrías no convencionales mediante el aporte de ideas y procesos innovadores;
- lograr la convergencia de una estructura existente con nuevas propuestas y establecer vínculos, articulaciones y redes de cara a los procesos de integración regional;
- establecer una esmerada coordinación de actividades docentes de los talleres intervinientes;
- atravesar con éxito una exigente prueba académica, que requiere tanto la creatividad, como los conocimientos técnicos y
- establecer vínculos para instalar el intercambio de experiencias, el desarrollo de experiencias conjuntas y el uso de nuevas tecnologías.

El TVRNG, como taller en red, se expresa como un espacio donde se verifica la adecuada integración entre los recursos digitales y tradicionales. En general se observó que el uso de la computadora ha venido a facilitar y potenciar la producción del alumno en la representación de las distintas etapas del proceso de diseño, y además el trabajo en un taller colaborativo propicia un ambiente de discusión e intercambio sumamente favorable, incentivador y optimizador, no solo en la formación del futuro arquitecto, sino además en la propia labor docente.

Además, el experimentar con nuevos procedimientos aplicables a los campos de concepción y diseño arquitectónico, empleando técnicas digitales en entornos colaborativos, nos permitió elaborar una síntesis conceptual y una "Guía de buenas prácticas docentes para el Taller", a partir de la experiencia analizada, con un enfoque sistémico que favorece la innovación y el desarrollo de futuras líneas de acción.

En la experiencia de los últimos ciclos lectivos en el taller virtual el impacto del mundo digital en la enseñanza-aprendizaje del proceso de diseño arquitectónico se manifiesta intenso, multidimensional y revolucionario, aportando muchas ventajas no solo en cuanto a la representación arquitectónica, sino además en acercar el manejo de la información y el trabajo en red, lo cual incide beneficiosamente en la producción del alumno. Se verifica en los trabajos de los alumnos que las herramientas del mundo digital motivan, favorecen y potencian el desarrollo del proceso de diseño arquitectónico, y a la vez se optimiza la interacción entre docentes y alumnos del Taller de Arquitectura de cuarto año.

## BIBLIOGRAFÍA

- BLOOMER, K. y MOORE, Ch.** (1982) *Cuerpo, Memoria y Arquitectura*. Blume Ediciones, Madrid.
- CAMPOS, Carlos** (2012) *Nuevos Territorios en la Enseñanza de la Arquitectura*. Ed. Nobuko, Buenos Aires.
- CAMPOS BAEZA, Alberto** (2008) *Aprendiendo a pensar*. Ed. Nobuko, Buenos Aires.

**CORONA MARTÍNEZ, Alfonso** (1990) *Ensayo sobre el Proyecto*. Buenos Aires. CP67.

**CHIARELLA, Mauro** (2009) *Sistemas generativos dinámicos, estrategias proyectuales paramétricas simples para prácticas arquitectónicas locales*. Ed. Gili, Córdoba.

**DELGADO YANES, Magalí; REDONDO DOMÍNGUEZ, Ernest** (2007) *Dibujo a mano alzada para arquitectos*. Ed. Parramón, Barcelona.

**DÍAZ BARRIGA ARCEO, Frida** (1999) *Estrategias docentes para un Aprendizaje Significativo*. Ed. Trillas, México.

**DUTARI, ETKIN, RUARTE, BARDOS-SY, RAVNIK, DINARDI, HUESPE, IMWINKELRIED, MARIOLI, CARBALLO** (2013) *De Ideas y Proyectos*, A4 A. FAU-Universidad Nacional de Córdoba. Primera edición, Eudecor, Córdoba.

**FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO. UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA** (julio de 2008) "Antes de la Idea". "Fábrica de Arquitectos".

**FERNÁNDEZ, Roberto** (2009). "El Proyecto Final". Univ. de La República. Montevideo, Uruguay.

**FERNÁNDEZ, Roberto** (2015) *Inteligencia Proyectual. Un manual de investigación en arquitectura*. Editorial Teseo, Bs. As.

**KRAUEL, Jacobo** (2010) *Arquitectura Digital, Innovación y Diseño*. Editorial Links.

**LYNCH, Kevin** (1980). "Planificación del Sitio". Barcelona. Ed. Gustavo Gili.

**MARTÍNEZ MINDEGUÍA, Francisco**. Obtenido de la página Web: <http://>



mindeguia.com/congresos/3IAU\_M5\_13.pdf, el 10 de agosto 2012, 14.30 hs.

**MONTAGU, A.; GROISMAN, M.; PIMENTEL, D.** (2004) *Cultura Digital. Comunicación y Sociedad*. Ed. Paidós, Buenos Aires.

**MOORE, Charles y ALLEN, Gerald** (1976) *Dimensiones de la Arquitectura*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

**PISCITELLI, Alejandro** (2005) *Internet la imprenta del S XXI*. Ed. Gedisa, SA. Barcelona.

**ROMANO, Ana María** (2015) *Conocimiento y Práctica Proyectual*. Colección Tesis. Ediciones Infinito.

**SAINZ, J.** (1990) *El Dibujo en Arquitectura*. Ed. Nerea, Madrid.

**SCHAPOSNIK Viviana** (2003) *Arquitectura: investigación, teoría, proyecto*. Ed. GeKa.

**STENHOUSE, Lawrence** (2004) *La investigación como base de la enseñanza*. Ed. Morata, Madrid.

**TOGNERI, Jorge** (1984) *Polémica en la Arquitectura*. Espacio Editora.

