

Lo ciber del espacio taller: En busca de la sociedad del Taller en lo híbrido del ser neo nómada

Fecha de recepción: agosto 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: enero 2021

Beggio, María Paula (*)

Resumen: En el 2020 llegó una pandemia que obligó a todos a quedarse en sus casas, con el abandono de las aulas físicas mutó la forma de pensar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Si bien mucho se venía hablando sobre el nuevo paradigma que proponía la implementación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) este virus ha arrastrado a implementarlo rápidamente y sin respiro.

Seis meses después de la vorágine que fue mudar los Talleres al ciberespacio la reflexión pasa por hacer visible las estrategias que se implementaron, analizar si los docentes fueron capaces de apropiarse del espacio y hacerlo hábitat logrando amalgamar la sociedad que se genera naturalmente en forma presencial cada vez que el dispositivo se pone en *on* y pensar la *nueva realidad* que se avecina. Con la confianza puesta en las capacidades de aprender y enseñar se ponen en juego los saberes en busca de la nueva realidad educativa.

Palabras clave: Arquitectura - educación - taller - TIC

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 93]

Que lo híbrido no quite la pertenencia

En las carreras proyectuales el taller es el dispositivo didáctico que nos permite generar el recorrido de exploración proyectual. Los docentes son los guías en el descubrimiento de los proyectistas que deben transitarlo por sí mismos, preguntándose, indagando, poniendo en jaque cada uno de sus parámetros sin llegar a mate. En este espacio el conocimiento se adquiere bajo un lema: aprender haciendo. “(...) Se piensa haciendo, se aprende haciendo, transformando, concretando, algo más complejo que el “descubrir” (...)”. (Tapia, 2019). Todavía tiene un dejo de su modelo antecesor en metodología que es *el aprendiz y el maestro* ya que el docente se para en un lugar donde no solo guía a su estudiante en su búsqueda, sino que media entre las búsquedas continuas y simultáneas, indica caminos similares con variables, cuestiona e indaga intencionalmente para abrir nuevos interrogantes que a su vez abrirán nuevas propuestas, vincula intereses con conceptualizaciones y amalgama la sociedad que se genera de la interacción de saberes. Como lo describe De Vicenzi:

(...) El espacio sociocultural que se configura en el aula, se caracteriza por un intercambio fluido entre profesores y estudiantes y estudiantes entre sí (...) El espacio físico se manifiesta como un vehículo del aprendizaje: las paredes revestidas y las mesas integradas son mediaciones físicas que favorecen la apropiación significativa del aprendizaje (...) (Vicenzi, 2020).

El estudiante, si bien buscará y armará su propio y único perfil, deberá de interactuar y crear con otros encontrando su propia conceptualización y potenciándola con las de los demás. Nuestras metodologías se basan en: aprendizaje en base a problemas, ejercitaciones co-

laborativas, retroalimentaciones continuas entre pares y con docentes.

Nuestras paredes se bañan de planos, croquis, *renders* cada clase y las mesas de cartones, pegamento y escuadras. Al hecho que sucede en las paredes le llamamos *enchinchada*, en algún momento de la historia de la evolución de la tecnología se colgaban los gráficos arquitectónicos con chinches en las paredes de madera o corcho, hoy usamos cinta de pintor, pero conservamos el nombre como una tradición. El dispositivo áulico, Taller, comienza a funcionar y la magia se enciende. Estudiantes y docentes sentados por igual se funden sobre mesones y banquetas mirando las paredes con el fin de escuchar el avance de el/la/los compañeros. Todos participamos con referentes, incógnitas, intrigas, formulación de supuestos, ponemos a prueba los métodos de comunicación que se emplearon en él, las certezas que nos deja y resaltamos los logros obtenidos en dicho avance. Todos aprendemos de la corrección del otro, porque por blanco o por negro compartimos algo de todo lo que se expresó en ese momento. En la corrección todos somos de ese grupo y todos colaboramos para que crezca, resolver solo lo hace el grupo o el estudiante a cargo de ese proyecto, pero aprender de su generación lo hacemos todos.

Ahora que pudimos entender que es el Taller, definirlo, describir lo que sucede en él, deviene la pregunta: ¿Podemos generar lo mismo en el ciberespacio? Primero debemos entender que lo mismo significa comparar y eso no es justo hacerlo ni siquiera en dos talleres presenciales uno al lado del otro, cada uno tiene variables únicas que no permiten hacerlo. No podremos igualar ni equiparar un Taller presencial a uno virtual y no es lo que pretendemos en este escrito. Tal vez en un primer momento, en la vorágine y desesperación de no perder ni un solo día de clases fue lo que creímos más perti-

nente, pero al pasar el tiempo, pudiendo pensar el camino transcurrido y el que queda por transcurrir surge la reflexión: no queremos generar la misma experiencia de aprendizaje; no porque no se pueda sino porque no nos interesa hacerlo. De la reflexión sobre lo transcurrido se reduce la necesidad imperiosa de encontrar un dispositivo didáctico y no un mar de navegación sin rumbo, un grupo humano que se relacione y crezca conjuntamente y no una sumatoria de entes autárquicos que demuestren sus saberes, docentes guiando, mediando y generando proyecto-sociocultural y no una división de culturas desperdigadas por el sur del país que están tan lejos en *bites* como no lo están en kilómetros.

Definimos el Taller ahora definamos *internet*. Es un espacio moldeable, sin fronteras, es multifocal, posee todos los puntos de vista que existen en el mundo, todas las definiciones y todos los ejemplos. ¿Qué le falta? Humanidad, hábitat, límites y conexión, aunque esta última parezca paradójica. Primero vamos a ponerle límites y con ello hablo de delimitar un espacio, para nosotros la plataforma universitaria, nuestro Campus que está armado en *Moodle*. Ese es nuestro primer límite y no con ello hablo de frontera, cárcel o línea divisoria sino de circunscribir nuestro espacio y con ello poner el primer paso en la habitabilidad. Identificar nuestro Taller, nuestra Universidad y Escuela, los pasillos en donde nos encontrábamos a producir, la cartelera de bedelía, la ventana de secretaria y la puerta de la biblioteca. El campus será el lugar donde toda nuestra sociedad se va a conglomerar y amalgamar. De la cual saldremos a investigar, explorar y producir para luego volver a compartir y seguir creciendo. Este espacio va a tener otros lugares donde vamos a ir a proyectar, pero siempre saldremos de nuestra Escuela y volveremos a ella. Es la forma de generar conciencia del habitante, ese lugar se convierte en una exteriorización, una extensión de su ser (Pallasmaa, 2016) apropiándose el espacio y conformando hábitat. Al ser *internet* un espacio abierto, penetrable y apto a ser interpelado por la realidad y la ficción del medio virtual deberemos aprender día a día a poner límites didácticos y pedagógicos a la información. Si hay algo en el límite que debemos rescatar es que este espacio no discrimina, aunque a veces excluye. La presencialidad tenía sus parámetros para la inclusión drásticamente diferentes a los que la tiene la virtualidad y está en los docentes identificarlos para saldar esas diferencias. La brecha digital, la información irrestricta, la impersonalización, la velocidad, el no lugar, son todos estos distintos matices a analizar en este cambio de espacialidad.

A veces uno tiene esta sensación de que en la vida real soy uno y en *internet* soy otro: un avatar que me representa en el mundo virtual. Distinguir entre lo real y lo ficticio es mucho más difícil en este medio, para los estudiantes cuando tienen que tocar lo que les mostramos por una cámara y para los docentes a la hora de evaluar los conocimientos adquiridos. En el ideal del docente todos los avatares conectados están en sus escritorios, rodeados de libros, apuntes y lápices de colores cuando en la realidad, si uno pudiera meterse por las cámaras en los espacios físicos vería familias corriendo en el fondo, limpiando, escuchando otras fuentes emisoras

de sonidos, espacios sin iluminación natural, con vecinos viviendo sus vidas contiguamente, o simplemente esos mismos alumnos recibiendo esa clase en la cama. De una u otra manera la realidad física dista mucho del ideal y eso es posible gracias a esos avatares en los cuales nos convertimos en *internet*. Hablamos acá de la humanidad, la variable que nos hace únicos e irrepitibles, que nutre al grupo y le da razón de ser. La humanidad y la conexión, esta última desde el enfoque comunicacional, dos factores difíciles de separar. Somos seres sociales que trabajamos en comunidad transmitiendo saberes adquiridos de la profesionalización, la experiencia empírica, que necesitamos conectar y empatizar con el otro para generar saberes conjuntos. Los avatares nos convierten en personajes neo nómades, que pueden moverse por distintos espacios cibernéticos en cuestión de segundos, necesitamos situarnos en uno específicamente para poder generar comunidad. Conexión es un sustantivo que para nosotros representa estar, ser parte del sistema neuronal conjunto, pertenecer y todas estas palabras son parte del ser -humanidad-, del estar -hábitat- y del definirse como parte de -límite-.

Experimentaciones conectivas

A continuación, daremos algunos ejemplos de cómo buscamos estas conceptualizaciones en estos meses de pandemia dentro de las materias técnicas de las cuales soy parte. Como ya hemos expresado intentamos establecer el límite para generar hábitat en nuestra plataforma universitaria. En este espacio virtual donde todo se vuelve nada en un santiamén fueron muy necesarias algunas estrategias para asegurar el límite, hábitat, humanidad y conexión, a continuación las enunciaremos.

1. **Anticipación:** la incertidumbre de no saber qué pasará afuera de nuestra escuela por el virus se convertía en una preocupación muy grande dentro de nuestras cátedras. Los estudiantes necesitaban confiar en algo, sentirse seguros en un lugar. Por eso todo se puso por escrito. Cronogramas cambiantes, cada clase se actualizaban de ser necesario. También incluimos una columna que se llamó *hacer en casa* donde sugeríamos como organizar el estudio de la materia. Textos explicando qué material se subía para qué y cuándo se iba a usar un PDF solo o con un título, etiquetas diferenciando nuevas unidades temáticas. No dejamos visible las carpetas de nuevos temas hasta que no se dictaban, pero en el cronograma se iban coloreando los días que ya habían pasado. Fue una estrategia para acompañarlos y que no se sintieran que cursaban a distancia, todos juntos íbamos en el mismo barco. También se les dio participación en este organigrama haciendo que se sintieran parte y lo apropiaran -Hábitat-.

2. **Orientación:** La información es basta en este ciber espacio, enseñarles a organizarla, a caracterizarla y a discernir cuales son las fuentes confiables fue una guía constante -límite-. Primero que nada, tuvimos que ver cuáles eran sus PLE -Entorno personal de aprendizaje- y aprender a manejar las vías de comunicación que utilizaban. Una vez que evaluamos cuales eran las que nos servían más para indagar conjuntamente les agregamos espacios específicos de interacción. Plataformas

como Miro (<https://miro.com>) para las enchinchadas, Padlet (<https://padlet.com>) para las devoluciones y retroalimentaciones, Mentimeter (<https://www.mentimeter.com>) para el intercambio y la reflexión conjunta nos ayudaron a darles distintas espacialidades a nuestro Taller y otorgarnos variadas formas de comunicación -Humanidad y Conexión-.

Fuera de estas pautas generales hay dos espacios específicos en donde trabajamos intensivamente: la evaluación y la sociabilización. De la primera teníamos ya una visualización de ella como un proceso continuo y, como bien lo sintetiza Maggio, “Si la enseñanza puede ser un acto de invención, la evaluación debería ser la mejor expresión de ese proyecto” (Maggio, 2018, pág. 93). Las TIC nos trajeron herramientas para hacerlas más dinámicas, ubicuas e interactivas pero la estrategia ya estaba planteada desde antes: *Evaluar desde el aprendizaje*, (Barberá) todo aprendizaje previo debe de ser concebido como válido pero no hay evaluación ni hay aprendizaje sin reflexión previa. Tenemos una modalidad de evaluación que denominamos Repaso/del-para-como/Análisis/Devolución (Rx3AD).

- Evaluación del aprendizaje (cuantitativa), Evaluación para el aprendizaje (retroalimentación-auto evaluación) y la Evaluación como aprendizaje (autonomía – regulación de conocimientos y búsqueda -toma de decisiones- independencia -aprenden a aprender). Para generar estos hilos evaluativos usamos Genialy (<https://app.genial.ly>) permitiendo distintas formas de apreciar las competencias propias mientras se adquieren, también usamos Miro para congrega a los estudiantes a solucionar colaborativamente problemáticas determinados evaluando las competencias grupales.
- La sociabilización fue la más difícil de rescatar en esta virtualidad ya que lo teníamos muy naturalizado y poco valorizado en lo presencial. Necesitamos encontrar los espacios intermedios tenemos el aula de teórico y el espacio de práctica lo que hemos perdido son los pasillos, el bar, el hall de entrada, la escalinata de acceso esos espacios intermedios donde se sociabiliza los saberes con toda la comunidad educativa. Estamos en busca de estos espacios, aunque podemos decir que nos ha ayudado mucho el *WhatsApp*, *Instagram*, juegos como el amigo invisible arquitectónico y el ranquin entre estudiantes. Dejamos un *padlet* para que puedan vivir nuestra experiencia docente (<https://padlet.com/arqbeggo/o2gttcidg8yu512>).

Conclusiones

En un contexto cambiante, rápido y dinámico no nos tocó innovar sobre estrategias ya que ellas estaban planteadas de antes, las TIC solo fueron usadas para mejorar y encontrar vías de soluciones para enfrentar la ubi-cuidad. Esto nos posiciona en el camino de la nueva realidad, el cambio de paradigma que ya comenzó hace varios años pero que no nos animábamos a tomar. Para cerrar queremos resaltar que nada de todo esto se podría haber realizado sin el grupo humano de docentes y estudiantes aguerridos a sus pasiones que llevaron adelante la *Coronotheking* (UNESCO, 2020) con sus pro y

contras. Esto nos muestra que la humanidad sigue presente en este mundo virtual ilimitado y vasto.

Bibliografía

- Aretio, L. G. (2018). *Blended learning y la convergencia entre la educación presencial y a distancia*. ried.
- Barberá, E. (s.f.). <https://youtu.be/xpuyce9Qv1w>.
- Maggio, M. (2018). *Reinventar la clase en la universidad*. Autonomía de Buenos Aires: Paidós.
- Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. Barcelona: Gili.
- Tapia, A. (2019). Propuesta Pedagógica. *Diseño Proyectual III-IV*. General Roca, Río Negro, Argentina.
- UNESCO. (2020). *COVID-19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después*.
- Vincenzi, D. (2020). La calidad de la práctica educativa en el nivel universitario. Un estudio de. *Revista complutense*, 33-48.

Abstract: In 2020 came a pandemic that forced everyone to stay in their homes, with the abandonment of the physical classroom mutated form of thinking the process of teaching and learning. Although a lot had been talking about the new paradigm that proposed the implementation of Information and Communication Technologies (ICT), this virus has led to its implementation quickly and without respite.

Six months after the maelstrom of moving the workshops to cyberspace, the reflection involves making the strategies that were implemented visible, analyzing whether the teachers were able to appropriate the space and make it a habitat, achieving amalgamation of the society that is generated naturally in person each time the device is put on and think about the new reality that is coming. With the trust placed in the capacities to learn and teach, knowledge is put into play in search of the new educational reality.

Keywords: Architecture - education - workshop - ICT

Resumo: Em 2020 veio uma pandemia que obrigava todos a ficar em suas casas, com o abandono das aulas físicas das salas de aulas físicas silenciando a maneira de pensar sobre o processo de ensino e aprendizagem. Embora muito tenha sido falado sobre o novo paradigma proposto pela implementação das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) esse vírus levou à implementação dele de forma rápida e sem tréguas. Seis meses após o maelstrom que estava movendo as Oficinas para o ciberespaço, a reflexão torna-se visível as estratégias que foram implementadas, analisando se os professores foram capazes de se apropriar do espaço e tornando-o habitat, amalgamando a sociedade que é naturalmente gerada pessoalmente toda vez que o dispositivo é colocado e pensar sobre a nova realidade que está por vir. Com a confiança depositada nas habilidades para aprender e ensinar, o conhecimento é colocado em jogo em busca da nova realidade educacional.

Palavras chave: Arquitetura - educação - workshop – TIC

^(*) **Beggo, María Paula.** Arquitecta. Profesora Adjunta y Jefa de Trabajos Prácticos en la Escuela de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional de Río Negro. Especialización Docente en TIC y la Educación, Ministerio de la Nación. Diplomatura en Educación mediada por Tecnologías, FLACSO.