

comunicacionais que teve o design corporativo nos cartazes urbanos de algumas micro empresas representativas nessa sociedade de consumo. Procura-se gerar um quadro referencial que possa conduzir as políticas públicas orientadas pela cultura como motor de coesão social, identidade local e promoção de valores.

Palavras chave: design corporativo - comunicação - urbano - gráfica - sociocultural

(*) **Rebeca Isadora Lozano.** M.A.G. Licenciado en Diseño Gráfico por Universidad del Noreste, Tamaulipas. Diplomado de Creativi-

dad Gráfica Publicitaria del Centro Avanzado de Comunicaciones, A.C. México. Master en Artes Gráficas por Universidad Politécnica de Valencia, España. PTC con Perfil PROMEP; Catedrática, Tutora, Colaborador Cuerpo Académico Diseño-Sustentable, fue Coordinadora de Carrera Diseño Gráfico en UAT-FADU. Fue miembro Comité Técnico del Examen General Egreso Diseño Gráfico (CENEVAL-EGEL). Ha participado en Congresos Nacionales e Internacionales; ponente-conferencista, publicaciones y artículos de investigación sobre Educación en Diseño y Sustentabilidad. Doctorando en Diseño en Univ. De Palermo.

Aprendizaje experiencial en la ciudad

María Marta Mariconde y Adriana Incatasciato (*)

Actas de Diseño (2021, diciembre),
Vol. 35, pp. 119-124. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: diciembre 2021

Resumen: El presente trabajo expone los avances conceptuales del proyecto de investigación: “Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes”. Se refiere al desarrollo de prácticas y abordajes apoyados en el aprendizaje experiencial, a pie de calle, en instancias de estudiar e interpretar la realidad urbana desde la cátedra de morfología urbana (FAUD - UNC). La utilización de dispositivos móviles a escala urbana en las clases de taller es considerado una verdadera motivación en la construcción de aprendizajes autónomos y ubicuos acerca de la ciudad contemporánea.

Palabras clave: Tecnologías - aprendizaje - experiencial - espacio público - ciudad - innovación.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 124]

Antecedentes

La educación superior tiene que adaptar sus estructuras y métodos de enseñanza a las nuevas necesidades. Se trata de pasar de un paradigma centrado en la enseñanza y la transmisión de conocimientos, a otro centrado en el aprendizaje y el desarrollo de competencias transferibles a contextos diferentes en el tiempo y en el espacio (UNESCO, 1998).

El presente trabajo expone los primeros avances del proyecto de investigación: “Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes. Potenciando articulaciones e interacciones para el estudio y diseño del espacio público” del Taller Experimental de la Forma Urbana (TEFU) de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño (FAUD) de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC).

Los estudios que se desarrollan desde el año 2008 en el marco del Instituto del Color (FAUD - UNC), con subsidio de la Secretaría de Ciencia y Tecnología (SE CyT - UNC), establecen una línea de continuidad en relación a la enseñanza universitaria en arquitectura, en particular de la morfología urbana, avanzando con los estudiantes en el desarrollo de competencias cognitivas para promover prácticas pedagógicas más reflexivas en nuestra disciplina.

Las prácticas realizadas fueron validadas desde el TEFU, espacio donde se plantearon instancias innovadoras con tecnologías educativas, desde el *b-learning*, aprendizaje mixto virtual y presencial, recurriendo a la plataforma *Moodle*, y al uso del programa *Adobe Connect Pro*, entornos que posee la FAUD - UNC.

En el período 2014-2015, se estudiaron los conceptos de *m-learning*, aprendizaje móvil y ubicuo, explorando con dispositivos digitales la experiencia arquitectónica y urbana en las asignaturas Morfología III y Estructuras IIB, ambas de nivel tres de Arquitectura. Esto permitió el refuerzo de habilidades fundamentales de estudiantes y de docentes, evaluándose como un acertado aporte al conocimiento, a la estimulación para el estudio, transferencia y anclaje de contenidos específicos relativos al diseño de la forma de la ciudad y del objeto arquitectónico. Los avances conceptuales que se presentan en esta oportunidad, se refieren al estudio y abordaje de prácticas, incorporando las tecnologías emergentes, apoyadas en el aprendizaje experiencial, en instancias de interpretar la realidad de la ciudad. Se apunta a desarrollar experiencias con los estudiantes, articulando contenidos y procedimientos en dos asignaturas de temáticas afines y correlativas de la carrera de Arquitectura (FAUD - UNC), desde un eje conceptual común: el espacio público. Nos referimos a Morfología III y Arquitectura Paisajística B,

correspondientes a nivel tres y cuatro respectivamente, que se posicionan con su mirada y pertinencia al abordaje de este concepto central.

Desde un aprendizaje móvil hacia un aprendizaje experiencial

La lectura de la forma urbana surge como un instrumento de intervención en la ciudad. La construcción de un instrumento técnico de lectura apto para intervenir con propuestas de diseño urbano en latinoamérica, debiera estar vinculado tanto con los rasgos de una idea contemporánea de ciudad como con los valores que surjan de la mirada interrogativa de sus habitantes; es decir de quienes posean las claves y experiencias de su realidad concreta y deseada (César Naselli, 1991).

La relación entre educación y dispositivos digitales avanza en un contexto creciente de hiperconectividad sobre los planteamientos ligados al aprendizaje con tecnología, desde el *e-learning*, *b-learning* hacia el *m-learning*. Esto es, hacia el aprendizaje móvil o *mobile learning*, utilizando la tecnología con medios locativos como herramienta, aunque también, y sobre todo, centrando el aprendizaje en la participación activa del estudiante, en sus intereses, en situaciones relevantes y relacionadas a su vida real, lo que supone un cambio en los planteamientos pedagógicos que exige el diseño de nuevas propuestas metodológicas y el uso de nuevos recursos didácticos.

Ello motivó la reflexión del equipo y el estudio a partir del período 2014-2015 acerca de las posibilidades de aplicación didáctica y pedagógica del aprendizaje móvil, en un medio en el que la tecnología se hace ubicua y permea todos los ámbitos de la vida de los estudiantes, donde los celulares inteligentes, tabletas digitales, videos y redes sociales, constituyen su cotidianeidad, convirtiéndose en espacios vitales que los vinculan a la comunidad. Es decir, aprovechando la disponibilidad y la posibilidad del acceso a la inteligencia colectiva desde sus propios dispositivos, para desarrollar en las clases de arquitectura procesos educativos mediados por tecnología.

Los dispositivos móviles, posibilitan el acceso permanente al mundo digital, en cualquier lugar, en cualquier momento y de cualquier forma. Pueden utilizarse para localizar, mapear, acceder a servicios e información, navegación, enriqueciendo la experiencia de los lugares. La web, como plataforma que posibilita el aprendizaje ubicuo, favoreciendo la inteligencia colectiva y la construcción social del conocimiento, más allá de un simple dispositivo o aprendizaje en cualquier lugar y en cualquier momento, aporta la riqueza de la experiencia de aprender de iguales.

En este contexto, las prácticas mediadas por tecnologías son entendidas a partir de estrategias del aprendizaje significativo, de la cognición situada, nociones abordadas por Díaz Barriga (2003), enfocándose en el desarrollo de habilidades en el estudiante desde el aprendizaje experiencial; esto es, tendiendo la construcción del conocimiento en contextos reales. Este tipo de aprendizaje

busca desarrollar habilidades propias de la profesión del arquitecto, enfatizando la práctica de interacción con la escena urbana. El aprendizaje móvil en la ciudad, a través de medios locativos como celulares inteligentes y tabletas, constituye una manera diferente de aprehenderla, posibilitando avanzar en prácticas de aprendizaje situado y en contextos urbanos reales, a pie de calle, con herramientas que los estudiantes poseen y con las que operan en su vida cotidiana. Se crean así nuevas formas de territorialización, nuevos procesos de espacialización, nuevos sentidos de lugares y nuevas formas de reforzar las comunidades locales.

De acuerdo a los estudios desarrollados por David Kolb (1975) acerca del concepto de aprendizaje experiencial, y de esta manera de aprender, se destaca la importancia del papel que juega la propia experiencia en el proceso de aprendizaje del estudiante. Este es un proceso reflexivo a través del cual se construye conocimiento dando sentido a la experiencia, identificando y describiendo los diferentes modos en que se realizan dichos constructos, es decir, los diferentes estilos de aprendizaje.

Este modelo de aprendizaje se contraponen con el modelo tradicional de aprendizaje que promueve un individuo pasivo, receptor de información que transformará en conocimiento a su debido tiempo. En la propuesta de aprendizaje experiencial, la experiencia por sí misma no genera aprendizaje si no está enmarcada en un proceso reflexivo mediante el cual se construye conocimiento a partir de la experiencia realizada.

Dentro de las estrategias centradas en la generación de aprendizaje significativo en el marco del aprendizaje experiencial se encuentran la solución de problemas reales, el análisis de casos, el trabajo en grupo y los aprendizajes mediados por TICs.

Kolb y Fry (1975) se basan en conceptos desarrollados por Dewey, quien plantea que toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia, y entiende que estrategias de aprendizaje significativo centradas en el aprendizaje experiencial y situado, se enfocan en la construcción del conocimiento en contextos reales, en el desarrollo de las capacidades reflexivas, críticas y el pensamiento de alto nivel.

De esta manera, Kolb y Fry (1975) definen a la teoría de aprendizaje experiencial como “el proceso donde el conocimiento es creado a través de la transformación a partir de la experiencia. El conocimiento resulta de la combinación de la captación y transformación (el aprendizaje) a partir de la experiencia”.

Los autores sugieren que el aprendizaje experiencial ocurre en un ciclo de cuatro pasos, donde experiencias inmediatas o concretas son la base de la observación y la reflexión. Esas reflexiones son asimiladas y condensadas en conceptos abstractos a partir de los cuales nuevas implicaciones hacia la acción pueden ser esbozadas. Esas nuevas inferencias son probadas y se convierten en una guía para crear nuevas experiencias. Esos cuatro pasos son: 1. la experiencia concreta, 2. la observación reflexiva, 3. la construcción de conceptos abstractos y 4. la prueba ante nuevas situaciones.

En este sentido, el desarrollo del proceso de aprendizaje requiere de la participación activa del estudiante en situaciones prácticas y deben conectarse al contenido

de la vida cotidiana del mismo. La educación experimental combina entonces el aprendizaje activo con las experiencias concretas, los conceptos abstractos y la reflexión en un esfuerzo para involucrar a todos los estilos de aprendizaje, suponiendo que el aprendizaje es un proceso que permite deducir conceptos y principios a partir de la experiencia para orientar la conducta a situaciones nuevas.

La pedagogía del aprendizaje experiencial abreva a menudo de la capacidad del individuo para analizar y elaborar sus propias conclusiones del proceso y, de la mano de muchos de sus autores, para contribuir a transformar la ciudad a través de esa mirada. La ciudad experiencial es un camino, o al menos una mirada a la ciudad justa. La ciudad en la que las vivencias, las experiencias y la transformación la hacen los ciudadanos y para los ciudadanos.

Espacio público / ciudad contemporánea

El espacio público se puede valorar por la intensidad y la calidad de las relaciones sociales que facilita, por su capacidad de mezclar grupos y comportamientos, de estimular la identificación simbólica, la expresión y la integración cultural.

Borja y Muxi, 2000

El espacio público es el escenario de comportamientos donde el hombre experimenta la ciudad desarrollando prácticas significativas espacio - temporales historizadas, que se traducen en acontecimientos, usos, conductas y apropiaciones mediante desplazamientos e itinerarios culturalmente construidos.

Al respecto, Jordi Borja y Zaida Muxi (2000) afirman que “el espacio público es el de la representación, en el que la sociedad se hace visible”. Es decir, que tiene una dimensión sociocultural. Es un lugar de relación y de identificación, de contacto entre las personas, de animación urbana, y de expresión comunitaria. La calidad del espacio público es el valor esencial de la ciudad.

En esta concepción de ciudad como centro de intercambio de bienes, de cultura, de conocimiento y de ideas, el rol de la calle es esencial, como lugar en el que este intercambio se lleva a cabo: es el acceso al hogar y la empresa, y el paso a otros lugares dentro y fuera de la ciudad. Durante siglos, las calles de la ciudad tenían una vitalidad natural y dinámica, donde las diversas funciones se mixturaban. Hasta mediados del siglo 20, la calle era un sistema integrado de circulación y de la vida social y económica. Esto cambió en los años 1960 y 1970, cuando las intervenciones a gran escala en el tejido urbano hicieron hincapié en el tráfico, en la movilidad y el automóvil, en detrimento a la función primordial de la calle como lugar de reunión, intercambio social, comunitario y ciudadano.

Precisamente en esos tiempos, urbanistas y arquitectos como Jane Jacobs, Kevin Lynch y Gordon Cullen señalaron la importancia y el valor de la escala humana de la calle, sosteniendo que la ciudad debe ser considerada, estudiada, interpretada y pensada en función de la ma-

nera en que las personas experimentan la ciudad: a nivel peatón, a pie de calle.

Sus publicaciones parecen ahora más relevantes que nunca. Desde principios de la década de 1980 vemos una creciente conciencia de que la viabilidad de la ciudad se puede mejorar mediante la vinculación de las diferentes escalas de la ciudad. La ubicación de una calle o plaza de la ciudad en su conjunto, la conexión con las distintas redes y sus características sociales y económicas, son cruciales. Y también lo es el zócalo donde la interacción entre la calle y el edificio se lleva a cabo.

En esta idea de *la ciudad a nivel del ojo*, muchos pensadores de diseño urbano han sido fundamentales para influir en una planificación y el diseño de una escala humana en nuestras ciudades.

Mirar, estudiar e interpretar la compleja realidad urbana a nivel peatón, *la ciudad a pie de calle*, reafirma esta noción de habitar la calle con los principios establecidos hace tiempo por Kevin Lynch, Gordon Cullen, Jane Jacobs, y actualmente Jan Gehl, entre otros arquitectos urbanistas, aportando a la concepción del diseño de la ciudad actual. La escala humana en una ciudad es básicamente la definida por la altura de los ojos, donde el habitante alcanza la mirada en su recorrido peatonal, siendo lo que da vitalidad a las calles y en definitiva nutre al espacio público urbano.

Antecedentes de aprendizaje experiencial en la ciudad

Mirad, por favor, con detenimiento a las ciudades reales. Y mientras miráis, también podríais escuchar, quedaros un rato y pensar en lo que veis. El paseo de Jane. Tejiendo redes a pie de calle.

Con el propósito de que el contenido teórico del proyecto de investigación permita potenciar articulaciones e interacciones para trabajar con los estudiantes, desde el eje conceptual del espacio público, se indagó sobre interesantes prácticas experienciales propiciadas desde distintos espacios, que tienden a trabajar en la ciudad, a partir de un reconocimiento, interpretación y lectura de la misma, apuntando a un diseño urbano comprometido desde la vivencia, desde la escala humana.

A continuación se reseñan algunos antecedentes que se consideraron interesantes y viables para ser reinterpretados y replicados desde la enseñanza de arquitectura en posibles experiencias en la FAUD, UNC.

Paseo de Jane: ‘El paseo de Jane’ consiste en una serie de paseos, revistas caminadas, encuentros en las calles, que se enmarcan en el llamado *Jane’s*; es una invitación a salir a la calle a mirar, a escuchar, a poner el cuerpo y a hablar, a compartir con otros las propias experiencias, los saberes y las ganas de hacer ciudad.

Involucra “recorrer las calles de los distintos barrios propuestos, y contar y compartir lo que en ellos está sucediendo o ha sucedido, ya sea en relación a cuestiones de urbanismo, de vivienda, de reivindicación, de recuperación de la memoria colectiva...” En reconocimiento

a la urbanista norteamericana, Jane Jacobs durante el mismo fin de semana coincidiendo con el aniversario de su muerte, de acuerdo a su concepción de entender el urbanismo a ras de suelo, no olvidando nunca que una ciudad es un experimento en marcha de vida en común y apostando por las calles como espacios públicos y comunes, lugares en los que vivimos. Cada primer fin de semana de mayo desde 2010, en España.

Taller *Tweets and walks*: es un proyecto de aprendizaje y comunicación digital español, coordinado por Zaramari, Domenico Di Siena y Asier Gallastegui quienes plantean un *social-trip* o recorrido social con dispositivos móviles, ya sea celulares o tabletas, para conocer y difundir las características de una parte de la ciudad. Permite explorar las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas de comunicación social para participar en la generación de un mapa que describa la realidad morfológica y urbana de un territorio. Un intento de comprender la ciudad desde el punto de vista del ciudadano implicado en su transformación y desde la diversidad de personas que la habitan. Mostrar la ciudad “contando” lo que vamos descubriendo en el camino. Bilbao, España, 2013.

Programa Educativo Experiencial: Proyecto “*Reading and Transforming the Experiential City*”: El Proyecto persigue desarrollar un proceso de aprendizaje experiencial en la ciudad, mediante una estrategia pedagógica mixta en la que lo digital y lo analógico discurren juntos y se alimentan. Utilizando el principio de *learning by doing*, el curso pretende fusionar las nuevas tecnologías, con las que los participantes se relacionan como nativos digitales, con recursos analógicos como el uso de cartografías físicas y el acto de dibujar la ciudad como un elemento clave para cobrar conciencia de la misma, física, social y culturalmente. Cinco días para mirar la ciudad de otro modo, usando herramientas creativas y mezclando lo analógico y lo digital. Desarrollo de mapeado colaborativo con contenido analógico y digital. Utilización de técnicas como el dibujo para reconocer y rediseñar las ciudades. Integración de las Apps en la participación ciudadana y el urbanismo. Junio, 2016

Prácticas de aprendizaje experiencial

La historia comienza al ras del suelo, con los pasos. (...) Su hormigueo es un innumerable conjunto de singularidades. Las variedades de pasos son hechuras de espacios. Tejen los lugares. A este respecto, las motricidades peatonales forman uno de estos sistemas reales cuya existencia hace efectivamente la ciudad.
Michel de Certeau, 2008

Desde estos presupuestos, compartidos por ambas asignaturas Morfología III o morfología urbana y Arquitectura Paisajista B, abocadas al estudio del espacio público de la ciudad desde dos alcances diferentes, se abordan con los estudiantes de 3° y 4° nivel, procesos de aprendizaje acerca del diseño de la forma urbana, a partir de dos ni-

veles de aproximación: uno de reconocimiento, lectura e interpretación de la realidad; y otro de diseño de procesos de ideación y proyectación en la ciudad actual.

Morfología III estudia a la ciudad desde una visión morfológica del espacio urbano; esto es el análisis e interpretación de la complejidad urbana desde las miradas geométrica, perceptual y vivencial, lo que posibilitará al alumno actuar propositivamente en ella. Las complejidades que involucran al estudio de la ciudad, se traducen en dos conceptos que se expresan en relación al espacio urbano.

Por un lado, el cambio de escala. La visión de la ciudad incorpora un cambio de escala, estudiando a la forma arquitectónica inmersa en una realidad compleja. Esta verdadera ruptura epistemológica es la que debe ser trabajada y abordada a lo largo del cursado de la materia, junto al alumno en la tarea de taller, de manera que resignifique sus conocimientos e incorpore el entendimiento de la escala urbana, el nuevo ángulo de visión. El desarrollo de esta habilidad le permitirá abordar las particularidades de los objetos de estudio de materias de nivel cuatro, donde se cursa Arquitectura Paisajista. Por otro lado, el concepto de realidad urbana. Desde el estudio de la Morfología urbana, interesa despertar en el alumno la inquietud de desarrollar una actitud reflexiva sobre la realidad urbana. Por ello se considera de gran valor la etapa de lectura e interpretación del espacio urbano sobre el cual, luego, deben intervenir desde el diseño. Representa una instancia clave donde la experiencia inmediata, la vivencia sensible, la apropiación del espacio público de la ciudad, colabora en el desarrollo de los criterios, para actuar con una actitud comprometida y con cierto nivel de justificación sobre esa realidad pedagógicamente acotada. Los mecanismos de percepción y de cognición del espacio involucrando el concepto de interpretación, como búsqueda de significado, permiten detectar la manifestación de la identidad.

En Arquitectura Paisajista B, la ciudad se estudia desde el proyecto del espacio abierto urbano público, introduciendo también nuevas escalas y complejidades.

El campo específico de la disciplina Arquitectura Paisajista es el diseño arquitectónico del espacio exterior, el proyecto del espacio abierto, que determina el reconocimiento de una nueva escala de proyectualidad, de acuerdo al proyecto académico del Profesor Titular. El Espacio Abierto Urbano Público es el lugar social por excelencia, y contiene y permite el desarrollo comunitario de las actividades colectivas. Este, como contenedor de los componentes naturales y socioculturales de la ciudad, es el soporte de la condición urbana, y su proyectación compete a la Arquitectura Paisajista.

El ejercicio académico de la disciplina Arquitectura Paisajista B, aborda anualmente áreas de la Ciudad de Córdoba, insertas en el tejido urbano, con situaciones conflictivas desde la perspectiva ambiental y con el objetivo de entrenar a los estudiantes en la práctica del ejercicio profesional en el marco del Diseño de Espacio Abierto Urbano Público.

En este nivel, el estudiante enfrenta el desafío de incorporar a su proceso de diseño la complejidad y la nueva escala que implica la resolución arquitectónica del Espacio Público. Debe asumirse que los espacios exteriores

poseen condicionantes espaciales diferentes a los que ha resuelto anteriormente, sumándose el conocimiento, utilización y manejo de los componentes naturales (topografía, agua, vegetación, clima), como insumos propios de proyecto.

En este marco, la propuesta innovadora, desde las dos asignaturas y con los diferentes alcances, es construir aprendizajes basados en la investigación, la apropiación y la experiencia de la realidad del espacio público de la ciudad, a partir de las nociones de aprendizaje móvil y experiencial, con el uso de dispositivos móviles, aplicaciones educativas y plataformas en la web.

En las dos asignaturas, durante la visita al sector de estudio, se promueve el aprendizaje experiencial, el conocimiento en movimiento, un modo alternativo, dinámico, de lectura, registro y comunicación en el reconocimiento de la ciudad, a escala humana, utilizando recursos tecnológicos que la mayoría de los estudiantes poseen.

El objetivo es obtener un proceso con mejores rendimientos y motivaciones y aportar otras percepciones sobre el espacio urbano, influyendo directamente en el interés del alumno, ya que es una práctica más vivencial, más real, cambiando su rutina de trabajo cotidiano presencial. Los procesos de aprendizaje acerca del espacio público urbano, son transferidos a una nueva dimensión, al aprovechar las posibilidades del aprendizaje experiencial y con gran interactividad para producir experiencias educativas en cualquier situación, lugar y momento.

Es así que se plantea llevar a cabo ejercicios enmarcados en los programas de las materias, en los sectores de la ciudad de Córdoba como objeto de estudio, enunciadas en su correspondiente guía de trabajo práctico.

A continuación se describen prácticas desarrolladas desde Morfología III durante 2015 y 2016, como la Lectura de color digital; el Videominuto que se experimentara este año como prueba piloto en clase de taller con estudiantes, para verificar la factibilidad de realizarlo en la visita al sector con posterioridad; en clases de taller de la Arq. María Marta Mariconde, Directora del proyecto de investigación "Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes. Potenciando articulaciones e interacciones para el estudio y diseño del espacio público" (TEFU, FAUD - UNC, SECyT 2016-2017), con la coordinación de la Prof. Adjunta de la materia, Arq. Adriana Incatasciato, codirectora del equipo; y una práctica desde Arquitectura Paisajista ¿De qué color es mi paisaje? programada para realizarse al regreso del receso invernal en el ciclo lectivo actual.

En las prácticas ya realizadas, la intención es replicarlas en el ciclo 2017, con avances y conceptos superadores, que permitan reforzar el aprendizaje experiencial con dispositivos móviles y aplicaciones digitales necesarias, en el estudio de la ciudad.

Lectura de color digital - 2015/2016

Se propuso la medición de color en la ciudad a partir de recorridos urbanos que permitan definir y determinar la cromaticidad del espacio urbano. La intención en esta práctica fue transferir a una nueva dimensión, procesos de aprendizaje de color urbano que habitualmente se desarrollan en taller, avanzando con el aprendizaje ex-

periencial en el levantamiento cromático, aprovechando las posibilidades que ofrecen los distintos dispositivos y aplicaciones digitales con viabilidades de conexión inalámbrica a internet. El registro fotográfico se realizó en grupo y el procesamiento de lo registrado, fue inmediato a través de las aplicaciones gratuitas de lectura cromática, previamente descargadas en los dispositivos, tales como *Adobe Color*, *Color Finder* y *Real Colors*, elegidos en función del sistema operativo del dispositivo. Así, de manera sincrónica se detectaron y seleccionaron colores, definiendo paletas cromáticas de los enfoques obtenidos. Esta actividad integró un Mapa digital colaborativo, al solicitar su transferencia en una ficha síntesis y su posterior posteo en el MEIPI Lecturas Digitales Mercado Norte.

Videominuto - 2016

El objetivo fue aprovechar las posibilidades que ofrecen los medios audiovisuales, dispositivos móviles y aplicaciones digitales para la grabación, edición y publicación en línea de videos digitales, al poner en común percepciones de la realidad urbana y los procesos que posibilitan su ideación. El interés radica en trabajar desde el aprendizaje centrado en el alumno, quien se posiciona frente a los contenidos e intenta interpretarlos y transmitirlos, generando su propia producción en video, aportando su mirada desde una dinámica grupal a todo el taller. El objetivo es incorporar a la lectura vivencial y experiencial de la ciudad, nuevas maneras de procesar, conceptualizar y transmitir percepciones de identidades urbanas, utilizando tecnologías móviles.

El videominuto es un tipo de cortometraje que permite expresar todo lo que una persona siente en tan solo un minuto, constituyendo todo un desafío. Crear un videominuto es hacer una búsqueda, mediante imágenes, sonidos, textos claves, formas y colores, para mostrar todo aquello que quiere expresarse.

El video se presenta así como un recurso digital innovador, al ser utilizado por los mismos estudiantes, como soporte generador del aprendizaje individual y un aporte a la construcción colectiva del conocimiento, en donde se hace propia la significación del conocimiento.

¿De qué color es mi paisaje? - 2016

Se propone un ejercicio de aprestamiento para el diseño del espacio abierto urbano público, donde se aborda el color de la vegetación y la dinámica de las estaciones. El objetivo pedagógico es que el Paisaje esté íntegramente relacionado al entorno en donde está inmerso, otorgándole el arraigo pertinente a la porción de ciudad donde se encuentra y de la población que usa el lugar. La intención es entrenar al estudiante en el reconocimiento de situaciones paisajísticas que favorezcan y definan la identidad del lugar, valorándola como una cualidad a diseñar en cada propuesta de Espacio Abierto Urbano Público. Desde un recorrido urbano experiencial a escala humana, dentro de la trama de la localidad de origen del estudiante, mediante la percepción de sensaciones sensoriales, el registro de imágenes y videos mediante el uso del celular y/o tableta, el estudiante documentará esa experiencia. Esta práctica personal e individual luego

será subida y compartida en una plataforma web, tipo *wiki*, para que todo el taller tenga acceso a ella, y de esta manera construir colaborativamente el conocimiento. A partir de allí, en el ejercicio del proyecto se plantea transferir la información vivenciada, propia o de los compañeros en la propuesta de forestación del parque, motivo de diseño del ciclo lectivo de la asignatura.

Reflexiones

En la ciudad, existen diversas y múltiples iniciativas contemporáneas que incorporan al ciudadano como agente activo, y que lo separan del paradigma convencional del ciudadano como cliente-espectador-receptor del producto acabado, para pasar a ser ciudadano-actor-productor en un proceso abierto, creando un espacio aumentado, susceptible de ser modificado en función de las necesidades del usuario.

Desde el proyecto educativo, ocurre algo similar. Específicamente como docentes arquitectos-urbanistas, en asignaturas que involucran directamente a la ciudad, es importante repensar nuestras prácticas cotidianas para que el estudiante pase a ser un actor activo de su aprendizaje.

Estamos en el camino constante de innovar y superar las expectativas, incorporando prácticas experienciales para el estudio de la ciudad y su espacio público. La utilización de herramientas tecnológicas de manejo cotidiano para los estudiantes, con vivencias personalizadas y subjetivas, tienden a un claro reconocimiento, interpretación y lectura de la ciudad, lo que deviene en hacer significativo el conocimiento.

Los estudiantes, al estar involucrados en la experiencia de aprendizaje, articulando teoría y práctica, despiertan el interés por aprender, a involucrase, de generar un proceso creativo, a valorar la escala humana en la búsqueda y recorrido de la experiencia de la ciudad, lo que apunta hacia un diseño urbano comprometido desde la vivencia y un importante ejercicio para su futura práctica profesional.

Referencias bibliográficas

- Borja, J. y Muxí, Z. (2000) *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. Barcelona. Extraído de la web http://www.esdi-online.com/repositori/public/dossiers/DIDAC_wdw7ydy1.pdf
- De Certeau, M. (2008) Andar la ciudad. En *Bifurcaciones*, 7. Recuperado de: www.bifurcaciones.cl/007/reserva.htm
- Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias. En *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 5(2), p. 6.
- Kolb D. A. y Fry, R. (1975). *Toward an applied theory of experiential learning*. Theories of Group Process: John Wiley. London: C. Cooper Ed.
- Naselli, C. (1991). La forma urbana de nuestras ciudades, en *De ciudades, formas y paisajes*, p. 110. Paraguay: Arquna Ediciones.

Bibliografía

- Gomez Pawelek, J. *El aprendizaje experiencial*. Recuperado de: http://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf
- Jiménez Carmona, S. y Useros, A. (2016). *El paseo de Jane Tejiendo redes a pie de calle*. Recuperado de: <http://modernitobooks.com/wp-content/uploads/previo-1.pdf>
- Karssenbergh, H.; Laven, J.; Glaser M. y van't Hoff, M. (2016). *The eye at city level*. Delf, NL: Eburon Academic.
- Lemos, A. (2009). *Medios locativos y territorios informativos. Comunicación móvil y nuevo sentido de lugares. Una crítica sobre la espacialización en la Cibercultura*. pp. 25 a 44, en *Inclusiva-net# 2. Redes digitales y espacio físico*. Textos del 2º Encuentro de la plataforma inclusiva-net. (Madrid: Area de las Artes).
- Tonkiss, F. (2014). *Cities by Design: The Social Life of Urban Form*. Cambridge: Polity Editions.

Abstract: The present work exposes the conceptual advances of the research project: "Pedagogical practices with emerging technologies". It refers to the development of practices and approaches supported by experiential learning, at street level, in instances of studying and interpreting the urban reality from the chair of urban morphology (FAUD - UNC). The use of mobile devices at an urban scale in workshop classes is considered a true motivation in the construction of autonomous and ubiquitous learning about the contemporary city.

Keywords: Technologies - learning - experiential - public space - city - innovation.

Resumo: Este trabalho expõe os avanços conceituais do projeto de investigação: *Práticas pedagógicas com tecnologias emergentes*. Refere-se ao desenvolvimento de práticas e abordagens apoiados no aprendizagem experiencial, no terreno, em instancias de estudar e interpretar a realidade urbana desde a cátedra de Morfologia urbana (FAUD - UNC). O uso de dispositivos móveis a escala urbana nas aulas de oficina é considerada uma verdadeira motivação na construção de aprendizagens autónomas e ubíquas sobre a cidade contemporânea.

Palavras chave: tecnologias - aprendizagem - experiencial - espaço - público - cidade - inovação.

(*) **María Marta Mariconde**. Arquitecta. Profesora Asistente Teoría y Métodos B y Morfología III FAUD, UNC. Dedicación Completa Directora de investigación SECyT UNC. Desarrolla su actividad de investigación y extensión desde el espacio institucional del Instituto del Color de la FAUD UNC. Desarrolla y publica trabajos en relación a la teoría de la arquitectura, la morfología urbana, las prácticas docentes y el uso de tecnologías educativas, el diseño cromático en espacios urbanos. **Adriana Incatasciato**. Arquitecta. Profesora Adjunta Morfología III FAUD UNC. Dedicación Semiexclusiva. Codirectora de investigación SECyT UNC. Secretaria a cargo del Instituto del Color FAUD UNC, desde donde desarrolla su actividad de investigación y extensión, y publica trabajos en relación a la morfología urbana, las prácticas docentes y el uso de tecnologías educativas, el diseño cromático en espacios urbanos.