

Título

El ambiente de aprendizaje como área de oportunidad para la enseñanza del diseño.

Autor

Arq. Julio Lorenzo Palomera, MA
LDG. Rebeca Lozano Castro, MAG

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. UAT
Proceso de Enseñanza – Aprendizaje

1. INTRODUCCIÓN.

En el marco del plan estratégico de desarrollo de la Universidad Autónoma de Tamaulipas con miras al año 2010, la currícula denominada Mllenum III de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo se verá influenciada por los requerimientos del proceso de aplicación.

La transición de un enfoque en la enseñanza hacia uno dirigido al aprendizaje conlleva ajustes, pero necesita una serie de reflexiones. Como la columna vertebral de la práctica profesional, el diseño merece atención particular, sin menoscabo de otras áreas de conocimiento, y desarrollo de habilidades. En el contexto del modelo educativo universitario, ¿cuál es la mejor estrategia educativa en el área de diseño de la FADU?, ¿Cuáles son las fortalezas y las áreas de oportunidad para el desarrollo de competencias pedagógicas pertinentes?

Un Modelo Educativo Flexible no necesariamente explicita la intención de centrar la atención a la persona. El diseño centrado en la persona (DCP) establece una serie de variables como área de oportunidad para las escuelas de diseño.

2. DESARROLLO.

2.1. Modelo Educativo UAT 2007-1010.

La intención del Modelo Educativo de la Universidad Autónoma de Tamaulipas es la de ser, flexible, móvil y pedagógicamente centrado en el aprendizaje lo que permite al alumno aprender a aprender. Es decir un Modelo Educativo Flexible. Además, aprender del entorno en base a procesos y trabajar colaborativamente en equipos, considerando al conocimiento y al capital humano como los activos más importantes de la organización.

La tendencia educativa de la UAT es orientar el trabajo académico hacia el aprendizaje y el estudiante. Para lo cual se requiere de crear nuevos escenarios de aprendizaje y promover el trabajo interdisciplinario. Procurar flexibilidad y buscar una amplia participación de estudiantes. Sin embargo, esta orientación puede quedarse solo en el discurso ya que, de acuerdo enfoques como el diseño centrado en las personas, la disposición del espacio con el fin de adaptar un ambiente de aprendizaje eficiente no está contemplado aun en los planteamientos estratégicos del modelo educativo.

Estas consideraciones no son suficientes. Una orientación al currículo flexible, al estudiante y a su aprendizaje requieren no solo de nuevas tecnologías de la información, como en la mayoría de los casos ya se esta dando. El aprendizaje, en particular del diseño, necesita de aplicar alternativas específicas. Creemos conveniente señalar que este esfuerzo representado por el modelo educativo de la universidad puede complementarse con la práctica de las mismas competencias del diseñador para configurar el lugar y medios del proceso formativo.

2.2. DCP como herramienta para el aprendizaje del diseño.

2.2.1. Diseño de Ambientes de Aprendizaje.

El Concepto de diseño de ambientes de aprendizaje se refiere a la previsión de los mejores contextos para favorecer el aprendizaje dada una necesidad en un ámbito específico. En el diseño de ambientes de aprendizaje se planean y preparan las mejores condiciones que impacten positivamente al proceso aprendizaje. El término de diseño instruccional se ha enfocado tradicionalmente más a ámbitos educativos escolarizados por lo que la adopción del concepto de diseño de ambientes de aprendizaje amplía el ámbito y la perspectiva en la que se aplica el diseño.

En este sentido el diseño de ambientes de aprendizaje no se limita al diseño en un contexto escolarizado, sino a cualquier tipo de contexto social (empresa, comunidad, familia, región, etc.) Por otro lado, el término de diseño de ambientes de aprendizaje se usa también por ejemplo, al referirse al diseño de ambientes arquitectónicos, es decir, el diseño de espacios físicos con condiciones que favorecen el aprendizaje. El espacio físico o electrónico, así como el recurso informático, son solo algunos de los factores o elementos que requieren ser contemplados en el diseño y aunque efectivamente contribuyen a propiciarlo, no deben ser el fin al generar un ambiente de aprendizaje. Un aula inteligente no garantiza *per se* un eficiente ambiente de aprendizaje.

En el Diseño Centrado en las Personas (DCP) las personas son el centro del aprendizaje, por lo tanto sus necesidades vienen a ser el corazón del proceso.

La prioridad son las necesidades básicas de las personas. Los seres humanos buscan tanto el confort psicológico como el físico. La sensación de bienestar personal influye en la productividad, creatividad y el compromiso. Cuatro elementos para propiciar lugares productivos: efectividad cognitiva, soporte social, funcionamiento emocional y función física. Si la gente no está confortable y no perciben la sensación de bienestar fácilmente se distraen. Se necesita considerar primeramente que las personas se sientan bien, para liberar a su cuerpo y mente para el aprendizaje.

La diversidad de estilos de enseñanza y aprendizaje. Abunda la diversidad; los individuos aprenden de diferentes maneras. La misión no es tanto la instrucción sino producir conocimiento en cada estudiante a través de lo que signifique trabajar mejor. Cada cerebro se organiza de manera única, por lo tanto el espacio para el aprendizaje debe ser variado, tanto para el facultativo como para el estudiantado. El espacio debería ser tan fluido de manera que pueda acomodarse diferentes estilos de aprendizaje y enseñanza con el mínimo de esfuerzo.

Consideraciones de índole distinta deben interrelacionarse con el fin de obtener mejores resultados. Las características para un ambiente de aprendizaje adecuado son:

Los ambientes saludables incorporan principios ergonómicos y ambientales, por lo cual mantiene un bienestar físico. Distintos niveles de estimulación y disposición en estudiantes pueden obtenerse a través de la mezcla de tipos de iluminación, incluyendo la natural. Un enfoque ergonómico abarca el ambiente y la adecuación de éste con las actividades humanas. Se incluyen recorridos bien planeados facilitan el acceso a equipos y suministros, mobiliario fácilmente movable; Debido a las diferencias en las dimensiones humanas, mesas y sillas deben ser ajustables. Los instructores y estudiantes deben sentirse animados para levantarse y moverse alrededor. Criterios ergonómicos fáciles de recordar: no debe lastimar y debe prevenir lesión.

Espacios estimulantes atraen a la gente y dispara el pensamiento creativo. Hacen posible la motivación responsable de maestros y estudiantes. Experiencias multisensoriales, visuales, táctiles, auditivas y cinestésicas, estimulan a las personas influyendo la memoria y la interiorización de información. Ciertas experiencias de aprendizaje pueden anclarse a un lugar en particular, sonido o aroma, los cuales proporcionan señales auxiliares para que el cerebro construya la memoria y procese información. Los humanos asocian lo que aprenden con el lugar en que lo aprenden. La clave es la variedad de estímulos que en un espacio puedan ofrecerse, con algo tan simple como la pintura de las paredes. El diseño del espacio debe incluir la oportunidad de realizar actividades no planeadas. Permitir la comunicación visual mediante la transparencia, y el aprovechamiento de visuales a paisajes naturales.

Crear espacios que ofrezcan alternativas visuales de figuras y formas. Considerar la influencia de la geometría en las actividades en el salón de clase, en cuanto a los acomodos de las personas. Texturas, colores y formas pueden reforzar asociación y retención. La clave es pensar en el ambiente total considerando maneras de alcanzar interés y variedad.

Debido a que el aprendizaje sucede tanto en momentos de silencio y soledad, como en lugares sociales y animados, los ambientes necesitan ofrecer un espectro de lugares privados e interactivos. Aprender es una actividad social. Un espacio social común conecta a los individuos con personas y otras actividades. Estudiantes y maestros participan en un esfuerzo mutuo, el aprendizaje, y forja conexiones que refuerzan el aprender y crean un sentido de pertenencia.

Es importante crear también espacios privados individuales; no necesariamente con compartimientos, una silla girada puede indicar el deseo de privacidad. Al crear oportunidades y espacios para tener tiempo para pensar en privado, se debe tomar en cuenta el nivel de privacidad, empleando paneles, cortinas plegables, plantas.

Espacios adaptables ayudan en las actividades de las personas para el cambio. Los espacios para el aprendizaje necesitan mantener el paso ante la variedad de estilos de aprendizaje y enseñanza. Planear la manera de tomar una simple área y transformarla de un espacio de lectura en un espacio para un pequeño grupo, y en un amplio espacio para debate.

El movimiento de personas y mobiliario para diferentes ambientes de aprendizaje requiere espacios adecuados. Regularmente encontramos disposiciones espaciales que impiden el movimiento, también las áreas de circulación reducen la oportunidad e interacción. Si la disposición del espacio no propicia la movilidad entonces la diversidad de aplicación de métodos de enseñanza y aprendizaje se vuelve imposible.

La familiaridad y el sentido de pertenencia son importantes. Los seres humanos tienden a buscar o crear lugares con atributos de familiaridad. Si pensamos acerca de los modos de arreglar nuestros hogares. Creamos el sitio, las condiciones la situación, arreglamos el mobiliario y los artefactos de cierta forma que ajuste a nuestro propósito y preferencia. Análogamente, los ambientes de aprendizaje deberían permitir a los estudiantes y educadores el personalizarlos. El espacio debería percibirse confortable en una variedad de arreglos y para una variedad de personas.

Un espacio puede conceder permiso de apropiarse de él, no solo para los maestros. Los usuarios del proceso educativo necesitan saber que tienen voz y voto para definir el espacio; deben conocer como utilizarlo en todo su potencial y como las variadas herramientas y mobiliario pueden ayudar a satisfacer sus necesidades. Además, ¿por qué se estableció un punto frontal del salón? Sin fijar una sola orientación, los

ocupantes del salón pueden moverse y agrupar mobiliario, disponer de la tecnología y realizar actividades de múltiples maneras y en diferentes lugares del mismo espacio. Las áreas de lectura y presentación no deben restringirse solo para el frente del salón.

Espacios tecnológicamente bien diseñados facilitan la flexibilidad del flujo y tipo de información de acuerdo a los múltiples estilos de aprendizaje y enseñanza. La tecnología cambia más rápidamente que otros elementos del mobiliario. La tecnología debe integrarse en el espacio para que ayude a la fluidez del aprendizaje, y a la interacción de las personas, reconociendo que no es la pieza central del salón y sobre todo no es la finalidad del aprendizaje.

3. CONCLUSIONES.

El diseño de ambientes de aprendizaje como área de oportunidad para la enseñanza del diseño.

¿Cómo queremos aprender a diseñar?

Sabremos que el diseño centrado en las personas (DCP) ha sido exitoso cuando los espacios ayudan al aprendizaje creando una experiencia positiva. Así como con la tecnología cambia, el espacio físico es tan bueno como el aprendizaje que favorece. Se habla de aprendizaje significativo, de aprendizaje por competencias pero se mantienen tipologías espaciales basadas todavía en formas educativas conductistas. Es necesario transformar los ambientes de aprendizaje de acuerdo a las necesidades de los usuarios del proceso educativo. Las instituciones educativas tan solo reconfiguran currículas, creen que actualizan programas de estudio, sin embargo en las escuelas de diseño poco se hace para aprender el diseño atendiendo a los usuarios.

¿Cuál es el ambiente apropiado para aprender el diseño? Toda decisión que influya en el ambiente de aprendizaje afectará la experiencia de las personas que ocupan el espacio. El ambiente físico puede convertirse en una valiosa herramienta de aprendizaje.

Para lograr buena calidad en el producto o servicio debe elaborarse con calidad en todo el proceso. Toda persona involucrada en el proceso educativo del diseño debe considerarse como clientes internos, y respetar sus requerimientos de calidad, traducidos en buenas condiciones en el ambiente de trabajo para su bienestar físico y psicológico. Otros factores son también necesarios, e incluyen motivación, recursos y ayuda de la organización.

¿Por qué no se orienta la currícula de diseño en resolver y proponer ambientes de aprendizaje?

Es conveniente flexibilizar no solo el modelo curricular sino el manejo del espacio para un mejor ambiente de aprendizaje. Es prioritario generar normatividad para el diseño, construcción y equipamiento de instalaciones para el aprendizaje bajo el criterio del DCP. Los campus universitarios pueden crecer no solo en m², también se requiere habilitar las condiciones para una mejora continua en el proceso de aprendizaje a través del ambiente físico.

Se necesita aprovechar las áreas de oportunidad del diseño de ambientes de aprendizaje. Estableciendo como guía los criterios del DCP, es posible transformar las actuales escuelas en conjuntos de ambientes para el aprendizaje vivencial del diseño.

4. BIBLIOGRAFÍA.

Blythe, Tina (2002), "La enseñanza para la comprensión: guía para el docente", Editorial Paidós, Buenos Aires.

Cantú Delgado, Humberto, (2001), "Desarrollo de una Cultura de Calidad", McGraw Hill, México.

Design Share, Inc. (2003). Editor: Randall Fielding, AIA. [En línea] disponible en: <http://www.designshare.com/default.aspXXX> Octubre del 2007

Martínez Sánchez, América, "Diseño de ambientes de aprendizaje" [En línea] disponible en: http://www.sistemasdeconocimiento.org/Materiales_de_Difusion/archivos_pdf/notas_tecnicas/2003_PDF/csc2003-01.pdf Octubre del 2007.

Navarro Leal, Marco A. – Sánchez Rodríguez Luis I. (1999), "Hacia un modelo curricular flexible en la Universidad Autónoma de Tamaulipas". Universidad Autónoma de Tamaulipas.

Oblinger, Diana G., "Learning Spaces" [En línea] Disponible en: www.educase.edu/learningspaces ISBN 0-9672853-7-2 Octubre del 2007.

Plan Estratégico de Desarrollo UAT 2007-2010. [En línea] Disponible en: <http://portal.uat.edu.mx/desarrollo> octubre del 2007.

Pola Maseda, Angel, (1999), "Gestión de la Calidad", Alfaomega Grupo Editor, Barcelona.

Roger, Gordon H.- Ernest R. Hilgard (2003), "Teorías del Aprendizaje", Editorial Trillas, México.

Turati Villarán, Antonio (1993), "La didáctica del diseño arquitectónico. Una aproximación metodológica", Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, México.