

Keywords: Connect - centennials - empathy - questioning - planning.

Resumo: Este ensaio tenta refletir sobre por que a conexão genuína entre professores e alunos de hoje consegue ser uma estratégia formidável para a construção do ensino. Compreender as características desta geração, os centenários, é uma forma de detectar inicialmente as necessidades dos alunos para poder conceber e planejar aulas de forma a que se apropriem com maior eficácia das ferramentas disponibilizadas pelos professores, e estas sejam de valor para o seu desempenho profissional.

Palavras chave: Conectar - centenários - empatia - questionamento - planejamento.

(*) **Andrea López Lluch:** Licenciada en Comercialización (Universidad Kennedy, 2007). Magíster en Administración y Políticas Públicas (UDES, 2011). Profesora de la Universidad de Palermo en el Área de Comunicación Corporativa y Empresarial de la Facultad de Diseño y Comunicación.

El trabajo en equipo en la era virtual

Ignacio Pichot^(*)

Fecha de recepción: agosto 2022

Fecha de aceptación: octubre 2022

Versión final: diciembre 2022

Resumen: La pandemia trajo aparejada un sin número de cambios en la enseñanza, las materias comenzaron a ser virtuales y aunque muchas de ellas ya han vuelto a ser presenciales, muchos grupos de trabajo continúan estudiando de forma virtual.

El arquitecto en muchas ocasiones debe ser director de equipos. En el estudio y en la obra, será responsable de que sus grupos puedan lograr los objetivos para los cuales fueron conformados. La experiencia en el liderazgo se aprende, como cualquier saber. En este sentido la universidad tiene el deber de brindarle al estudiante las herramientas necesarias para su desempeño profesional, incentivar la práctica de equipos de trabajo debe ser parte del currículum de la carrera, por eso gran parte de las materias de grado son en equipo y más allá de lo aprendido académicamente en cada cátedra, la utilización de este recurso sirve para ejercitar lo que finalmente aplicarán en el día a día de su vida profesional.

Palabras clave: Virtualidad – grupos de trabajo – andamiaje – obstáculos epistemológicos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 163]

Necesariamente, para aprender a pensar, el individuo necesita del otro, ora con su presencia, su discurso, su diálogo, u otras formas de expresión posibles. Pensar, siempre es pensar en grupo (Pichon-Rivière 1972)

Introducción

Luego de la pandemia muchas materias no volvieron a la presencialidad, ¿por comodidad, por lejanía, por economía, o porque se está reflexionando sobre la obsolescencia de aula tal como la conocíamos? Cualquiera de estos motivos, además de los desafíos para adaptar el currículum al aula virtual, deja un sinsabor por la pérdida del aula como espacio de intercambios informales, del aula como cobijo y como espacio de conexión social.

Desarrollo

Es interesante pensar que tal vez la virtualidad, para los docentes, es un nuevo obstáculo epistemológico, como dice Camillioni (1997) sobre la teoría de Bachelard sobre el cambio de paradigma en el aprendizaje (principios del siglo XX), el positivismo frente a los nuevos descubrimientos, como el átomo y sus abstracciones teóricas, que se alejaban del sentido común, tal vez, el aula virtual es una nueva forma de aprendizaje, que no tiene por qué dejar de lado los procesos socio afectivos

que se dan en el aula, aunque la percepción dice que la pantalla pone una gran barrera.

Los docentes que se han formado entre cuatro paredes, hoy tienen un nuevo desafío, pasó con la aparición de internet y la cantidad de información (o desinformación), las pantallas, los celulares, las redes y la inmediatez de todo, hoy el aula virtual es el nuevo espacio al que habrá que adaptar el andamiaje docente para que el alumno siga siendo el protagonista. Barico (2019), ya planteaba estos cambios como una revolución mental, pero en vez de pensar que los cambios tecnológicos nos han llevado por ejemplo a la virtualidad, señala que el germen es otro y la tecnología es la consecuencia.

Creemos que la revolución mental es un efecto de la revolución tecnológica, y en cambio deberíamos entender que lo contrario es la verdad. Pensamos que el mundo digital es la causa de todo y tendríamos, por el contrario, que leerlo como lo que probablemente es, o sea, un efecto: la consecuencia de una determinada revolución mental. (Barico, 2019 p.22)

Esto nos invita a reflexionar si efectivamente la virtualidad en las aulas es producto de la pandemia. Aunque el recurso ya existía, obviamente el COVID 19 acompaña

un efecto de aceleración vertiginosa de la era digital, que de todas formas ¿sería evitable?, temprano más que tarde, ¿se daría este fenómeno?, según Barico (2019), “Porque el nuevo hombre no es el producido por el *smartphone*: sino el que lo inventó”. “No os preguntéis qué clase de mente puede generar el uso de Google, preguntaos qué clase de mente ha generado una herramienta como Google.” En este contexto, es necesario evaluar si en realidad existía la necesidad del recurso virtual, no sea que le endilguemos toda la culpa a la pandemia y esta sólo fue el desencadenante para acelerar un proceso que se hubiese dado de cualquier forma, y que además es producto de una revolución mental que buscaba la virtualidad como instrumento y no al revés.

Con la misma regla, podemos decir que el nuevo hombre quiere utilizar nuevas formas para enseñar, quiere educar asincrónicamente, como un libro, que cada uno lo lee cuando, donde y en el contexto que quiere, pero en un formato virtual, con nuevas reglas y herramientas multimedia. Con la inercia de tantos años de docencia en el aula física, es entendible que se perciben muchas problemáticas de la virtualidad y solo algunos cambios positivos. Ahora bien, la pandemia aceleró el proceso del duelo del aula física y nos permitió reflexionar sin tanta melancolía, para ahondar pedagógicamente en estos nuevos contextos.

Dicho esto, y retomando la importancia del trabajo en grupo en la profesión de arquitecto, en los distintos espacios laborales donde se verá inmerso el joven arquitecto, nos preguntamos si la virtualidad permite el aprendizaje en grupo. Cuáles son los alcances pedagógicos del trabajo de equipo virtual. Los grupos de trabajo se han acostumbrado a que la dirección de encuentro ya no es la casa de uno de ellos, sino en una aplicación, nadie puede negar que es más enriquecedor que un equipo de trabajo se junte por un tema de interés común y no por la zona en la que viven, que exista la posibilidad de que todos los integrantes trabajen al mismo tiempo en el mismo documento, que no existan costos de traslado o clima que impidan un encuentro, pero aunque todos estos cambios son positivos, obviamente esto no es suficiente para decir si las experiencias grupales en modo virtual son más o menos efectivas.

Ahora bien, ¿un grupo de trabajo necesita el vínculo afectivo para lograr un mejor aprendizaje?, ¿se pueden dar experiencias virtuales realmente enriquecedoras, que trasciendan el objeto del trabajo en sí?, ¿cómo es la nueva experiencia dentro del equipo?, ¿cómo es la presentación del trabajo ante el curso?, ¿cómo es la devolución del docente en interacción con los demás equipos?, ¿cuáles serían las limitaciones para lograr un salto cognitivo en el alumno? Roselli (1993), plantea que el aprendizaje en grupos de trabajo no es efectivo en sí mismo, necesita ciertas condiciones para que exista aprendizaje en el individuo.

Sin duda, el trabajo cooperativo entre iguales es un recurso valioso de aprendizaje que la escuela debe aprovechar, pero no es una panacea a la que puede recurrir improvisadamente y en cualquier momento. Tiene sus límites, sus tiempos oportunos y sus requisitos. Y sobre todo, no dispensa sino que compromete más al docente. (Roselli, N, 1993, p. 50)

En este sentido, el recurso de enseñanza por medio de grupos de trabajo bajo la realidad virtual agrega una nueva complejidad: la lejanía física no solo de los integrantes en el propio grupo, sino también de la exposición en el aula con respecto a la interacción con los demás grupos, ya nadie, ni docentes ni alumnos, puede mirar a los ojos al otro en busca de complicidad.

Souto (1993) analiza la didáctica y explica el enfoque histórico-evolutivo de los grupos de trabajo. Detalla las etapas de un grupo desde que se conforma, su etapa de desarrollo y el momento del cierre. En su análisis no parece haber motivo para que un integrante del grupo tenga estar físicamente en el mismo espacio que los demás, no es intrínseco del aprendizaje, aunque obviamente en 1993 la posibilidad de que todo sea virtual era remota y la atemporalidad del texto no es justa con lo que tratamos de analizar.

Roselli (1993) plantea algunas características elementales para un efectivo aprendizaje individual en el trabajo en equipo, como por ejemplo: “Se debe asegurar la participación de todos los miembros, evitando que el trabajo recaiga en uno solo” (...), “que se trate de un verdadero trabajo cognitivo” (...), “El nivel de tarea debe estar en relación con el nivel inicial de todos los miembros del grupo” (...) y “que el trabajo en equipo requiere tener objetivos, instrucciones organizativas y procedimientos desde el inicio” (s.f.). En todos estos puntos no surge una objeción razonable que nos lleve a pensar que la virtualidad vaya en desmedro del aprendizaje de los individuos de un grupo de trabajo. Pareciera que es mucho más determinante un débil andamiaje docente, que también podría darse en la presencialidad, que la experiencia de no estar físicamente con el resto del equipo. Ahora bien, si el objetivo es solamente el resultado del trabajo en equipo, no parecería que la virtualidad sea un problema, sino por el contrario, la conectividad, la distancia, la posibilidad de los documentos colaborativos y nuevas aplicaciones, dan cada vez mayor versatilidad a estos encuentros, pero ¿los grupos de trabajo son sólo para lograr el objetivo o tienen además la finalidad de la construcción social de los integrantes, donde existen espacios de ocio y de discusión que son indispensables para la creación de vínculos?, ¿Qué pasa con la puesta en escena y la presentación de un trabajo de forma virtual?, ¿Qué pasa con la ausencia de estos momentos? ¿No es importantes en la etapa universitaria que los estudiantes tengan estos espacios? ¿Cómo es esta práctica con respecto a los grupos de trabajo presenciales que conformarán como jóvenes arquitectos? Y a modo de cierre, parafraseando a Dussel (2020), ¿servirá para la práctica de la profesión de igual forma el aprendizaje en pantuflas que el aprendizaje presencial?

Referencias bibliográficas

- Barico A. (2019), *The game*. Barcelona:Antagrama
- Camillioni, A. (1997). *Los obstáculos epistemológicos de la enseñanza*. Barcelona: Gedisa.
- Dussel, I. (2020). *Charla con Inés Dussel dar clase en pantuflas*. Canal ISEP, 23 abril de 2020: https://www.youtube.com/watch?v=6xKvCtBC3Vs&ab_channel=CanalISEP

Roselli, N. (1993). *La construcción sociocognitiva entre iguales*. Rosario: Instituto Rosarino de investigación en ciencias de la educación, CONICET, UNR

Souto, M. (1993), *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires: Miño y Dávila editores

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Estrategias de la Enseñanza a cargo de la profesora Silvia Meza en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: The pandemic brought about numerous changes in education, with many courses transitioning to virtual formats. While some have returned to in-person learning, many study groups continue to operate virtually. Architects often find themselves in leadership roles, responsible for guiding their teams to achieve their goals in both the studio and on construction sites. Leadership skills are acquired, like any other knowledge. In this regard, universities have a duty to provide students with the necessary tools for their professional performance, and encouraging teamwork should be a part of the curriculum. Consequently, many undergraduate courses involve team projects. Beyond the academic content learned in each subject, the use of this resource helps students practice what they will ultimately apply in their professional lives.

Keywords: Virtuality - workgroups - scaffolding - epistemological obstacles.

Resumo: A pandemia trouxe uma série de mudanças no ensino, as disciplinas passaram a ser virtuais e embora muitas delas já tenham voltado a ser presenciais, muitos grupos de trabalho continuam estudando virtualmente.

O arquiteto muitas vezes deve ser um gerente de equipe. No ateliê e na obra, você será responsável por garantir que seus grupos consigam atingir os objetivos para os quais foram formados. A experiência de liderança é aprendida, como qualquer conhecimento. Nesse sentido, a universidade tem o dever de fornecer ao aluno as ferramentas necessárias para sua atuação profissional, o incentivo à prática de trabalho em equipe deve fazer parte do currículo da graduação, razão pela qual grande parte das disciplinas de graduação são em equipe, e muito mais. Além do que aprenderam academicamente em cada cátedra, a utilização deste recurso serve para exercitar o que acabarão por aplicar no dia a dia de sua vida profissional.

Palavras chave: Virtualidade – grupos de trabalho – andaimes – obstáculos epistemológicos.

(*) **Ignacio Pichot:** Arquitecto (UP, 2011). Posgrado en Arquitectura Sustentable (UP, 2014). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Arquitectura de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Vínculos entre lo tangible y la comprensión del espacio en entornos de trabajo CAD

Fecha de recepción: agosto 2022

Fecha de aceptación: octubre 2022

Versión final: diciembre 2022

Martín Fernández Méndez^(*)

Resumen: En un mundo donde los acontecimientos cotidianos son cada vez más habituales a través de los entornos virtuales o digitales, o al menos resultan cada vez más complementados e interconectados con los eventos de esta variante de la realidad. La concepción de nuevos espacios y objetos no podía quedar al margen de la tendencia. Todo indica que a corto plazo todo proceso industrial quedara marcado por ese nexo de realidades ¿Dan resultados realmente las metodologías basadas en el aprendizaje de las funciones de los softwares especializados como si de tocar botones mágicos se tratase? En este ensayo se abordará la posibilidad de acortar ese sendero mediante enseñanza basada en la reconstrucción del conocimiento para su apropiación efectiva y reflexiva.

Palabras clave: Modelado - fabricación digital – metaverso – apropiación –Universidad - educación reflexiva.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 166]

“La mejor manera de predecir el futuro es poder diseñarlo”.
(Javier Foubert, 2016)

Introducción

En un mundo donde los acontecimientos cotidianos son cada vez más habituales a través de los entornos virtuales o digitales, o al menos resultan cada vez más

complementados e interconectados con los eventos de esta variante de la realidad. La concepción de nuevos espacios y objetos no podía quedar al margen de la tendencia. Todo indica que a corto plazo todo proceso industrial quedara marcado por ese nexo de realidades ¿Dan resultados realmente las metodologías basadas en el aprendizaje de las funciones de los softwares especializados como si de tocar botones mágicos se tratase?