

## HISTORIA Y PATRIMONIO\_HP-13

### CONSIDERACIONES TEÓRICAS Y METODOLÓGICAS SOBRE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE INICIAL DE LA HISTORIA DEL ARTE, LA ARQUITECTURA Y EL DISEÑO

#### Heidelyn Díaz

Departamento de Historia de la Ciudad, la Arquitectura y el Diseño, Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura y Diseño, La Universidad del Zulia (LUZ).

[heidelyndiaz@gmail.com](mailto:heidelyndiaz@gmail.com)

#### RESUMEN

La unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, ubicada en el área de formación profesional básica del Programa de Arquitectura de La Universidad del Zulia (LUZ), es el enlace entre los conocimientos previos adquiridos en el ámbito preacadémico y académico, y atiende a la falta de comprensión de la belleza y del pensamiento histórico, así como a los procesos relacionales entre la estética del arte, la arquitectura y el diseño, en el conocimiento de los estudiantes que recién ingresan a los estudios universitarios de pregrado. El objetivo de la investigación fue diseñar una experiencia de aprendizaje de la historia especializada, de nivel introductorio, centrada en potenciar en el estudiante el pensamiento crítico, la investigación y la sensibilidad hacia las formas artísticas, arquitectónicas y de diseño como manifestaciones de expresión de sus contextos sociales y culturales. La investigación abordó el estudio de las nuevas tendencias en la educación, así como los escenarios en los que se inserta la formación universitaria en la actualidad. La metodología utilizada fue el enfoque por competencias, acorde a lo establecido por la Unesco, en la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el siglo XXI, y alineado con el Modelo de Currículo Integral de LUZ, espacio para la implementación futura de la experiencia docente. Como resultado, se generó una propuesta para la unidad curricular, en la cual el estudio de la cátedra se realiza partiendo de un tema que funciona como hilo conductor, estrategia a través de la cual se busca –partiendo de su devenir histórico– favorecer el proceso de percepción, análisis e interpretación en función del objeto diseñado, sus actores e implicaciones, en la comprensión sensible del estudiante de arquitectura y diseño, lo cual repercute en su valoración hacia la forma, la función y sus dimensionalidades.

**Palabras clave:** historia del arte, la arquitectura y el diseño, enseñanza de la historia de la arquitectura, competencias, pensamiento crítico, nivel introductorio.

## INTRODUCCIÓN

Entre los múltiples retos a los que se enfrentan las materias del eje de historia, especialmente en el nivel introductorio, se encuentran las deficiencias en los estudiantes de nuevo ingreso en la valoración de la memoria histórica, en la concepción del diseño, la falta de comprensión de la estética, así como de los procesos relacionales entre la estética del arte, la arquitectura y el diseño. Estas áreas son importantes para desarrollar sensibilidad y consolidar las competencias críticas necesarias para la teoría y praxis del diseño.

Para plantear una solución posible a esta problemática, se propone diseñar una experiencia de aprendizaje para la Cátedra Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, una unidad curricular dispuesta para el curso del primer semestre en el Programa de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Diseño de La Universidad del Zulia (LUZ).

Para el diseño de esta experiencia se ha utilizado el enfoque por competencias, como respuesta al cambio social y tecnológico. Se plantea una concepción global del ser y sus saberes, más allá del enfoque tradicional basado en objetivos y contenidos. De esta manera, se da respuesta a la formación de ciudadanos con miras a convertirse en profesionales integrales y eficientes, comprometidos con el desarrollo y la soberanía nacional, que participen a través de su vida personal y su ejercicio profesional en la construcción de una sociedad sustentada sobre valores éticos, manifestando actitudes justas, respetuosas y solidarias con su entorno social, consigo mismo y con el ambiente.

Igualmente, esta experiencia de aprendizaje parte de un hilo conductor, en este caso, se ha articulado a través de la *idea de lo divino* en el arte, la arquitectura y el diseño, destacando la relevancia de las mitologías y religiones en la generación de formas y estéticas específicas en estas disciplinas. Se atiende igualmente a las dimensiones simbólicas y místicas que el arte y el diseño pueden plantear en la construcción de significados, y que finalmente configuran el carácter o espíritu de una época, que no es otra cosa que la interrelación de los valores, creencias y concepciones con su producción cultural. En función de ello, la unidad curricular se ha estructurado en tres módulos:

*I. Aproximación exploratoria*, en la cual se le presenta al estudiante los conceptos básicos de la materia y se le introduce en la investigación documental.

*II. Mitología y religiones*, donde elaborarán un marco de referencia conceptual sobre las mitologías y religiones más relevantes para el mundo occidental, para la posterior interpretación del lenguaje simbólico que ofrecen el arte, la arquitectura y el diseño.

*III. Dimensión poética y simbólica de lo divino en la historia del arte, la arquitectura y el diseño*, en la cual a través de la indagación de sus contenidos, el alumno descubre y valora la relación existente entre el sistema de creencias mitológicas y religiosas de una cultura, con el lenguaje simbólico que poseen sus edificaciones, obras de arte y diseño.

## 1. LOS RETOS DE LA EDUCACIÓN CONTEMPORÁNEA

En la modernidad, la educación y los procesos de aprendizajes fueron estructurados a la medida de un modelo epistémico, cuyas verdades se consideraban absolutas y sus saberes inmutables, sin embargo, en nuestro entorno actual, volátil, y de cambios erráticos, los marcos cognitivos sólidos y los valores estables, objetivos últimos de la educación tradicional, se han convertido en una desventaja (Bauman, 2007).

Vivimos en un mundo múltiple, complejo y en veloz movimiento, caracterizado por la subjetividad, ubicuidad, indeterminación, irreversibilidad, descentralización, disolución y

diferencia. La ciencia asiste a su propia metamorfosis, se derrumban las leyes inmutables y deterministas, y nuestra cosmovisión se expande superando cada vez más fronteras. En este contexto, la educación desde una visión moderna y racionalista ha quedado obsoleta. Del mismo modo, ya no se fomenta el afán de aprender como acción de almacenar conocimiento, según Bauman (2007), en los tiempos actuales, sobresaturados de información que se encuentra a un clic de distancia; memorizar, recordar, acumular, son acciones que desde el punto de vista del aprendizaje han perdido el sentido.

Así, la educación ha experimentado en las últimas décadas un proceso evolutivo en el cual se ha pasado de la enseñanza instruccional a la enseñanza profesionalizante, y de esta a la formación integral, con un enfoque holístico y transdisciplinario, bajo el modelo epistémico humanístico, según el cual se consideran a los alumnos no solo como participantes cognitivos, sino como personas que poseen afectos, intereses y valores particulares, generando esto un replanteamiento en las formas de enseñar, pero también, de promover cambios epistémicos, superaciones de modelos agotados, e incluso anacrónicos.

En consecuencia, las nuevas tendencias de la educación apuntan a centrar el proceso de aprendizaje en el estudiante, apalancado en estrategias disruptivas, así como en la diversidad de herramientas tecnológicas disponibles que deben aprovecharse en el diseño del proceso educativo. Los nuevos alumnos, que conocen sus capacidades y talentos desde edades cada vez más tempranas, se ven a sí mismos como sujetos operantes, no objetos pasivos (Van Nispen, Benayas y Serrano, 2016); en paralelo, el profesor asume un rol diferente al tradicionalmente establecido, convirtiéndose en un facilitador y mentor, abocado a potenciar en los estudiantes su propia confianza e imaginación, su espíritu de emprendimiento y actitud proactiva hacia su formación.

Bajo este nuevo paradigma, las aulas de clases se conciben como lugares para la experimentación, la práctica, interacción, profundización y resolución de dudas, fomentándose nuevas relaciones en la cual la construcción del conocimiento se realiza de manera cooperativa.

Adicionalmente, con el uso de las plataformas en línea se propician formas complementarias de compartir la experiencia de aprendizaje. Son numerosos los recursos disponibles: desde grupos de correo, almacenamiento en la nube para compartir documentos, comunicación en tiempo real en las redes sociales, que a la vez son un espacio ideal para generar debates y realizar encuestas, hasta las posibilidades de uso de aplicaciones gratuitas para la transmisión en vivo, como YouTube, Periscope o Facebook Live, plataformas para *podcasts* y videos grabados, que sirven como insumos a los estudiantes para la consulta continua, en cualquier momento o lugar, integrando de esta manera la tecnología en sus hábitos cotidianos.

## **2. HISTORIA, ARTE, DISEÑO, ARQUITECTURA Y APRENDIZAJE**

La comprensión del pasado no es una práctica de comprobación científica de una supuesta verdad absoluta sobre los hechos, sino una inclusión de nuevas posibilidades; es decir, una creación de visiones del mundo según la experiencia propia del arte, la religión, la filosofía y la política (Pizza, 1999). Reconocer los hechos culturales, las relaciones que generan entre sí sus diferentes disciplinas (arte, arquitectura, diseño), así como de estos con el contexto en el que surgió, es una actividad clave para incentivar ejercicios de reflexión que permita contribuir a la praxis del diseño.

Tradicionalmente, el rol del estudio de la historia del arte, la arquitectura y el diseño en la formación del estudiante se ha planteado como una identificación de estilos, lenguajes y

códigos que caracterizan estos hechos culturales en determinado momento, desligado del ejercicio del diseño arquitectónico, privando así un enfoque estilista-morfológico, el cual proviene de las ideas de la modernidad, ancladas en la hiperespecialización, y que condujeron a estandarizar estudios aislados de poca aplicabilidad en el ejercicio crítico o reflexivo. Esto generó simplificaciones excesivas y una serie de distorsiones en la comprensión global del arte y el diseño, que tuvieron impacto, incluso, en la propia historiografía de la época.

Como consecuencia de esta metodología pedagógica, los estudiantes identifican el estudio de la historia con un proceso de memorización de información, y representa para ellos dentro de su formación solo un componente de cultura general, un acercamiento poco útil a una realidad que no existe o que poco puede aplicarse al momento de dar solución a un problema compositivo. Para responder a la interrogante: ¿Para qué sirve la historia?, es necesario reformular la pregunta desde el punto de vista del estudiante: ¿Para qué me sirve la historia en mi práctica profesional?

## **2.1. Nuevos enfoques para el aprendizaje de la historia**

En este sentido, las nuevas pedagogías sugieren la necesidad de volver a la construcción del conocimiento desde una perspectiva holística, reflexiva y crítica, que involucre los elementos propios de la especificidad disciplinar, además de los componentes sociales, culturales, políticos, ambientales, económicos, propios de una comunidad en un espacio tiempo específico (Villar, 2012). Se hace necesario restablecer el énfasis en la interdependencia de estos componentes y su relación con el hecho arquitectónico, desde una aproximación basada en la complejidad, en la cual se comprenda que la historia revela una compleja malla de vínculos y no una línea recta en la cual se dibuja una sucesión de estilos y eventos.

Así, las unidades curriculares pertenecientes al eje curricular de teoría, historia y crítica tienen el compromiso de aportar a la formación del estudiante espacios para la reflexión y discusión, que les permita comprender los problemas de la arquitectura y la ciudad desde una perspectiva histórica desde sus procesos y relaciones.

Si la historia de la cultura es la historia de las formas significativas y simbólicas, y es a su vez la historia de las posibilidades existenciales (Norberg-Schulz, 1983), para la conformación de la experiencia de aprendizaje de la historia de la arquitectura, del arte y el diseño se requiere “definir con una intencionalidad pedagógica los núcleos conceptuales que se consideren centrales en cada cultura y momento histórico, en función de sus posibles aportes a la formación de los arquitectos” (Curtit, 2014, p. 6).

También ha de considerarse que en aras de propulsar un aprendizaje significativo, el estudio de la historia se debe convertir en un proceso activo, en el cual los estudiantes indaguen en los documentos disponibles desde una mirada histórica, construyendo participativamente su conocimiento a través de interrogantes que les permitan entender la obra de arte, arquitectura y diseño como fruto del espacio y tiempo en el que fue concebida.

## **2.2. La iniciación al estudio de la historia en la formación profesional del arquitecto**

Sobre las cátedras de nivel introductorio de historia en los programas curriculares de Arquitectura reposan grandes responsabilidades. Por su carácter de iniciación en su respectivo eje curricular, el primer desafío al que se enfrentan es establecer un acercamiento positivo del estudiante hacia la disciplina histórica. Tal empresa requiere superar los enfoques tradicionales, proponiendo en la experiencia de aprendizaje, espacios y dinámicas flexibles, centradas en la interacción y la participación activa.

En cuanto al componente cognoscitivo de estas asignaturas, hay que considerar que la formación previa referente al arte, la arquitectura y el diseño viene dada por la materia Educación Artística, recibida en el ciclo de educación media, en el segundo año, cuatro años antes del ingreso a la educación superior, la cual es una asignatura que ofrece una visión estilística de dichas disciplinas, y no aborda la evolución del pensamiento que dio origen a tales manifestaciones culturales. Esto genera una serie de deficiencias, sobre todo desde el punto de la comprensión histórica y la evolución de las ideas y matices en las bellas artes, que deben ser resueltas a través del curso de dichas unidades curriculares de carácter introductorio en el ciclo universitario.

Dentro de este marco cognitivo, se encuentra la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, perteneciente al área de formación profesional básica del Programa de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Diseño de La Universidad del Zulia (FAD-LUZ). Se cursa el primer semestre de la carrera, es de carácter obligatorio, forma parte del eje curricular Teoría, Historia y Crítica, y está adscrita al Departamento de Historia de la Ciudad, la Arquitectura y el Diseño. La asignatura contribuye desde el punto de vista formativo a la comprensión del origen del arte, el legado arquitectónico y la comunicación visual como fenómenos humanos.

Así, Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño representa el primer contacto con la historia que realizan los estudiantes al ingresar a la universidad, y sirve de articulación curricular entre el ámbito preacadémico (Educación Media) y el académico (Universidad). El currículo vigente del Programa de Arquitectura de la FAD-LUZ (2008) establece que el propósito de la unidad curricular es suministrar claves para entender la evolución creativa de la humanidad, desde su aparición hasta nuestros días, por lo que se espera que constituya una plataforma desde la cual sean ubicados y comprendidos los hechos y procesos históricos que se estudiarán de manera específica, en las materias posteriores del eje histórico, teórico, crítico.

Por otra parte, la estructura de la unidad curricular debe promover un estudio transversal de manifestaciones artísticas, arquitectónicas y de diseño, trascendiendo una visión tradicional, promoviendo un estudio del fenómeno a partir de su complejidad propia y su carácter particular. La interrogante que se plantea es: ¿Qué metodología y estrategias de aprendizaje pueden llevar a los estudiantes a cruzar los límites del arte, la arquitectura y el diseño, a fin de establecer históricamente los enlaces, nexos y asociaciones entre ellos, lo cual permitiría entender con claridad el origen de estas transformaciones?

### **3. METODOLOGÍA: EL ENFOQUE POR COMPETENCIAS**

En consideración de la situación descrita anteriormente, se requiere estructurar la experiencia de aprendizaje a través de una metodología que permita subsanar la problemática que confronta el estudio de la historia del arte, la arquitectura y el diseño de nivel inicial en los programas de Arquitectura, de cara a los requerimientos sociales y éticos contemporáneos, signados por una orientación hacia el aprendizaje significativo, contribuyendo a que los estudiantes incentiven su proactividad, para mejorar y transformar la realidad en la que se insertan, tanto en lo personal como en lo laboral.

El enfoque de las competencias concibe al ser humano en su condición integral, dentro de una pluralidad de dimensiones interdependientes, con un modo de pensar complejo, y cuya realización se da compartiendo e interactuando con otros y con el contexto. Este enfoque busca superar la formación de conocimientos y habilidades compartimentados en asignaturas, con poca relación entre sí y con el contexto, proponiendo, de esta manera, mediar en la formación humana e integral, con base en el desenvolvimiento de competencias

generales y específicas, con el fin de que las personas puedan autorrealizarse y contribuir a la convivencia social, así como al desarrollo económico, en contacto con los procesos culturales, históricos y políticos (Tobón, 2004).

Por otra parte, la Oficina Internacional de la Educación de la Unesco declara que la competencia es el pilar del desarrollo curricular y el incentivo tras el proceso de cambio. Adicionalmente, la metodología se alinea al Modelo de Currículo Integral de La Universidad del Zulia (LUZ), espacio para la implementación futura de la experiencia docente.

La Universidad del Zulia establece dentro de sus compromisos la formación de “un ser humano integral, humanístico, ético, sano, culto, un ciudadano crítico, transformador, con pertinencia social, sensibilidad humana, un profesional competente, talentoso y con vocación de servicio” (Currículo Programa de Arquitectura FAD-LUZ, 2008, p. 22). Para ello se estipula la creación de diseños curriculares con base en un perfil académico-profesional por competencias que contribuya con una sociedad democrática, libre, crítica, tolerante, culta, justa, conservacionista, sustentable, con respeto a la vida, diversidad y la interculturalidad.

Tobón (2007) aborda las competencias desde la complejidad, reconociendo el rol del desarrollo y fortalecimiento del pensamiento complejo como clave para formar personas éticas, emprendedoras y competentes, que además sean seres integrales, con sentido de la vida, espiritualidad, expresión artística, conciencia de sí, valores, etc. Así, propone entender las competencias como:

Procesos complejos de desempeño con idoneidad en determinados contextos, integrando diferentes saberes (saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir), para realizar actividades y/o resolver problemas con sentido de reto, motivación, flexibilidad, creatividad, comprensión y emprendimiento, dentro de una perspectiva de procesamiento metacognitivo, mejoramiento continuo y compromiso ético, con la meta de contribuir al desarrollo personal, la construcción y afianzamiento del tejido social, la búsqueda continua del desarrollo económico-empresarial sostenible, y el cuidado y protección del ambiente y de las especies vivas (p. 17).

Esta definición propuesta por Tobón revela seis aspectos esenciales en el concepto de competencias desde el enfoque complejo, que son procesos, complejidad, desempeño, idoneidad, metacognición y ética. Estos aspectos esenciales tienen implicaciones en la didáctica como en las estrategias e instrumentos de evaluación.

Tobón (2007), también señala, que la finalidad del diseño curricular por competencias desde el enfoque complejo consiste en fomentar en las instituciones educativas el liderazgo y trabajo en equipo necesarios para gestionar la calidad del aprendizaje, basado en un proyecto educativo institucional compartido por toda la comunidad que la constituye, con estrategias de impacto que impulsen la formación integral de los estudiantes, y el desarrollo y fortalecimiento del proyecto ético de vida, la vocación investigadora, el compromiso con los retos a los que nos enfrentamos como humanidad y la idoneidad profesional a través de competencias genéricas y específicas.

Además, el enfoque por competencias contribuye a aumentar la pertinencia de los programas educativos, al orientar el aprendizaje hacia los problemas del contexto social, comunitario, profesional, organizacional y disciplinar-investigativo, teniendo en cuenta las necesidades vitales de las personas y el desarrollo humano sostenible. Esto permite que la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación tengan sentido para todos los involucrados en el proceso (estudiantes, docentes, instituciones educativas y la sociedad). Tal propuesta ayuda a superar la descontextualización y falta de pertinencia de las cuales adolecen los estudios tradicionales (Tobón, 2007).

El aprendizaje de la historia del arte, la arquitectura y el diseño requiere de pertinencia en la construcción de sus programas curriculares, que son los instrumentos operacionales para la implementación de los nuevos diseños de experiencias de aprendizajes, abocándose, sobre todo en el nivel introductorio, a estimular la reflexión y la crítica, desarrollar capacidades de investigación, y sensibilizar al estudiante a las manifestaciones artísticas, arquitectónicas y de diseño como formas de expresión de sus contextos culturales.

## 4. RESULTADOS

A partir de las revisiones teóricas y metodológicas, y con la premisa de aportar una propuesta que ayude a superar las deficiencias que presentan los estudiantes de nuevo ingreso en cuanto a la valoración histórica, así como en la comprensión de las relaciones entre estética, diseño, arte y arquitectura, se ha diseñado una experiencia de aprendizaje para la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, apalancada en las posibilidades que ofrecen los nuevos enfoques en la educación contemporánea, y centrada en el estudiante, la cual pudiese servir como modelo de estudio de la historia especializada, de nivel inicial.

### 4.1. Competencias clave y complementarias

Considerando los objetivos de la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño se determinaron las competencias con las que contribuirá a la formación del estudiante del Programa de Arquitectura dicha cátedra. Por pertenecer al área de formación profesional básica dentro de la estructura curricular de la carrera (véase figura 1), sus niveles de competencia serán *generales*, lo cual indica que deberán desarrollar todos los egresados de La Universidad del Zulia, y *básicas*, aquellas propias de los estudiantes en formación de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

Así, se establecieron las competencias generales para la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, comprendidas entre las estipuladas por el modelo de currículo integral de La Universidad del Zulia:

- *Investigación*: Desarrolla procesos de investigación para el manejo de hechos, ideas, significados y fenómenos con una actitud transformadora, crítica y reflexiva,
- *Tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*: Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación con valores éticos, aprovechando las ventajas que ofrece cada una según el contexto de uso, respondiendo a las tendencias mundiales de desarrollo tecnológico, científico y cultural.
- *Identidad cultural*: Asume la identidad cultural como manifestación vital que permite hacer una lectura crítica de la realidad y reafirma la pertenencia local, nacional y universal, respetando la diversidad humana.
- *Pensamiento crítico*: Asume una actitud crítica en la toma de decisiones para la detección y resolución de problemas, aceptando estándares consensuados socialmente con independencia de criterios.
- *Comunicación*: Intercambia información con sus interlocutores, utilizando correcta y adecuadamente el lenguaje y los diversos medios, formas, procedimientos e instrumentos de la comunicación.

- **Ética:** Actúa en todos los ámbitos de la vida consecuentemente con los valores morales y las buenas costumbres, asumiendo con responsabilidad las consecuencias de sus propias acciones (Currículo Programa de Arquitectura FAD-LUZ, 2008).

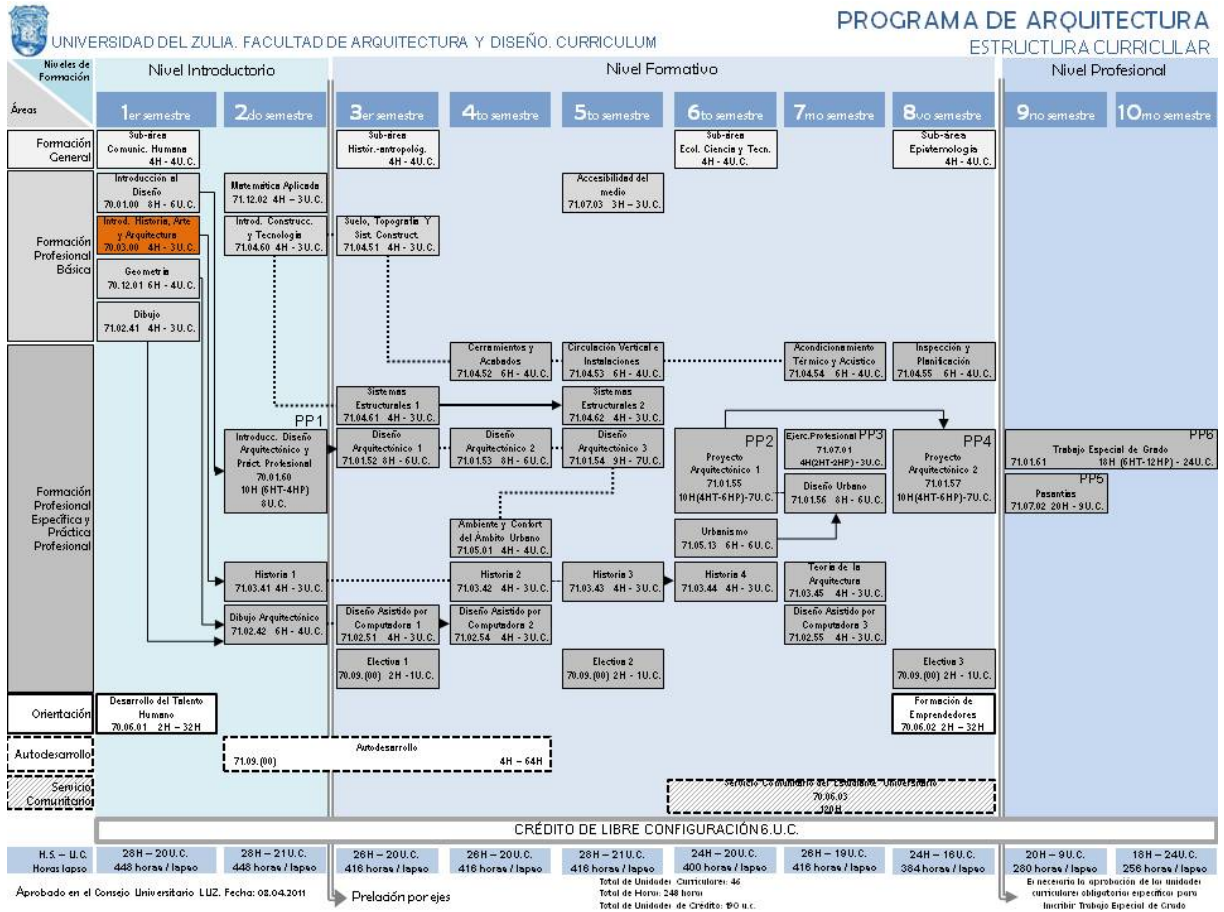


Figura 1: Estructura curricular del Programa de Arquitectura. Currículo Programa de Arquitectura FAD-LUZ (2008, p. 94).

Igualmente, se estipularon las competencias básicas, acordes con las previstas dentro del currículo de la Facultad de Arquitectura y Diseño:

- **Diseño:** Sistematiza procesos creativos, técnicos y científicos, que garanticen el desarrollo de un modelo o productos de diseño que respondan a características sociales, culturales, económicas, humanas, éticas, ambientales, políticas, legales y de variada índole.
- **Creatividad:** Desarrolla ideas a partir de múltiples perspectivas en busca de realizar algo nuevo, resolver problemas e innovar la realidad, con la finalidad de mejorarla, manteniendo la mente abierta frente a lo aparentemente absurdo o inusual.
- **Expresividad:** Enriquece sus posibilidades de comunicación, utilizando los códigos, terminología y métodos del lenguaje visual, plástico, verbal, gestual, corporal y audiovisual.



- **Sensibilidad:** Percibe y comprende formas, espacios, imágenes y signos, para generar productos que satisfagan integralmente los requerimientos de la sociedad y su cultura, interpretando la realidad sensible como una compleja red de relaciones multidimensionales que influyen en el ser humano. (Currículo Programa de Arquitectura FAD-LUZ, 2008).

Siguiendo la metodología, se establecieron las competencias clave, es decir, aquellas que generan contenidos dentro de la unidad curricular, y las competencias complementarias, es decir, las que se desarrollan durante el proceso formativo del curso. Para la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño las competencias clave serán: a) Investigación, b) Identidad cultural, c) Pensamiento crítico y d) Sensibilidad; apoyadas por las competencias complementarias: tecnologías de la información y la comunicación (TIC), comunicación, ética, diseño, creatividad y Expresividad.

Tales competencias fueron sistematizadas con sus indicadores de logros cognoscitivos, procedimentales y actitudinales, los cuales permiten evaluar de manera integral el progreso del estudiante durante el curso de la unidad curricular.

#### 4.2. Estructura de la experiencia de aprendizaje

Como estrategia de aprendizaje se propone la articulación de la unidad curricular y sus saberes a partir de un motivo o hilo conductor, por ejemplo, la *luz*, el *tiempo*, la *muerte*, el *color*, la idea de lo *divino*, con la finalidad de facilitar el proceso de percepción, análisis e interpretación en función del objeto diseñado, sus actores e implicaciones, en la comprensión sensible del estudiante de Arquitectura y Diseño.

Este hilo conductor actúa como el eje vertebral de la experiencia de aprendizaje, a través del cual los estudiantes podrán valorar históricamente los procesos de evolución de las ideas en las civilizaciones, sus ciclos, similitudes y diferencias, incluyendo así una aproximación sincrónica al aprendizaje de la historia del arte, la arquitectura y el diseño, tradicionalmente estudiada de forma diacrónica, como una sucesión de estilos y manifestaciones culturales.

Se trata, así, de encontrar los elementos de enlace entre los diferentes períodos, las líneas de fuerza que se han desarrollado a través de los mismos, aquellos elementos que distinguen un período de los restantes, partiendo de la idea de que la asociación e interrelaciones de los acontecimientos son más importantes que los estilos mismos. (Giedion, 1982).

En el caso de esta propuesta, *la idea de lo divino* se constituye en el eje articulador de las dimensiones cognitiva, procedimental y actitudinal en el desarrollo de los saberes de la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño. Para ello se ha estructurado la experiencia de aprendizaje en tres módulos.

#### Módulo I. Aproximación exploratoria

Este módulo sirve como enlace para el estudiante entre su formación preacadémica y su formación académica. Lo introduce en la investigación documental, el desarrollo de habilidades de críticas, el ejercicio proactivo y participativo ante la construcción de su conocimiento, y el despertar de la sensibilidad hacia el arte, la arquitectura, el diseño, como manifestaciones del pensamiento y la idea de lo divino en las civilizaciones. Su duración es de 4 semanas.

Las competencias clave del módulo son *Investigación*, *Identidad cultural*, *Pensamiento crítico* y *Sensibilidad*. La dimensión de los saberes gira alrededor del desarrollo de tales competencias, con especial énfasis en la *Investigación* y la *Sensibilidad*. Para lograrlo se

propone que el proceso de aprendizaje involucre un alto grado de participación del estudiante, apoyado en el uso de estrategias docentes como debates, discusiones dirigidas y diversas e innovadoras actividades prácticas. Todo esto con la finalidad de fomentar la transformación del aula en un laboratorio para el aprendizaje, un lugar de experimentación, innovación y desarrollo del estudiante enfocado en el saber conocer, saber ser, y saber hacer.

Es importante recalcar que por la relevancia que representa el rigor investigativo para el eje de Teoría, Historia y Crítica, así como para la praxis profesional del arquitecto o diseñador, se hace énfasis en el manejo de las fuentes con ética, respeto y discernimiento, para lo cual se le suministra a los estudiantes los insumos conceptuales y oportunidades de aprendizaje que requieran, y se realiza una revisión continua de su avance en el desarrollo de dicha competencia.

El módulo está compuesto por los siguientes tópicos:

- Nociones básicas
- La historia como recorrido exploratorio de la influencia de lo divino en el arte, la arquitectura y el diseño
- La sensibilidad del diseñador y arquitecto ante el arte
- La cultura contemporánea

## **Módulo II. Mitología y religiones**

En este módulo se brinda un marco de referencia conceptual sobre las mitologías y religiones más relevantes para el mundo occidental, insumos iniciales para la comprensión holística del estudiante hacia el arte, la arquitectura y el diseño como producciones culturales íntimamente vinculadas con la idea de lo divino que han desarrollado las diferentes culturas a través del tiempo.

De esta manera, los saberes generados por los estudiantes en el módulo II comprenden la base teórica para la posterior interpretación del lenguaje simbólico que ofrecen el arte, la arquitectura y el diseño, y que serán presentados en el módulo III, estableciéndose así una secuencia de aprendizaje progresiva e integradora.

En este módulo las competencias clave a desarrollar son *Investigación, Identidad cultural y Pensamiento crítico*, con énfasis en la investigación documental como herramienta de apoyo en la cocreación de conceptualizaciones veraces y asertivas, así como en el desarrollo de la sensibilidad requerida para comprender y valorar los sistemas de creencias de las culturas estudiadas.

Por su parte, el desarrollo del módulo plantea actividades participativas, tales como cine-foros, juego de roles y mesas de trabajo. A través de dichas estrategias se fomenta la creación del conocimiento de manera colectiva y se le confiere un rol protagónico al estudiante en su entorno de aprendizaje, en contraposición con los enfoques tradicionales.

El módulo II tiene una duración de 4 semanas y está compuesto por los siguientes tópicos

- Conceptos básicos
- El cosmos en el antiguo Egipto
- Mitologías en el mundo clásico
- Cosmogonía y deidades en América prehispánica
- Cristianismo
- Desmitificación y nuevas mitologías

### **Módulo III. Dimensión poética y simbólica de lo divino en la historia del arte, la arquitectura y el diseño**

El proceso de aprendizaje de este módulo le permite al estudiante sistematizar, concretar e integrar todos los conceptos estudiados a lo largo de la unidad curricular. A través de la indagación y reflexión de sus contenidos, el alumno descubre y valora la relación existente entre el sistema de creencias mitológicas y religiosas de una cultura con el lenguaje simbólico que poseen sus edificaciones, obras de arte y diseño.

La presente unidad formativa plantea un recorrido desde la Antigüedad hasta la contemporaneidad, revisando las producciones culturales que han dejado como huella las diferentes civilizaciones. Esta revisión permite la exploración del vínculo entre forma, función y estética, con la idea de lo divino que estas hayan desarrollado. Tiene una duración de 8 semanas.

Las competencias clave a desarrollar son *Investigación, Identidad cultural, Pensamiento crítico y Sensibilidad*, con énfasis en la *Sensibilidad* y el *Pensamiento crítico*.

Las estrategias diseñadas para este módulo incorporan un componente experiencial al proceso de aprendizaje, al formular a través del uso de las TIC, visitas virtuales a edificaciones clave, usando Google Maps y Google Earth como plataformas para recorrer obras de arquitectura que de otra manera por su ubicación geográfica estarían fuera del alcance de los estudiantes.

Esta metodología facilita la comprensión de los valores estéticos, espaciales y funcionales de las edificaciones al momento de su estudio, aportando más datos que una simple imagen. Igualmente, les permite a los alumnos potenciar su proceso de aprendizaje y le abre la posibilidad de explorar a *posteriori* y de manera autónoma edificaciones de su interés, lo cual redundará tanto en beneficio de su formación académica como de sus capacidades para la praxis futura de la profesión.

De esta manera, se asume la práctica y construcción del conocimiento como un acto innovador, alineado con las nuevas tendencias educativas, y enmarcado en el desarrollo de las competencias requeridas para la formación de los estudiantes de Arquitectura. El módulo III está compuesto por los siguientes tópicos:

- La vida del más allá y la eternidad en el antiguo Egipto.
- Mundo clásico: el hombre como medida de las cosas.
- Astronomía y cosmogonía en el arte y la arquitectura de las culturas americanas prehispánicas.
- “Mi reino no es de este mundo”: simbología y misticismo en el cristianismo medieval.
- Un nuevo humanismo. Renacimiento y Barroco.
- Secularización: de la ilustración al movimiento moderno.
- Pluralidad y nuevas mitologías: sociedad contemporánea.

#### **4.3. Evaluación**

En el enfoque por competencias y, por consiguiente, en esta propuesta para la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, se realiza evaluación, tanto diagnóstica como formativa y sumativa. Según el agente, se plantean la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, usando técnicas e instrumentos pertinentes a los saberes y sus dimensiones conceptuales (saber conocer), procedimentales (saber hacer) y actitudinales (saber ser y convivir).

La técnica planteada es la observación y su instrumento la lista de cotejo. Así mismo, se plantea el diseño y recolección de evidencias de desempeño y de actitud que permitan determinar el nivel de logro de las competencias, con énfasis en las actividades práctica, tales como mesas de trabajo, debates, juego de roles, ensayos, informes, entre otras, con una ponderación específica para cada una de ellas.

Por otra parte, se determinaron los indicadores de la calidad de la evidencia:

- Participa asertivamente
- Demuestra rigurosidad en la investigación
- Comunica sus ideas con claridad
- Maneja todas las conceptualizaciones planteadas
- Argumenta con criterio propio
- Utiliza apropiadamente y con ética las fuentes documentales
- Puntualidad
- Presentación y pulcritud

Finalmente, se han sistematizado todas las evidencias a evaluar en el desarrollo de la unidad curricular, ponderadas por competencia, con la finalidad de esclarecer el valor de cada competencia en términos cuantitativos, tanto para cada evaluación sumativa como para la unidad curricular en total (véase cuadro 1).

EVIDENCIAS	COMPETENCIAS Y/O INDICADORES	COMPETENCIAS Y/O INDICADORES										TOTAL
		Claves				Complementarias						
		Investigación	Identidad Cultural	Pensamiento crítico	Sensibilidad	Tecnologías de la información y comunicación (TIC)	Comunicación	Ética	Diseño	Creatividad	Expresividad	
<b>Ejercicio práctico Mapa colaborativo</b>	5		2		2		1					<b>5</b>
<b>Informe escrito #1</b>	10		2	2	3		1				2	<b>10</b>
<b>Ejercicio práctico Cápsula Pop</b>	10	4		2						2	2	<b>10</b>
<b>Juego de roles</b>	10	6		2			2					<b>10</b>
<b>Mesa de trabajo</b>	5	2		1			2					<b>5</b>
<b>Ensayo</b>	15	5		3	4		2	1				<b>15</b>
<b>Informe escrito#2</b>	10	2		2	2	4						<b>10</b>
<b>Discusión dirigida</b>	5	2		2			1					<b>5</b>
<b>Hilo histórico</b>	20	4	2	4	2		2		2	2	2	<b>20</b>
<b>Participación y asistencia</b>	10						5	5				<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	100	25	6	18	13	4	16	6	2	4	6	<b>100</b>

**Cuadro 1:** Sistematización de la evaluación de la unidad curricular. (Elaboración propia)

## CONSIDERACIONES FINALES

El proceso de aprendizaje de la historia especializada en el nivel inicial de la formación profesional del arquitecto, requiere usar estrategias diferenciadas que respondan a las particularidades propias de su carácter introductorio al ámbito universitario y al eje curricular. Es relevante propiciar en este primer encuentro una experiencia positiva y enriquecedora para el estudiante, haciendo uso de las posibilidades y recursos propuestos por los nuevos enfoques de la educación contemporánea, ya que incidirá favorablemente en la relación futura del mismo con las unidades curriculares del eje de Teoría, Historia y Crítica.

Igualmente, se considera necesario en las unidades curriculares de nivel introductorio de historia del arte, la arquitectura y el diseño, enfatizar la construcción de una visión panorámica del devenir del hombre occidental desde la prehistoria hasta la contemporaneidad y la relación existente entre los sistemas políticos y religiosos dominantes de cada civilización y sus manifestaciones culturales, por encima de la revisión y dominio de contenidos históricos de índole estilista.

En este sentido, la formación desde el enfoque de las competencias hace posible para los docentes abarcar una cantidad de saberes necesarios en el área de la formación profesional básica, que exceden los tradicionales marcos de conocimiento, y trascienden hacia la perspectiva integral del ser, al incorporar los componentes procedimentales y actitudinales.

Así, para el diseño de la experiencia de aprendizaje de la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, se consideraron cuáles eran las competencias que necesitaban desarrollar los estudiantes, tomando en cuenta su carácter inicial, y enmarcada en la prosecución del eje curricular. Se establecieron como competencias clave: *Investigación, Identidad cultural, Pensamiento crítico y Sensibilidad*; apoyadas por las competencias complementarias: *Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), Comunicación, Ética, Diseño, Creatividad y Expresividad*. De esta manera, la unidad curricular apoya, facilita y sustenta el proceso de aprendizaje para las cátedras posteriores del eje de Teoría, Historia y Crítica, así como su relación con la práctica del diseño arquitectónico.

Por otra parte, se planteó como estrategia para la experiencia de aprendizaje de Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, la presencia de un hilo conductor, en este caso, la *idea de lo divino*, que funciona como referente a través del cual se propicia un espacio de reflexión y crítica, en el cual se determinen relaciones entre los diferentes períodos históricos y sus producciones culturales, así como los ritmos, ciclos, variaciones y contrastes de los mismos.

Este proceso requiere de la participación activa del estudiante en la construcción de su aprendizaje, por lo que a través del estudio de los tres módulos que conforman la unidad curricular, se propuso concebir el aula como un laboratorio para el aprendizaje, en el cual predominen metodologías de carácter práctico e interactivo, como discusiones dirigidas, debates, juego de roles, mesas de trabajo, visitas virtuales, entre otras estrategias.

Todos los esfuerzos en el diseño de la unidad curricular Introducción a la Historia del Arte, la Arquitectura y el Diseño, se encaminan en comprender las necesidades del estudiante de nuevo ingreso, sus deficiencias, y proponer un proceso a través del cual intervengan en su propia formación, como seres integrales, éticos, justos y solidarios que participan de una plataforma de aprendizaje que propicie mejoras de sus condiciones internas y competencias profesionales para la valoración histórica en la praxis del diseño.

## REFERENCIAS

Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona: Editorial Gedisa.

*Currículo Programa de Arquitectura FAD-LUZ* (2008). Comisión de Currículo Programa de Arquitectura. Universidad del Zulia, Maracaibo.

Curtit, G. (2014). Enseñar historia, formar arquitectos. *Arquitectura, historia y aprendizaje*, 2014 (Mayo). Extraído el 2 de diciembre de 2016 de <http://congresos.unlp.edu.ar/index.php/EDIHDAC/VIEDIHDAC/paper/view/1780/405.pdf>

Giedion, S. (1982). *Espacio, tiempo y arquitectura*. Madrid: Editorial Dossat, S.A.

Norberg-Schulz, C. (1983). *Arquitectura occidental*. 3 ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. 1999.

Oficina Internacional de la Educación, Unesco (s.f.). Enfoque por competencias. Extraído el 4 de enero de 2017 de <http://www.ibe.unesco.org/es/temas/enfoque-por-competencias>

Pizza, A. (1999). La construcción del pasado: reflexiones sobre historia, arte y arquitectura. *DC Papers*, revista de crítica y teoría de la arquitectura, pp. 113-124.

Tobón, S. (2004). *Formación integral y competencias: pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. Bogotá: Ecoe Ediciones, 2013.

Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Acción Pedagógica*, vol. 16, n°1, 14-28.

Van Nispen, J., Benayas, E. y Serrano, M. (2016). El futuro de la educación: nuevas tendencias y sus repercusiones para las escuelas de negocios. Instituto de la Economía Digital de ESIC. Extraído el 6 de septiembre de 2016 de <http://estudio-coolhunting.icemd.com>.

Villar, M. (2012). Estrategia didáctica para el aprendizaje de la historia y la teoría de la arquitectura. *Revista de Arquitectura*, vol. 14, pp. 76-85, Universidad Católica de Colombia, Bogotá, Colombia.