

## Nuevas tecnologías y ordenadores en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la actividad proyectiva (a087)

Revelando estrategias

Estela Maris Reinhardt Piedras\*

Esta investigación plantea una discusión sobre la inserción de la Informática en la facultad de Diseño, Arquitectura e Urbanismo de la Universidade Federal de Pelotas. En ese contexto, el objetivo del estudio es analizar las transformaciones generadas por las tecnologías del ordenador en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Trabajamos a partir de las ideas de Pierre Lévy sobre las inteligencias colectivas, las nuevas formas de conocer y de pensar; y de Vani Kenski a cerca de los cambios en las relaciones alumno-profesor-conocimiento en el ambiente de la escuela y de las nuevas tecnologías. Además, discutimos la nueva postura del profesor, como un organizador del saber y sus diferentes fuentes. El paradigma de la complejidad, propuesto por Edgar Morin, permite un abordaje global de la enseñanza, visualizando la informática como factor de integración de los diferentes conocimientos de la Arquitectura y del Diseño. Fue realizado un estudio de caso, utilizando el método cualitativo para la investigación, la cual se desarrolló basada principalmente en entrevistas semi-estructuradas realizadas con profesores, alumnos y egresos de la facultad de Diseño, Arquitectura e Urbanismo de la Universidade Federal de Pelotas. También fue realizado un análisis documental de las "Diretrizes Curriculares Nacionais", del currículo y de las disciplinas de las facultades. Las entrevistas fueron sometidas a la análisis de contenido, interpretadas a partir de los referenciales teóricos estudiados, buscando comprender los cambios que están ocurriendo en la formación de los arquitectos y diseñadores.

Cómo categorías de análisis emergentes de las entrevistas, tenemos la instalación del ordenador como una nueva herramienta de enseñanza, la aceleración de los cambios, y la angustia resultante de ese proceso. Las análisis revelan que: El ordenador todavía esta sendo utilizado apenas como más una herramienta de dibujo, que además incorpora otras herramientas; la mayoría de los alumnos continua proyectando de la manera tradicional; los recursos de la tecnología informática todavía no están siendo explotados en relación a la ejecución de maquetas electrónicas, simulaciones y creación de realidades virtuales. Por parte de los alumnos, la tecnología informática todavía no puede ser usada en todas las etapas del proyecto arquitectónico o de diseño, pues su velocidad no acompaña el ritmo de las ideas, exigido la realización de los primeros dibujos a mano. Entretanto, los recursos del ordenador posibilitan reducir el tiempo usado en la elaboración de dibujos, ampliando el tiempo para pensar el proyecto, además de posibilitar una representación grafica con precisión y calidad. Los alumnos también describen la Internet como una herramienta de investigación y comunicación utilizada para trabajos colaborativos.

Así, se observa la necesidad de hacer inversiones en la capacitación de los profesores, que así podrán incluir los recursos del ordenador en suyas actividades didácticas. Entretanto, la inserción de los nuevos recursos tecnológicos tiene causado cambios en las rutinas, generando tensiones ante los desafíos, tanto por parte de los alumnos, cuanto por los profesores.

Así, vemos que la informática no puede ser concebida como un saber aislado, y es tarea de los profesores analizar y establecer donde y cómo utilizar esta tecnología, para superar un modelo de enseñanza fragmentado. Visto que la enseñanza del proyecto es una tarea naturalmente interdisciplinario, el soporte de la informática funciona ínter ligando todos los conocimientos complementares y interdependientes. Hay que encontrar nuevas formas de explotar las posibilidades ofrecidas por las tecnologías, intensificando y multiplicando sus usos, desde una perspectiva humanista.

\* Arquitecta y profesora. Coordenadora de Design, Centro Federal de Educação Tecnológica de Pelotas, Pelotas, Brasil.

## O uso da cor no brinquedo produzido para o público infantil: Estudo de caso com sujeitos de 7 anos do sexo feminino (a088)

Monica Hoera\*

### As cores fazem parte da nossa vida

Estamos acostumbrados a comparar nossa cor preferida com as cores da natureza. Ao comprar uma roupa, olhar para o mar, expressamos preferências nesse assunto. Este trabalho mostra a importância da cor na fabricação do brinquedo, onde o elemento cor, revelará a influência sobre o consumidor e sua preferência pela forma como é apresentado através de diferentes mídias, que direta ou indiretamente atuam sobre o inconsciente, provocando diferentes reações, sentimentos e emoções. Num aprofundamento sobre o elemento "cores", acessamos duas formas principais.

### A coloração da luz e os pigmentos ou tintas.

Todos já tivemos a oportunidade de misturar tintas: Amarela + azul resulta verde, amarela + vermelha resulta alaranjada e azul + vermelha resulta roxa. A partir das diversas combinações, foram definidas as cores primárias, isto é, aquelas que possibilitam obter todas as outras cores.

Como o pintor com seus pigmentos e o cientista em suas reflexões sobre os feixes de luz colorida.

Depende de estarmos nos referindo a coloração por pigmento ou por luminosidade.

Neste trabalho falaremos sobre a cor-pigmento.

Um trabalho que irá ampliar a bibliografia e levar ao aprofundamento na compreensão do uso da cor no brinquedo. Um trabalho acadêmico pouco explorado empiricamente no Brasil, em São Paulo, e, 1.999.