

Modelo e-learning como un hábitat virtual en comunidades de aprendizaje de arquitectura y diseño

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 103-106. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Esteban Javier Manzano Rivera (*)

Resumen: Para entender una sociedad, es importante conocer la cultura local, la vida cotidiana, los comportamientos, las prácticas, las creencias, las costumbres y la evolución de estas en el paso del tiempo. La preocupación por las diferentes formas de habitar nos impulsa a descubrir nuevas formas de comprender nuestro entorno. Campos tan ambiguos que también están conectados con la realidad y el conocimiento y se manifiestan en cada uno de los seres humanos; quienes con sus diferencias conviven en el único planeta habitable “hasta hoy día”, en el cual además se ha desarrollado un nuevo hábitat “el Virtual”.

El modelo e-Learning como un Hábitat Virtual se aplicó en distintos talleres de la carrera de Diseño de Interiores del Instituto Metropolitano de Diseño “La Metro”, obteniendo resultados positivos.

Vivimos en un entorno que cada día es más tecnológico y adictivo; la educación virtual es una realidad que avanza con fuerza y se está convirtiendo en un modelo más efectivo, adaptativo, colaborativo que el modelo tradicional. Con el uso de la gran diversidad de herramientas que nos ofrece la web, el estudiante de hoy busca más información por su cuenta, la comparte, colabora y pasa muchas veces de ser un alumno pasivo de una clase presencial a un individuo activo que lleva su propio aprendizaje.

Palabras clave: hábitat virtual - virtualidad - flexible - circuito de ocupación - entornos virtuales.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 105]

1. Introducción

La constante innovación que genera el internet y sus medios han dado paso a la creación de nuevas prácticas sociales y por ende nuevas formas heterogéneas de habitar que cada vez son más flexibles. Lo que podríamos llamar la creación de un nuevo hábitat, “El Virtual”, en el cual el ser humano sigue siendo el protagonista y artífice de todo lo que genera.

La virtualidad es un fenómeno que cada día adquiere más espacio y dependencia en nuestras vidas, el e-Learning es una modalidad de aprendizaje del presente que forma parte de nuestra habitabilidad y ha venido para quedarse. En el contexto este modelo instruccional se fundamenta en la teoría del hábitat y su circuito de habitabilidad, ocupación y producción del espacio, cuyo fin es generar ideas virtuales que pasan por etapas, hasta llegar a desarrollar productos reales.

El modelo e-Learning como un Hábitat Virtual es una opción flexible que se adapta a las diversas formas de un aprendizaje constructivista; y eso se logra a través de los entornos personales de aprendizaje (PLE) que se fundamenta en una educación centrada en el estudiante. La educación centrada en el estudiante será un factor fundamental para este modelo, el internet y sus herramientas han logrado que el aprendizaje sea más activo, participativo y sobre todo actualizado, dotando un enriquecimiento de conocimientos sin límites que genera un mejor desarrollo profesional.

En el centro del circuito está el eje temático que será abordado desde múltiples referentes teóricos y prácticos. El circuito se activa a través de la planificación y gestión de

los módulos temáticos del taller o curso. Para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje se definen cuatro etapas: 1. Planificación y programación, 2. Desarrollo sincrónico, 3. Trabajo autónomo y colaborativo y 4. Difusión y gestión de conocimiento, que se integran para el fortalecimiento de competencias básicas, generales y específicas.

2. Objetivo General

Fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje para cursos o talleres virtuales en Facultades de Arquitectura y Diseño, a través de la aplicación del modelo e-Learning como un Hábitat Virtual.

3. Modelos e-Learning

En el transcurso del tiempo la educación online ha evolucionado gracias a los avances del Internet, y uno de los avances más significativos y reconocidos a nivel internacional son las plataformas de e-Learning, que eliminan los límites de tiempo y espacio. (Revista Científica de Tecnología Educativa, 2013).

Las primeras tecnologías para el diseño instruccional se focalizaron en los sitios web (HTML) y herramientas de comunicación para internet basadas en el modelo ADDIE. Más adelante se desarrollaron los contenidos e-Learning, cursos temáticos similares a los contenidos de un manual impreso, con la diferencia en los medios de publicación

y las alternativas de difusión. Los contenidos en modelos de e-Learning son principalmente sitios web HTML que se estructuran en capítulos divididos en secciones. (Domingo, 2012)

Podemos citar algunos modelos de aprendizaje e-Learning:

- Modelo de aprendizaje Rapid e-Learning
- Modelo de aprendizaje como una actividad
- Modelo de e-Learning afectivo
- Modelo pedagógico 2.0

3.1. La educación en Facultades de Arquitectura y Diseño

La formación del arquitecto involucra el conocimiento de distintas disciplinas, desde lo técnico, científico, tecnológico, artístico y proyectual. La metodología de enseñanza de la arquitectura y el proceso de aprendizaje es un reflejo de la práctica profesional, es la “escuela de la vida”, es decir, tanto docentes como alumnos desarrollan su actividad practicando en los talleres de arquitectura en la búsqueda de obtener la mejor solución a un problema; esta tradición viene dada desde 1750 hasta la actualidad; atravesando muchas transformaciones evidenciadas en el Renacimiento, la Revolución Industrial y la Modernidad. (Cravino, 2012)

En los talleres de una facultad de arquitectura y diseño, los estudiantes deben resolver un proyecto general, que se nutre del resto de materias que lo complementan. El profesor plantea una metodología y guía con su experiencia al estudiante a llegar al objetivo. El estudiante será el encargado de resolver el problema (proyecto), los recursos, herramientas y la manera en que represente el futuro, son exclusividad de él; este ejercicio será una proyección su vida profesional.

Actualmente se puede observar el alto uso de portátiles, tablets y smartphone como el medio de trabajo e interacción entre alumnos y profesores, se podría decir, que cada vez se está reemplazando el papel y lápiz tradicional para proyectar con las herramientas digitales. Las nuevas generaciones están cada vez más inmersas en la tecnología, que nos obligan a adoptar nuevos modelos de aprendizaje, que se adapten a estas nuevas formas heterogéneas de habitar que cada vez son más flexibles. La arquitectura y el diseño son una de las profesiones con un alto contenido de programas digitales que hoy en día son indispensables y adaptar un modelo instruccional e-Learning es posible. Los profesores que enseñamos en Facultades de Arquitectura y Diseño estamos obligados a adaptarnos a éste nuevo Hábitat Virtual y a buscar soluciones que permitan capitalizar el uso de la tecnología como una oportunidad para mejorar los procesos de enseñanza de aprendizaje.

3.2. Circuito de habitabilidad, ocupación y producción del espacio

El circuito de habitabilidad y producción del espacio es aquel que divide el producto no tangible del producto tangible, ayuda a comprender como funciona el Hábitat en

el que está inmerso el ser humano con sus prácticas sociales y cognitivas en espacios de enseñanza y aprendizaje. Estas prácticas sociales las podemos definir como: “lo que se dice, lo que se hace y lo que existe,” estas se integran en el hábitat a través de los procesos de comunicación, la ocupación pedagógica del hábitat y los comportamientos y conformaciones para la producción de objetos de conocimiento que transitan hacia prácticas del espacio. Este producto no tangible ingresa al circuito que esta dividido por un eje que separa el anteproyecto del proyecto y debe pasar por 4 etapas (1. Planificación y programación, 2. Desarrollo sincrónico, 3. Trabajo autónomo y colaborativo y 4. Difusión y gestión del conocimiento). En el centro del circuito está el ser humano con sus prácticas sociales. (Doberti, Espacialidades, 2008)

4. Modelo e-Learning como un Hábitat Virtual

Este modelo instruccional se fundamenta en la teoría del hábitat y el circuito de ocupación y producción del espacio. Los grandes avances que ha generado el internet en la actualidad han dado paso a lo que hoy día lo podríamos llamar un nuevo Hábitat “El Virtual”.

El modelo e-Learning como un Hábitat Virtual está dividido por un eje que lo define y lo constituye, es decir, que separa las Reglas y los Métodos generales. En el lado de las reglas se encuentran los profesores, quienes planifican y elaboran el anteproyecto a desarrollar (ingreso de la idea virtual) con sus reglas; y en el lado de los métodos se encuentran los estudiantes, quienes pondrán en marcha la ejecución del proyecto empleando diversos métodos para determinar conclusiones (salida del producto virtual). En el centro del circuito se encuentran interactuando profesores/estudiantes sin roles definidos (prácticas sociales virtuales); y eso se logra a través de los entornos personales de aprendizaje (PLE) que se fundamenta en una educación centrada en el estudiante.

Al Ingresar la idea virtual al circuito pasa a un estado de Anteproyecto en elaboración (etapa 1), en este espacio están los profesores, quienes elaborarán las reglas y planificarán los cursos; una vez terminado esta etapa, el modelo se encuentra en una zona de transición (etapa 2), un anteproyecto casi listo que deberá evaluarse en un campo práctico, pasando al lado de los métodos, proyecto en ejecución (etapa 3). En este espacio están los estudiantes, quienes desarrollarán diferentes metodologías para solucionar el problema y generar conclusiones. La interacción entre alumnos y profesores se da en el centro del circuito, lugar donde se comparten avances, estrategias y soluciones. Una vez terminada esta etapa el modelo estará casi listo; este pasará a la última etapa para ser evaluado (etapa 4) por los profesores que harán los respectivos ajustes al modelo antes de que salga al círculo del Hábitat Virtual como un producto real virtual. (Manzano, 2017)

El modelo e-Learning como un hábitat virtual se puede aplicar en escenarios de aprendizaje de talleres individuales como colectivos.

5. Conclusiones

Los estudiantes actuales, son prácticamente nativos tecnológicos, se adaptan fácilmente a los entornos virtuales y la tecnología es intuitiva. La educación ha evolucionado en el tiempo, ya no solo el profesor es el encargado de transmitir el conocimiento y el estudiante un receptor pasivo motivado por una nota.

La educación actual es aquella que está centrada en el estudiante, es un intercambio constante de ideas y de roles, profesores y alumnos en el mismo nivel, el estudiante es participativo, colaborativo, puede evaluar a sus compañeros y auto evaluarse, su motivación es adquirir más conocimiento.

El lugar de aprendizaje ya no es solo el aula física de una institución, gracias al internet y sus herramientas han logrado que el aprendizaje sea más dinámico, investigativo, colaborativo, actualizado y sobretodo en cualquier lugar del planeta. El poder trasladarse de un lugar a otro sin necesidad de moverte de tu espacio es una ventaja que no solo significa recorte de gastos y tiempo, sino un enriquecimiento de conocimientos sin límites que genera un mejor desarrollo profesional.

Un punto negativo que tienen los modelos educativos virtuales puede ser la falta de interés de los docentes de no salir de su zona de confort y no aceptar los avances tecnológicos y las ventajas que estos ofrecen, el miedo a integrarse al cambio generacional y querer mantener un tradicionalismo pedagógico. Otro factor que puede afectar es una mala conexión de internet, una zona geográfica de bajo alcance, saturación en la red y equipos electrónicos no actualizados.

El modelo e-Learning Virtual es parte de nuestro Hábitat y su flexibilidad se adapta al marco de trabajo de un arquitecto y diseñador que se fundamenta en la Teoría del Hábitat y el Circuito de Habitabilidad, Ocupación y Producción del Espacio.

6. Referencias Bibliográficas

- Revista Científica de Tecnología Educativa. (2013). *Campus Virtuales*. Retrieved from Campus Virtuales: <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/download/43/42>
- Domingo, F. J. (2012). *Diferentes modelos de E-LEARNING*. Retrieved from juandon. Innovación y conocimiento: <https://juandomingofarnos.wordpress.com/2012/10/20/diferentes-modelos-de-e-learning/>
- Shieh, R. S. (2012). The Impact of Technology-Enabled Active Learning (TEAL) Implementation on Student Learning and Teachers' Teaching in a High School Context. Retrieved from Learn Teach Lib: <https://www.learnlib.org/p/66728/>
- Paquette, G. (2004). *Instructional Engineering in Networked Environments*. San Francisco, USA: Laura Raizman.
- LICEF. (2011). <https://sites.google.com/site/mathete1/home/1-metodologia-misa>. (LICEF, Producer, & Máthete) Retrieved from <https://sites.google.com/site/mathete1/home/1-metodologia-misa>: <https://sites.google.com/site/mathete1/home/1-metodologia-misa>
- Ortega, A. M.-S. (2015). Aprendizaje Electrónico Afectivo: un modelo Innovador para Desarrollar una Acción Tutorial Virtual de Naturaleza Inclusiva. *Aprendizaje Electrónico Afectivo: un modelo Innovador para Desarrollar una Acción Tutorial Virtual de Naturaleza*

- Inclusiva*. Granada, España. Retrieved from <http://www.scielo.cl: http://dx.doi.org/10.4067/s0718-50062015000200004>
- Sobrino Morrás, Á. (2014). *Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista*. Retrieved from Scielo: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1995-77852014000200005&lng=es&nrm=iso&tng=es
- Cravino, A. (2012). *Enseñanza de arquitectura: una aproximación histórica 1901-1955 : la inercia del modelo Beaux arts*. Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- María Carmen Frigerio, S. H. (2011). *La enseñanza de lo proyectual, una didáctica centrada en el sujeto*. Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina: Nobuko.
- Manzano, E. (2017). e-Learning en comunidades de aprendizaje de arquitectura y diseño. *Teknos Revista Científica*, págs. 53-62.
- Doberti, R. (2008). *Espacialidades*. Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Santally, M. I., Rajabalee, Y., & Cooshna-Naik, D. (2012). *Learning Design Implementation for Distance e-Learning: Blending Rapid e-Learning Techniques with Activity-Based Pedagogies to Design and Implement a Socio-Constructivist Environment*. Budapest University of Technology and Economics: European Journal of Open, Distance and E-Learning.
- Zambrano, W., & Medina, V. (2010). *Creación, implementación y validación de un modelo de aprendizaje virtual para la educación superior en tecnologías web 2.0*. Bogotá: Signo y Pensamiento.
- Doberti, R. (2006). *La Cuarta Posición*. Retrieved from <http://www.faud.unsj.edu.ar: http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Arquitectura/EXTRA/3.pdf>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE Approach* (1st ed.). London: Springer US. <http://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Abstract: To understand a society, it is important to know the local culture, daily life, behaviors, practices, beliefs, customs and their evolution over time. Concern for the different ways of inhabiting drives us to discover new ways of understanding our environment. Fields so ambiguous that they are also connected with reality and knowledge and are manifested in each human being, who with their differences coexist on the only habitable planet "to this day", in which a new habitat "the Virtual" has also developed.

The e-Learning as a Virtual Habitat model was applied in different workshops of the Interior Design career of the Metropolitan Institute of Design "La Metro", obtaining positive results.

We live in an environment that is increasingly technological and additive; Virtual education is a reality that is advancing strongly and is becoming a more effective, adaptive, collaborative model than the traditional model. With the use of the great diversity of tools that the web offers us, today's student seeks more information on their own, shares it, collaborates and many times goes from being a passive student of a face-to-face class to an active individual who takes his own learning.

Key words: virtual habitat - virtuality - flexible - occupation circuit - virtual environments.

Resumo: Para compreender uma sociedade, é importante conhecer a cultura local, o cotidiano, comportamentos, práticas, crenças, costumes e sua evolução ao longo do tempo. A preocupação com

as diferentes formas de habitar lleva-nos a descubrir novas formas de comprender o nosso meio ambiente. Campos tão ambíguos que também estão ligados à realidade e ao conhecimento e se manifestam em cada ser humano; que com suas diferenças convivem no único planeta habitável “até hoje”, no qual también se desenvolveu um novo habitat “o Virtual”. O modelo e-Learning como Habita Virtual foi aplicado em diferentes workshops da carreira de Design de Interiores do Instituto Metropolitano de Design “La Metro”, obtendo resultados positivos. Vivemos em um ambiente cada vez mais tecnológico e viciante; A educação virtual é uma realidade que está avançando fortemente e se tornando um modelo mais eficaz, adaptativo e colaborativo do que o modelo tradicional. Com a utilização da grande diversidade de ferramentas que a web nos oferece, o aluno de hoje busca mais informações por conta própria, compartilha, colabora e muitas vezes passa de aluno passivo de uma aula presencial a um sujeito ativo que leva seu próprio aprendizado.

Palavras chave: habitat virtual - virtualidade - flexível - circuito de ocupação - ambientes virtuais.

(*) Esteban Javier Manzano Rivera: Máster en Diseño Digital Gráfico, Máster en E-Learning y Redes Sociales, Especialista en Diseño de Mobiliario, Certificación Docente NABA (Nuova Accademia de Belle Arti): Major Products and Interior Design. Milán- Italia. Licenciado en Artes y Diseño. Docente de apoyo Académico en la Universidad de las Américas (UDLA) - Facultad de Arquitectura y Diseño-Escuela de Arquitectura Interior (2008 - 2019). Docente en la Universidad San Francisco de Quito (USFQ) - Facultad de Arquitectura y Diseño (2010 - 2011). Docente en el Instituto Metropolitano de Diseño (La Metro) - Escuela de Diseño Interior (2019 - 2020). Consultor externo (FLACSO) - Facultad de Ciencias Políticas (2020).

Diseño Industrial reflexivo: deconstrucción de las fronteras de Diseño Industrial. Génesis de una propuesta

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 106-110. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2021

Estefanía Fondevila Sancet; Pablo Caffaro; Diego Velazco;
Diego Alzapiedi; Rodrigo Fortunato y Nicolás Lamberti (*)

Resumen: Proponemos, como integrantes de la comunidad de Diseñadores Industriales que nos encontramos comprometidos con la sociedad en la que se encuentran inserto el tejido de cooperativas, pymes y micro-pymes que representan el núcleo productivo de nuestra región, revisar las fronteras del diseño industrial, desplazando la atención del objeto al contexto. Invitamos a todos los colegas que sienten que ya no pueden mantenerse al margen de un sistema que fragmenta, atomiza y desequilibra de forma inequívoca a las producciones locales (cuya importancia renace en estos contextos de pandemia y denota más que nunca la importancia de la necesidad de un sistema productor nacional sano y vigente), a de-construir de forma reflexiva, las fronteras hegemónicas del diseño industrial, para transformarlas en nuevas fronteras con eje en las Tecnologías de Inclusión Social, centradas en dinámicas de la inclusión y la sustentabilidad ambiental.

Palabras clave: Tecnologías de inclusión social – TIS - Diseño para la sustentabilidad - D4S - Diseño Reflexivo-Contexto del Diseño - Diseño Industrial.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 110]

Introducción

El sistema capitalista trajo aparejados desequilibrios e inequidades muy evidentes, especialmente en el orden socio-productivo. La fragmentación, la atomización y el individualismo son sesgos que, como actores preponderantes del I+D+I, no podemos permitir que trascurren en el ejercicio de nuestra disciplina. No cabe duda que existe una serie de limitaciones heredadas de una visión del diseñador injertada desde otras sociedades, que serán

necesarias abordar para poder construir un nuevo rumbo como integrantes de esta sociedad.

Como diseñadores industriales y profesionales ligados a las actividades del Diseño y la producción no podemos mantenernos al margen de los cambios que asoman a producirse en ese sentido y mostrar que es necesario desplazar la atención del objeto al contexto y que esto es un posible comienzo.