

Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2022

Docencia
Investigación
Extensión
Gestión



DOCENCIA
INVESTIGACIÓN
EXTENSIÓN
GESTIÓN



Dirección General

Decano Facultad de Arquitectura y
Urbanismo

Dr. Arq. Miguel A. Barreto

Dirección Ejecutiva

Secretaria de Investigación

Dra. Arq. Venettia Romagnoli

Comité Organizador

Herminia María ALÍAS

César AUGUSTO

María Victoria CAZORLA

Cecilia DE LUCCHI

Anna LANCELE SCOCCO

María Patricia MARIÑO

Aníbal PAUTAZZO

Lucrecia Mariel SELUY

Ludmila STRYCEK

Corrección de estilo

Cecilia VALENZUELA

Diseño y Diagramación

Marcelo BENÍTEZ

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>

> Comisión evaluadora

ISSN 1666-4035

Reservados todos los derechos.

Resistencia, Chaco, Argentina. Octubre de 2023.

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.



LOS CONCURSOS DE ARQUITECTURA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN EL TALLER DE ARQUITECTURA

Presman, Inés;
Merino, Mario;
Valdés, Paula;
Di Bernardo, Álvaro;
Ballester Pérez, Samuel;
Rolon, Silvia;
Bofill, Claudia;
Fernández, María L;
Ramseyer, Federico;
Prez, Emiliano;
Codutti, Claudio;
Beber Gehan, Adolfo;
Jovanovich, Everest;
Corradini, Santiago.
pau_valdes@hotmail.com

Cátedra Trabajo Final de
Carrera (TFC), Unidad
Pedagógica "C", FAU-UNNE.

RESUMEN

Desde el año 2020, como parte de las actividades académicas de carácter obligatorio y como una estrategia pedagógica innovadora planteada por la cátedra en tiempo de pandemia, los alumnos participan en un **"concurso de ideas en arquitectura"**, con el objetivo de que interioricen valores propios de la vida profesional, estimulen las instancias de libertad creativa para el desarrollo de nuevas ideas sobre los temas de las convocatorias, enriquezcan el trabajo en equipo y enfrenten los desafíos de interpretar las bases, cumplir plazos y garantizar resultados mediante la adquisición y puesta en práctica de las competencias necesarias para su futuro desarrollo profesional.

PALABRAS CLAVE

Estrategias pedagógicas; pandemia; innovación.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo muestra una de las estrategias docentes innovadoras que se viene realizando desde hace tres años en la cátedra Trabajo Final de Carrera (TFC-UPC en adelante), mediante la utilización de los *concursos de ideas en arquitectura*, como una herramienta de aprendizaje colaborativo y cooperativo (ya que los alumnos trabajan conformados como equipos-estudios), que se implementa como la segunda actividad planificada del taller para cada ciclo lectivo. El objetivo de este artículo es profundizar en esta temática y exponer los resultados obtenidos en tres experiencias desarrolladas durante los cursos 2020, 2021 y 2022. Este tipo de enfoque ya ha sido analizado por Ramírez Pacheco *et al.* (2014).

El desafío de la actividad es que los alumnos trabajen de forma autónoma, a fin de mantener el secreto y anonimato de los equipos hasta la fecha de apertura de sobres, no pudiendo participar en el proceso de asesoramiento ningún docente de la cátedra, ni miembro de otro equipo, ni publicar en ningún espacio o red social su proceso y resultados. Con esta práctica se pretende además que sean capaces de desarrollar, con absoluta independencia de criterios, desde las metodologías

de trabajo propias de cada estudio hasta las ideas y propuestas que cada uno presente.

Si bien esta estrategia adoptada tiene un carácter meramente académico, se busca que el trabajo sea lo más asimilable a una participación real en un concurso por parte de los estudiantes, por lo que se utilizan de referencia las bases y condiciones de convocatorias reales, tanto nacionales como internacionales. A su vez, las propuestas son evaluadas por un jurado externo a la cátedra, formado por cuatro o cinco miembros, con una cuidadosa selección de perfil y trayectoria, convocando a arquitectos de reconocimiento local, nacional y/o internacional.

Los objetivos específicos de la actividad —enmarcados en los objetivos generales del TFC-UPC— buscan verificar las competencias generales y específicas adquiridas a lo largo de la carrera de Arquitectura, propiciando que los equipos asuman la importancia de adaptarse a diversas actividades que no siempre son “encargos”, sino decisiones espontáneas y proactivas de un estudio profesional; que verifiquen su capacidad de desarrollar ideas y anteproyectos urbanos y/o arquitectónicos en diversas escalas y complejidades; que analicen críticamente y ajusten su propio pro-

ceso metodológico de diseño para dar respuestas rápidas a temáticas más o menos complejas, sin la interacción directa con un destinatario, valiéndose de su capacidad de imaginación, ubicándose en diferentes roles (cliente, profesional y participante del concurso, jurado, crítico, etc.); que verifiquen la capacidad de pensar, elegir, definir y resolver de manera creativa y adecuada aspectos funcionales, morfológicos, tecnológicos y de producción, etc.; que pongan en juego la capacidad de imaginar escenarios actuales o futuros, sobre los que deberán actuar, adaptándose a condiciones de usos y contextos en continuo cambio; que comprendan la importancia de la administración eficiente de los recursos que se ponen en juego durante el proceso de diseño (tiempos, economía, actores, etc.); que den respuestas creativas e innovadoras a la problemática abordada; que interioricen el valor interdisciplinar seleccionando asesores externos conforme las necesidades de proyecto; que comprendan la importancia de cómo comunicar las ideas, especialmente en situaciones de condicionamientos precisos en cuanto a temática y tiempos, como en los casos de concursos o presentaciones especiales.

El artículo se presenta como un aporte a la docencia en los procesos

de enseñanza, aprendizaje y evaluación en la carrera de Arquitectura, para socializar, reflexionar y abrir un debate con los demás colegas acerca de la necesidad de buscar permanentemente nuevas estrategias pedagógicas que se adapten a los nuevos contextos de la práctica profesional y permitan a los futuros graduados dar respuestas de calidad a las demandas en escenarios inciertos y en permanente cambio. Con una acogida muy positiva por parte de los estudiantes y a fin de mantener esta actividad innovadora que fomenta el trabajo en equipo, la competitividad y complementariedad entre los estudiantes y propicia el desarrollo de la creatividad, se ha vuelto a plantear nuevamente para el curso académico 2022 la práctica de este ejercicio con la modalidad de *concurso de ideas de arquitectura*.

La actividad académica presenta un cronograma con fechas estratégicamente establecidas, simulando los plazos que siempre se estipulan en las convocatorias de concursos. Para el desarrollo de la actividad en el plazo de un mes se establecen cinco etapas, que se exponen a continuación.

e1: Presentación de la actividad.

Entrega de las bases del concurso.

Las clases teóricas constituyen el

marco necesario para la exposición de los fundamentos, conceptos y contenidos, así como para la presentación de la actividad donde se les explica a los estudiantes cuáles son los objetivos académicos, las competencias específicas que se ponen en juego y las condiciones generales para que los equipos-estudios participen en el concurso. Para esta actividad se valorarán de manera específica los siguientes aspectos:

- Los objetivos pedagógicos.
- Las estrategias que permitan una exitosa participación en un *concurso de ideas en arquitectura*.
- La importancia de la organización de tareas y el correcto uso del tiempo.
- La correcta comunicación de las ideas.

e2: Ciclo de charlas. Se organizan paralelamente al concurso una serie de charlas motivadoras como actividad disparadora de ideas, para las cuales se invita a arquitectos con trayectorias destacadas por su participación en concursos y/o conocimiento de las temáticas vinculadas con el tema específico de la respectiva convocatoria. El propósito de esta etapa es que los estudiantes puedan conocer de primera mano la experiencia de estos profesionales y a partir de un debate conjunto e intercambio

de preguntas puedan orientarse en esta práctica, que en muchos casos resulta desconocida, ya que en general no han tenido oportunidad de participar en este tipo de actividad a lo largo de la carrera de Arquitectura.

e3: Entrega de los trabajos. Se establece un horario de inicio y fin de la entrega, en el cual se habilita un período para la carga de los archivos digitales, a fin de dar por presentados los trabajos (en general dos o tres paneles). Los diferentes equipos-estudios colocan sus trabajos en una carpeta de *Google Drive* con un seudónimo, con acceso habilitado para la carga de archivos únicamente durante el horario informado oportunamente en las bases. A esta carpeta solo pueden acceder los miembros del jurado, ya que el equipo docente de la cátedra no participa en ninguna de las siguientes etapas del concurso.

e4. Evaluación de los trabajos. El jurado convocado a tal fin, conocedor de la filosofía de la cátedra, acuerda su modalidad de trabajo, establece sus pautas de evaluación, valora el ejercicio académico y verifica las competencias adquiridas por los alumnos próximos a recibirse como arquitectos. Finalmente, debaten las fortalezas y debilidades de los trabajos presentados

y seleccionan los ganadores y las menciones, conformando un acta para su lectura en la resolución del concurso.

e5. Resolución del concurso y debate.

En una reunión conjunta con el equipo docente y los alumnos, el jurado aporta una apreciación general acerca de las propuestas realizadas y da a conocer los resultados, con valoraciones, reflexiones y recomendaciones para todos los equipos participantes, hayan sido premiados, obtenido una mención o no. A continuación, se realiza la apertura de los sobres, donde figura el seudónimo del trabajo con la relación de los integrantes del equipo y sus colaboradores; luego se procede a identificar los equipos con los trabajos premiados. Cabe señalar que en los concursos de los años 2020 y 2021 se otorgaron premios y menciones. Sin embargo, para el concurso realizado en el año 2022 el jurado por unanimidad acuerda que se han cumplido parcialmente las pautas y objetivos/premisas del concurso, por ello resolvió declararlo desierto y otorgar cuatro menciones.

Enfoque pedagógico de la cátedra

El Taller de TFC-UPC se define como una cátedra transversal, integrada en la sociedad, en la región y comprometida con sus pro-

blemas, que propicia prácticas reflexivas en las cuales se aprende haciendo (Tonucci, 1996) y donde el docente es el “tutor” que acompaña el proceso, deja de garantizar la verdad y pasa a garantizar el método. Nuestro principal objetivo es abordar de manera integral el trabajo proyectual y de gestión, desde la detección de la demanda o la problemática hasta la finalización y/o transferencia de los resultados o propuestas.

Desde la cátedra somos conscientes como docentes de que estamos preparando a futuros profesionales, y como equipo cada inicio de año reflexionamos buscando nuevos caminos para que podamos lograr que nuestros alumnos reciban, asimilen y pongan en práctica la formación que les brindamos, de manera superadora, autónoma y cada vez más creativa.

Dentro de este conjunto de iniciativas surgió hace tres años, en tiempos afectados por una pandemia de coronavirus a nivel mundial, en los que primaba la educación en línea como respuesta a la situación de crisis sanitaria existente (Abreu, 2020), la propuesta académica de hacer participar a los alumnos en un *concurso de ideas en arquitectura*, con la finalidad de incentivar y facilitar su participación en dichas

actividades y, en última instancia, también como elemento superador para que sus proyectos se juzgaran y valoraran fuera del entorno académico.

Las estrategias pedagógicas propuestas por la cátedra —y en el caso concreto del presente artículo con la participación en un concurso— buscan siempre que el alumno participe de un permanente espacio de acción-reflexión-acción. Este razonamiento pone de manifiesto la importancia del pensamiento práctico, y en esta base se sustenta el profesional reflexivo de Schön (1998). En todo caso, hay que señalar que estos tres componentes del pensamiento práctico no deben ser entendidos como elementos independientes entre sí, sino que, bien al contrario, se necesitan mutuamente para garantizar una intervención práctica racional.

Como docentes de un Taller de Arquitectura, que representa el eslabón final en que el estudiante desarrolla su última práctica y se transforma en profesional, estamos ubicados en uno de los lugares de mayor compromiso y responsabilidad para motivarlos a pensar, imaginar y proponer libremente desde el diseño respuestas innovadoras que se adecuen a los tiempos presentes

en un contexto con permanentes cambios de paradigma. Considerando que los concursos de arquitectura están presentes de una forma significativa en el desarrollo de la actividad profesional del arquitecto, ¿por qué no utilizarlos como herramienta innovadora de aprendizaje?

Una rápida búsqueda de concursos en arquitectura en cualquier navegador web dará como resultado una enorme cantidad y variedad de competiciones. Hoy en día la práctica de los *concursos de ideas en arquitectura* está muy extendida, y son propiciados desde instituciones públicas, privadas, empresas, u otros, con intervenciones tanto a nivel nacional como internacional.

Desde la cátedra consideramos que planificar esta práctica como estrategia pedagógica, en el último taller de la carrera, facilita el aprendizaje colaborativo y cooperativo, otorga a los alumnos una oportunidad para abordar la adquisición de nuevas competencias desde parámetros diferentes y la familiarización con esta práctica habitual en el ejercicio profesional.

El escenario de competitividad entre equipos, para encontrar la mejor solución ante una idea/anteproyecto,

con el consecuente reconocimiento o distinción en caso de ser el ganador, representa una fuerte motivación e incentiva la creatividad. Las propuestas resultantes son evaluadas por un jurado de reconocida trayectoria local, regional, nacional e internacional, externo a la cátedra, que determina la priorización de trabajos ganadores conforme la temática y modalidad establecidas.

Entre los objetivos que se plantean a la hora de desarrollar este proyecto de innovación docente como herramienta de aprendizaje se identifican:

- Generar competitividad entre los grupos de alumnos para aumentar la efectividad-eficacia y eficiencia de sus propuestas.
- Desarrollar un método docente eficaz en el cual el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, ratifique el valor del trabajo individual y grupal, asuma roles complementarios como engranajes imprescindibles en la elaboración de la propuesta y despliegue su capacidad de análisis crítico y diagnóstico para lograr las mejores respuestas y propuestas a la demanda urbano-arquitectónica planteada como desafío.
- Vincular el trabajo en docencia con temas de investigación y extensión en TFC para el aprendizaje colectivo.

- Profundizar en la utilización de nuevas tecnologías de la información y comunicación, así como en las herramientas digitales disponibles.

- Promover la divulgación de las experiencias a través de publicaciones, videos y comunicaciones en jornadas y congresos vinculados con estrategias docentes para el desarrollo de la creatividad e innovación en los aprendizajes.

Los concursos constituyen una estrategia para la enseñanza-aprendizaje, un recurso que facilita que los alumnos adquieran competencias específicas y generales, como la integración de los conceptos experimentados en los talleres, la transferencia de conocimientos y procedimientos, la investigación e innovación de soluciones creativas, una mayor implicación y la mejora en la calidad de los trabajos y el reconocimiento público de los resultados.

Luxán García de Diego y Lancho Alvarado (2012) afirman que la elaboración de una propuesta ganadora está en la especialización gráfico-digital que hoy tenemos y que en la manufactura clásica del dibujo era imposible; sin embargo, esto no es la causa directa. La complejidad no está en el *cómo hacer*, sino en elegir bien el *que decir* y en última

instancia el *cómo decirlo*. Se trata de contar, del dibujar de un dibujo, del proyectar de un proyecto, y esto ha sido así siempre, independientemente de las herramientas gráficas de las que se disponga.

LOS CONCURSOS EN EL TALLER DE ARQUITECTURA

En estos tres años, trabajando desde la cátedra con la modalidad del *concurso de ideas en arquitectura* como actividad docente, se tomaron dos años consecutivos (2020 y 2021) las bases de la plataforma *OPENGAP* (<https://www.opengap.net/>), una empresa organizadora de concursos de arquitectura. *Open-Gap* es un sitio de recolección y difusión de ideas y propuestas, así como un foro de discusión y punto de encuentro entre distintos planteamientos, enfoques y soluciones arquitectónicas. Actualmente dicha plataforma ofrece dos tipos de concursos:

A) concursos abiertos: son concursos de ideas y proyectos de arquitectura a través de la web. En ellos pueden participar arquitectos y/o estudiantes de distintas partes del mundo, previo registro en *Opengap Network* y pago de una cuota de inscripción.

B) concursos restringidos: son concursos que Opengap consulting convoca a petición de un cliente,

el cual elige los arquitectos que más le interesen de la base de datos de Opengap network para que participen. El ganador obtendrá el contrato del proyecto a partir de condiciones y honorarios, plasmados en las bases y pactados previamente entre Opengap consulting y el promotor.

La cátedra seleccionó la participación en la modalidad de los concursos abiertos de *Open Gap* y en ambos años las bases de la convocatoria del concurso: "Una casa para el cliente que propongas". Los objetivos de dicho concurso eran explorar los límites y paradigmas del diseño de una casa y trabajar en propuestas innovadoras y visionarias que además de responder al programa básico de una vivienda abordaran la relación de identidad del cliente con el proyecto.

Cada equipo participante proponía el cliente para el cual diseñaba la vivienda, debiendo plantearse un personaje de su interés y de inspiración para el proyecto. No había limitaciones en cuanto a la elección del personaje, podía ser un personaje histórico o actual, real o de ficción, de cualquier origen o nacionalidad. Lo importante era que dentro de la propuesta se presentara al personaje y se justificara la relación del proyecto con él.

Este concurso de ideas no hace referencia a un sitio o contexto concreto, y cada concursante o equipo elegía el emplazamiento en donde se ubicaba su proyecto. El proyecto se podía plantear como un nuevo espacio en cualquier lugar del mundo, ya fuera en un terreno vacío o como una propuesta de reutilización de algún edificio o estructura existente. En la propuesta se debía justificar la elección del lugar de implantación, siendo una de las intenciones de este concurso la búsqueda de la diversidad de proyectos que a partir de sus situaciones particulares y emplazamientos a nivel global la hicieran más enriquecedora. Open-Gap anima a los participantes a la experimentación, la exploración formal y espacial apostando por propuestas originales, creativas y arriesgadas desde el punto de vista arquitectónico.

La única limitación que se planteaba en cuanto a las dimensiones del proyecto es que la vivienda tuviera un máximo de 800m² totales de construcción. Dicha superficie podía estar distribuida de cualquier forma, es decir, en varias plantas, en una sola planta o en varios volúmenes. Al ser una convocatoria de propuestas arquitectónicas es importante que la funcionalidad y relación de unos espacios con

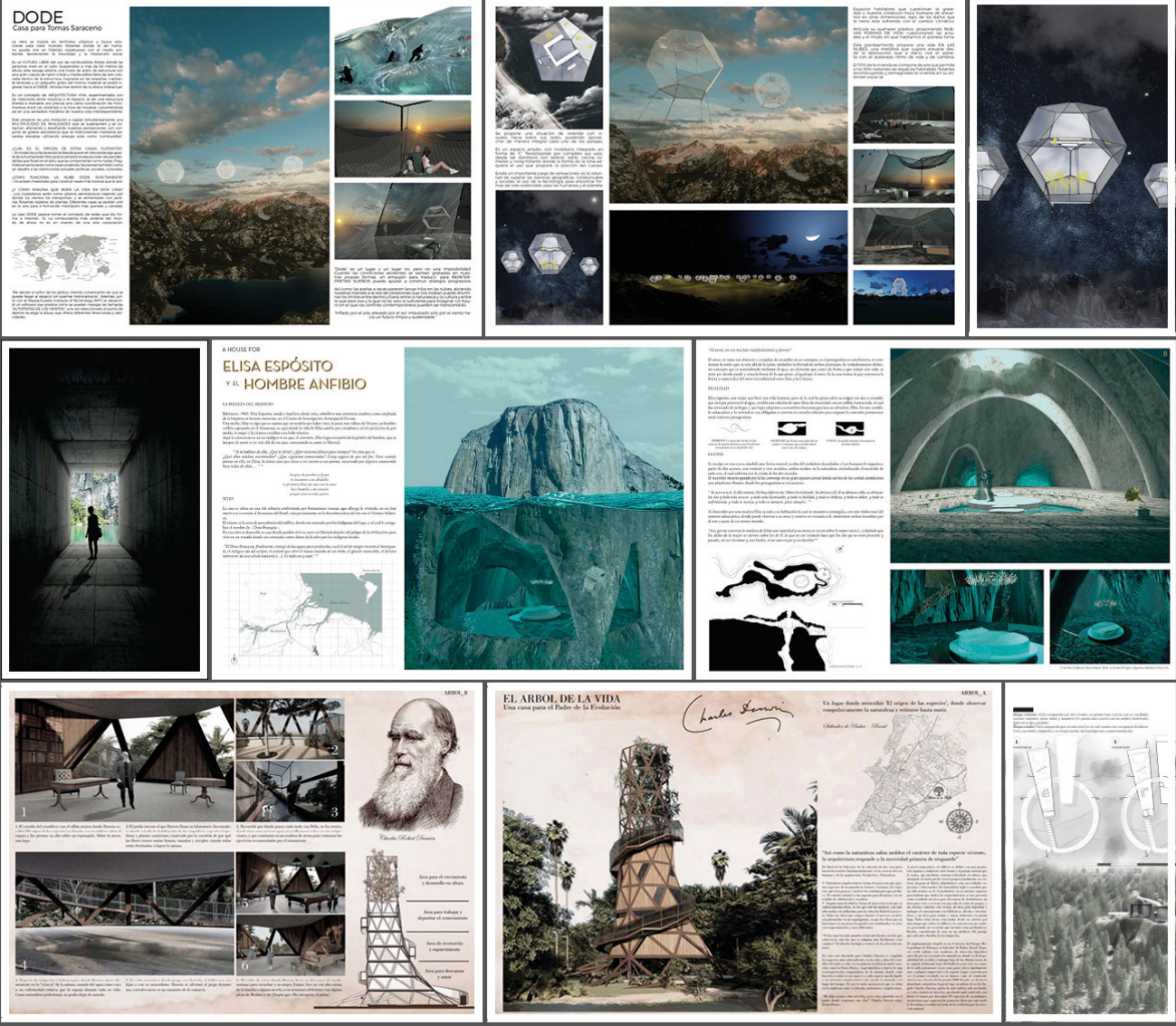


Figura 1. Concurso OpenGap. Fuente: TFC 2020

otros dentro del proyecto queden resueltas y representadas en la propuesta. Al tratarse de un concurso académico, no se considera tan importante llegar a soluciones de un profundo nivel técnico-construtivo, como sí a la conceptualización arquitectónica y la originalidad del proyecto.

Los **criterios de valoración** de las propuestas se centraban en su calidad, estudiada desde la temática específica del concurso, considerando de manera no excluyente los siguientes aspectos:

- Innovación y creatividad en el concepto general del proyecto.
- Interés espacial y arquitectónico de la propuesta.
- Relación conceptual y de identidad del proyecto con el cliente propuesto.
- Nuevas búsquedas, aportaciones y alternativas que rompan con los esquemas preconcebidos en el diseño tradicional de una vivienda.
- Integridad y coherencia en el diseño en cuanto a las estrategias de inserción y diálogo del proyecto con su contexto.
- Coherencia y funcionalidad arquitectónica de la propuesta.

En el curso académico 2022, la cátedra cambia de plataforma, tomando como referencia las bases del concurso *glamping-The Gla-*

morous Way Of Camping, organizado por Mango Architecture, en colaboración con ArchiVoice (<https://es.mangoarchitecture.com/glamping-the-glamorous-way-of-camping>). El desafío es crear un destino ecoturístico de *glamping* emblemático, un lugar donde el disfrute de la naturaleza como experiencia, los valores ecológicos, la comodidad y el diseño moderno estén igualmente equilibrados.

Es preciso indicar que se define *glamping* como un camping glamoroso con comodidades que ofrece al turista estar en contacto directo con el medio natural en condiciones de confort y bienestar, siempre al aire libre y, muy frecuentemente, dentro de parques nacionales, en montañas, bosques, selvas o desiertos. Cuenta obligatoriamente con servicios exclusivos y una zona de relax para apreciar la naturaleza que le rodea.

Los sitios establecidos por la cátedra para la ubicación del *glamping* fueron el **Parque Nacional El Impenetrable en la provincia del Chaco y el Parque Nacional Iberá en la provincia de Corrientes**. Cada equipo-estudio trabajó en uno de los sitios conforme la distribución realizada por la cátedra: doce equipos en El Impenetrable y once equipos en el Iberá. Este año

se añadió la consigna de la necesaria interdisciplinariedad, por lo que los veintitrés equipos debían sumar a dos o tres colaboradores externos, incorporando al menos un arquitecto con más de tres años de experiencia profesional.

El Jurado estuvo constituido por el arquitecto Juan Sebastián Restrepo Aguirre, del Taller de arquitectos, Medellín, Colombia; el arquitecto Samuel Ballester Pérez, presidente de Comunidad Internacional Arquitectura Responsable (CIAR), Valencia, España; el arquitecto Nicolás Caballero, docente en Arquitectura I y coordinador de la Unidad Pedagógica C-FAU-UNNE, Resistencia, Argentina; la arquitecta Carolina Balangero, docente en Arquitectura IV de la Unidad Pedagógica C-FAU-UNNE, Resistencia, Argentina.

El programa propuesto fue pensado conforme las actividades posibles de desarrollar en el área de implantación, teniendo en cuenta el perfil del turista que usará las instalaciones y las características del entorno. Además, se podían incluir todos los espacios que los participantes considerasen necesarios.

Las pautas sugeridas fueron las siguientes:

- Crear espacios independientes

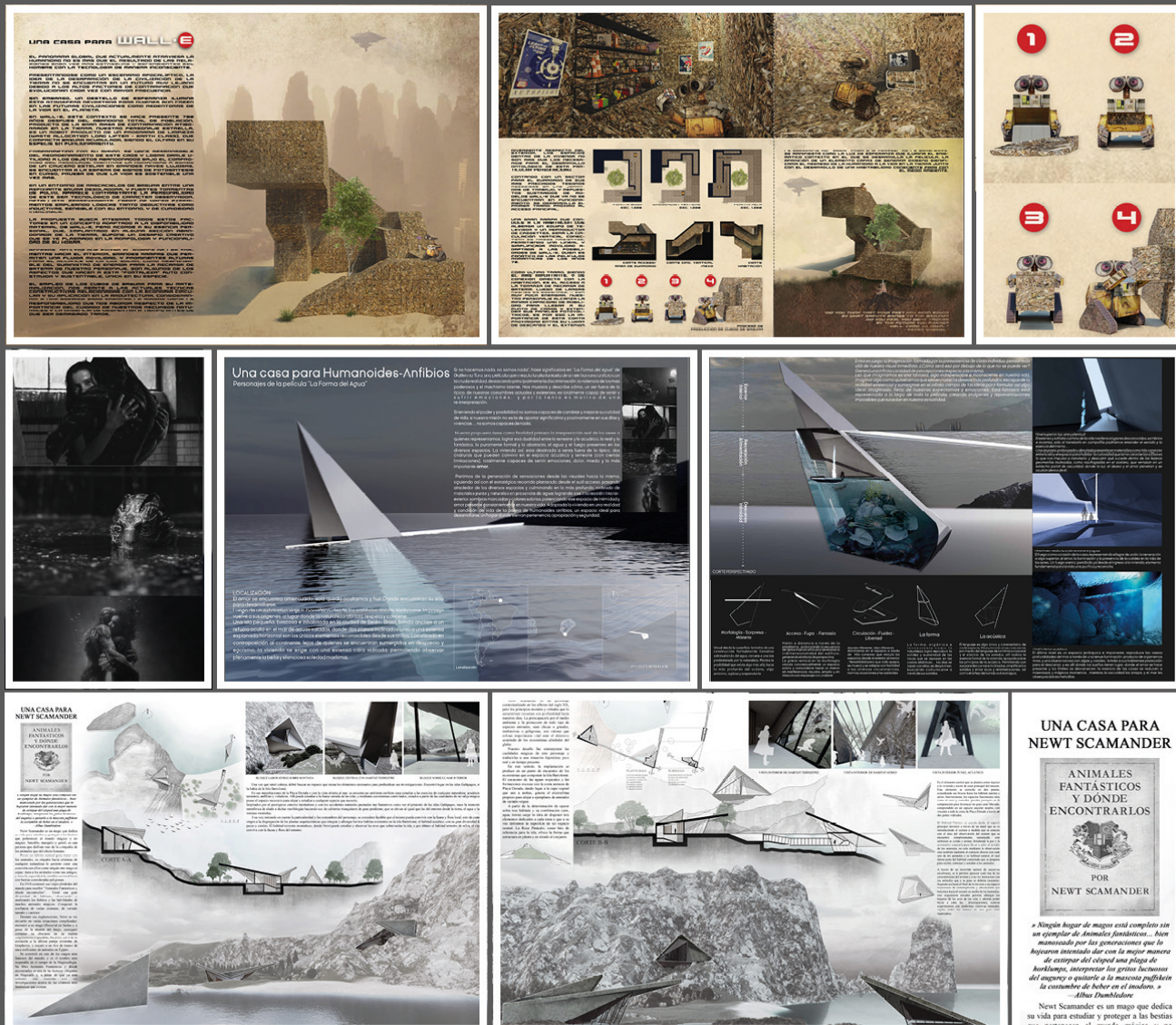


Figura 2. Concurso OpenGap. Fuente: TFC 2021

de alojamiento para dos a cuatro personas.

- Priorización visual, auditiva y táctil para conectarse con la naturaleza desde la vivencia de cada espacio.
- La propuesta debe dialogar con el entorno natural y el paisaje brindando a los visitantes una experiencia única, donde el lujo-glamour debe ser una prioridad, especialmente en las comodidades interiores y exteriores de las cabinas de alojamiento.

- Los espacios como las áreas comunes, la actividad interior/exterior, la zona deportiva, el restaurante/cafetería para comidas y bebidas, incluidas las instalaciones básicas y los servicios generales, deben cuidarse al diseñar el destino emblemático del *glamping*.

Resolver los problemas ambientales, sociales, culturales y económicos y orientar el diseño hacia una vida sostenible y responsable a través de nuevos métodos arquitectónicos fueron los principales retos para tener en cuenta por los participantes.

Al ser un concurso de ideas, los participantes tenían la libertad de adoptar las superficies de los espacios que considerasen necesarias y sugerir nuevas áreas no incluidas en las bases.

Los objetivos/premisas de diseño

que debían tener en cuenta eran:

- Resiliencia climática: el diseño debía adaptarse y resolver cualquier problema ambiental al que se enfrentara el sitio elegido.

- Materiales: la selección de materiales debía hacerse teniendo en cuenta el contexto local, para no tener ningún impacto adverso en el entorno. También promover la conciencia de no generar contaminación durante el proceso constructivo y de su vida útil.

- Ciclo de vida: los materiales como la construcción debían estar bien planificados, anticipándose a las condiciones ambientales cambiantes del sitio, así como la reutilización y desmontaje una vez finalizada la vida útil de los objetos diseñados.

- Contexto: los entornos socioculturales, económicos y ambientales más amplios debían considerarse en el enfoque de diseño.

- Sostenible: se reduciría el impacto negativo del diseño en el medio ambiente mejorando el rendimiento y durabilidad de las edificaciones, reduciendo el mantenimiento en su vida útil, los desechos y garantizando la comodidad de los campistas.

REFLEXIONES FINALES CURSO ACADÉMICO 2022

Para concluir este artículo, además de las reflexiones propias de la cátedra, interesa rescatar y resaltar la

mirada objetiva del jurado externo y la evaluación en primera persona de los equipos/alumnos participantes, principales beneficiarios de esta estratégica pedagógica.

Como cátedra rescatamos el valor del concurso como estrategia pedagógica capaz de promover la capacidad de "*aprender a aprender*", "*aprender a hacer*", "*aprender jugando*", al construir y poner en práctica los conocimientos adquiridos, potenciar la capacidad de concentración del alumno y alimentar la vocación para resolver problemas. El concurso de ideas/anteproyecto establece una nueva variable a la metodología de aprendizaje, a través de una actividad que fomenta una competitividad sana entre los participantes/alumnos, conformados en equipos; despierta en ellos un mayor interés, al basarse en el desarrollo real de la profesión, así como en la motivación por el premio y reconocimiento por parte del jurado como expresión de la sociedad y establece una evaluación diferente de la académica.

Se destaca que desarrollar estas actividades docentes complementarias a las anualmente establecidas contribuye a un mejor aprendizaje de los alumnos. El hecho de trabajar con la modalidad de concurso los acerca al mundo profesional futuro,



Figura 3. Concurso glamping - The Glamorous Way Of Camping. Fuente: TFC 2022

puesto que este tipo de actividad es una práctica muy extendida en nuestra profesión. Los alumnos adquieren la habilidad para aplicar sus conocimientos, capacidades, y destrezas a su trabajo, así como la habilidad para interpretar e incluso emitir juicios reflexionando sobre la temática estudiada. Observando y entendiendo casos reales prácticos, adquieren también la capacidad de hacer frente a diversas problemáticas desde enfoques ecológicos, sociales, culturales y económicos con respuestas arquitectónicas factibles.

Comprobamos que la actividad propuesta fue gratificante, motivadora y proporcionó al alumno los siguientes beneficios:

- La capacidad de adquirir nuevas competencias y habilidades sociales, además de las meramente académicas, desde un compromiso ético y moral.
- La capacidad de interpretar las reglas del juego en un concurso de ideas/anteproyecto.
- La libertad y a su vez el condicionamiento de expresar y sintetizar ideas conforme una demanda explícita en las bases de un concurso.
- La capacidad para alcanzar el consenso de un equipo proyectista en el tiempo establecido.
- La capacidad de dialogar y reflexionar para cuestionar o replan-

tear y pedir explicaciones sobre las reflexiones de otros.

- La mejora de una mirada más objetiva y autocrítica que le permite incrementar de manera significativa su capacidad de autoevaluación, así como el desarrollo de competencias, capacidades y habilidades necesarias para el desempeño profesional como arquitectos.

El jurado también ratifica lo pertinente de la utilización de los *concursos de ideas en arquitectura* como herramienta de aprendizaje. Tras revisar los trabajos entregados y basándose en los objetivos del concurso, valora en primera instancia y señala la importancia de la integración de las propuestas en el paisaje y el diálogo del conjunto con el entorno. Otro aspecto valorado y fundamental para el jurado es la materialidad y la imagen que esta presenta en el diálogo-integración con el paisaje natural que ofrecen ambos emplazamientos con un alto valor ecológico-cultural en la región.

En cuanto al análisis funcional, no se aprecian diseños que propongan nuevos modos creativos de habitar y que pongan en valor el emplazamiento privilegiado que ofrece este tipo de programa y de concurso. Aunque alguna idea en primera instancia parecía que po-

dría funcionar, en cuanto se analizaba funcionalmente, faltaba un mayor desarrollo para cerrar una propuesta completa. En estos aspectos el jurado propone una serie de preguntas abiertas que inciden sobre estas cuestiones y que pretenden servir como reflexión para los alumnos participantes del concurso:

¿Qué propuesta de objeto/conjunto/paisaje se propone?

¿Las propuestas establecen relaciones disruptivas entre la fragilidad de los entornos y sus localizaciones?

¿Existen nuevas propuestas de modos de habitar en relación con el paisaje?

¿Qué comunicación gráfica se establece para contar la propuesta?

Por último, la pauta más importante a la hora de analizar y juzgar las propuestas ha sido el empleo de la imagen como estrategia de comunicación, que el jurado no ha visto reflejado en los proyectos presentados, razón principal que motivó declarar desierto el concurso, dada la importancia en este tipo de actividad de saber transmitir una idea por medio de la imagen. Se decidió igualmente otorgar cuatro menciones, en las cuales se valoró el objeto que más se podría adecuar a los entornos elegidos, aunque —como ya se mencionó— las propuestas

funcionalmente a nivel interno o a nivel de implantación como conjunto no generaron un proyecto ganador.

Las reflexiones de los alumnos, conformados en veintitrés equipos, extraídas del grupo privado de *Facebook* 2022 TFC UPC FAU UNNE, son el mejor testimonio de la riqueza y validez del ejercicio planteado y analizado en el presente artículo. Destacan el valor de la experiencia, no solo aplicable para el último año, señalando muchos de ellos que esta es su primera participación en un concurso y recalcando que es una situación particular e inusual la de ser copartícipe de un *concurso de ideas de arquitectura*.

Rescatan el valor de la idea, de poder crear e innovar en libertad. Expresan que cada experiencia los ayuda a crecer, expandir la creatividad, pensar y repensar el habitar y ampliar horizontes en cuanto a sistemas constructivos más comprometidos con el medio ambiente, innovando en las formas, las maneras y los procesos de diseño. Señalan el valor de interactuar de manera colaborativa con estudiantes y profesionales de otras disciplinas, lo que abre un espacio ideal para debatir, analizar, investigar y desarrollar respuestas proyectuales óptimas. Remarcan que los planteamientos pedagógicos,

como el hecho de enfrentarse a tareas que exigen la comprensión de reglas particulares, los llevó a elaborar una estrategia para ajustar la metodología de diseño, asumir la planificación y el manejo crítico del tiempo individual y grupal para el desarrollo de las diversas actividades/tareas que realizar para así dar una respuesta adecuada a la problemática planteada en el marco de exigencias predeterminadas.

Reconocen debilidades en el momento de comunicar la idea de manera integral, así como las limitaciones en cuanto al manejo de recursos morfológicos, tecnológicos y estructurales. Destacan la importancia de la comunicación, las técnicas de representación y la capacidad de síntesis en un concurso, como partes fundamentales que realzan o descalifican las propuestas. Todos los equipos participantes demostraron madurez para interpretar las reglas del juego, los procesos y el resultado final.

A continuación, se transcriben las valoraciones realizadas por algunos equipos participantes:

"El concurso de ideas fue nuestro primer concurso y la enseñanza positiva que nos queda de la actividad es que si podemos animarnos a probar cosas diferentes, en contextos diferentes y con grupos de

trabajos integrados por personas externas al rubro de la arquitectura" (Glamping-DoArq).

"El concurso fue un incentivo y explotación de la mente imaginativa, ayudó a divertirse creando y jugando con imaginación, rompiendo límites y esquemas paradigmáticos, saliéndose de lo normal, básico y encerrado de las formas" (Nido-Región).

"Como reflexión final, identificamos al concurso como un espacio incentivador y un instrumento que nos permitió desenvolvemos con mayor libertad y naturalidad, procurando nuevas concepciones proyectadas con una visión diferente, donde tomó relevancia el acto creativo relacionado con los términos de investigación y experimentación proyectual" (Yingyang-Raíz).

Fusionando las reflexiones y conclusiones de la cátedra con las del jurado interviniente y las de los equipos de alumnos participantes, todas ellas concordantes y complementarias, confirmamos una vez más que el diseño y validez de los instrumentos de evaluación de aprendizajes por competencias que venimos aplicando hace varios años es el adecuado, probando que ha resultado y resulta de suma utilidad al momento de plantear nuevas estrategias pedagógicas. La selección de competencias que evaluar,

los observables en relación con los objetivos y la evaluación final de esta actividad demuestran que respeta y consolida la filosofía de la cátedra.

Cabe destacar que tras la pandemia por COVID-19, los espacios de enseñanza y tiempos de aprendizaje se vieron modificados, lo que generó un cambio de paradigma y nuevos desafíos que necesariamente incorporan la evolución de las tecnologías de la información y los cambios en la percepción del mundo desdibujando fronteras en las comunicaciones. El tiempo sincrónico-asincrónico, el espacio de la docencia y el aprendizaje ya no suceden solo en el espacio físico del taller, del aula tradicional, sino que los estudiantes continúan aprendiendo y se relacionan con el mundo en una nueva realidad mediada por las TIC, y así, dentro y fuera del aula les permiten su vinculación con cualquier arquitecto del planeta. Por ello, como docentes tenemos que brindarles las herramientas adecuadas para que sean capaces de aprender en esa dirección en un ámbito propio y en un mundo globalizado.

Como conclusión final de este artículo, nos preguntamos si las

deficiencias detectadas en el momento de evaluar los trabajos, en esta segunda actividad del taller en el presente ciclo lectivo, pueden ser consecuencia de dos años de aprendizaje virtual en los alumnos o responden a la falta de adaptación de los docentes precedentes en el manejo de las TIC. Aunque como docentes universitarios y la relación con la tecnología, según Rivas (2020, pp.11-12)

no serán los docentes expertos en tecnología los mejores posicionados para rehacer el sistema, serán los conocedores (y los apasionados) de la didáctica, los que busquen reinventar la enseñanza con sentido y criterio en las condiciones que la realidad les presenta. Saber tecnología ayudará, claro está, pero mucho más importante será la adaptación de la mirada pedagógica.

En consecuencia, debe existir una implicación tanto del alumno como del docente en el aprovechamiento de los nuevos procesos de aprendizaje en este tiempo asincrónico (Litwin, 2005).

“La tecnología nunca sustituirá a los buenos profesores, pero en manos de un buen profesor, tiene un poder transformador”. George Couros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abreu, J. L. (2020, mayo). *Tiempos de Coronavirus: La Educación en Línea como Respuesta a la Crisis*. [http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15\(1\)1-15.pdf](http://www.spentamexico.org/v15-n1/A1.15(1)1-15.pdf)

Litwin, E. (2005). *Tecnologías educativas en tiempos de internet*. https://www.academia.edu/37740556/_Litwin_-_Tecnologías_educativas_en_tiempos_de_internet

Luxán García de Diego, Margarita de y Lancho Alvarado, Fernando (2012). *Los concursos de Arquitectura como modelo de estudio para el aprendizaje de Expresión Gráfica dirigido a los últimos cursos de la carrera. Idealismo y Constructivismo*. Trabajo presentado en el *Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica* (14, Oporto), 31/05/2012 - 02/06/2012, pp. 883-887.

Ramírez Pacheco, G. M; Hernando Castro S.; Galiano Garrigós A .L; González Avilés, A. B.; Pérez Millán, M. I.; López, J.; Díaz Guirao, P. & Carrillo, S. (2014). *El concurso de Arquitectura como Herramienta de Aprendizaje de disciplinas tecnológicas, en Innovaciones metodológicas en*

docencia universitaria: resultados de investigación. Universidad de Alicante, pp. 1371-1395.

Rivas, A. (2020). *Pedagogía de la excepción. ¿Cómo educar en la pandemia?* Universidad de San Andrés.

https://www.udesa.edu.ar/sites/default/files/rivas_educar_en_tiempos_de_pandemia.pdf

Schön, D. (1998). *El Profesor reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Temas de educación. Editorial Paidós.

Tonucci, F. (1996). *¿Enseñar o Aprender? La escuela como investigación quince años después* (1.ª ed.). Editorial Losada.

<https://www.opengap.net/>
<https://es.mangoarchitecture.com/glamping-the-glamorous-way-of-camping>