

PROEMIO ARQUITECTÓNICO ARCHITECTURAL PROEMI

M. Arch. José del Carmen Palacios Aguilar
Universidad de Lima - Carrera de Arquitectura (Lima-Perú)
jpalacio@ulima.edu.pe

RESUMEN

En literatura el proemio antecede al texto; en arquitectura es cómo explicar la idea de la arquitectura antes de entregar conocimientos y teorías sobre la misma. El proemio es un paseo previo hacia la arquitectura, entendemos el proemio como un "*promenade architecturale*". Tratamos de incentivarlos desde el observar (prestar atención), nos interesa formarles también una conciencia moral y ética que los resguarde en la labor personal y profesional. La mesa de crítica también es un espacio fundamental en el apoyo de su formación; allí se trabajan las ADP (Analogías Didácticas Pedagógicas) estructuras ligadas a su lenguaje comunicacional y corporal.

Los ejercicios están basados en la construcción de artefactos y se incentiva el trabajo en equipo. Hacemos de los dos niveles (nivel I y II) un taller vertical. Con las conclusiones culmina su etapa formativa y es así como comienza su atención silenciosa de la arquitectura en los talleres de diseño verticales.

PALABRAS CLAVES: Experimentación, observación, proceso, aprendizaje.

ABSTRACT

In literature the preface precedes the text; in architecture is how to explain the idea of architecture before provide knowledge and complex theories about it. The preface is a preliminary ride for the architecture; understand the preface as "promenade architecturale". We try to encourage them from observing how we train them are also interested in a moral and ethical awareness that can protect your personal and professional work. The critic-table is also a fundamental support of its training space; we are working the ADP (Pedagogical Analogies Teaching), which are related to their communication and body language structures. The exercises are based on the construction of artifacts encouraging teamwork. We make the two levels (level I and II) a vertical workshop. With the findings concludes its formative stage and so begins his silent attention in vertical design workshops.

KEY WORDS: Experimentation, observation, process, learning.

1. PROEMIO

El proemio antecede al texto, en nuestra enseñanza de la arquitectura el proemio viene a ser como el “*promenade architecturale*” Nosotros concebimos la idea de la arquitectura revisitando experiencias cotidianas, extraídas de nuestro entorno. La idea de la arquitectura para nosotros es previa a exponer los conceptos de la arquitectura. Así como para muchos arquitectos la arquitectura está hecha de momentos, pues para nosotros la enseñanza está construida de la experiencia. Cuando visitamos una obra nos interesa lo que esa obra deposita en nosotros, eso lo traducimos en hechos y luego le explicamos al alumno. El proemio (*promenade architecturale*) es ese acercamiento a la arquitectura de manera sencilla, como quien se acerca a un iglesia hasta llegar al atrio y luego ingresa por la nave central cambiando de paso y ritmo, y hay también la experiencia de aproximarse que puede resultar más conmovedora que el mismo edificio. Es por ello que en esta etapa manejamos la idea de espacio-lugar, los alumnos se acercan y ven por primera vez a través de nuestros ojos la arquitectura que sabemos, no son ejemplos paradigmáticos solo son muestras de elementos que luego organizamos, finalmente es porque entendemos que la arquitectura es una organización de espacios. Tenemos que llevarlos de la mano por el espacio previo al edificio y señalarles nuestras impresiones o el valor que tiene la atmosfera y la sensación que genera en nosotros. Nos importa ir juntos en esta etapa y captar nuevos estímulos basados en el espacio arquitectónico.

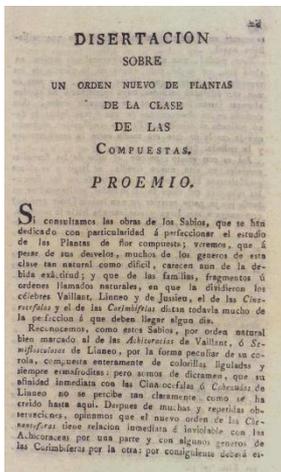


Fig. 1 Cuadernos 39 Amenidades Naturales de las Españas_ Mariano Lagasca. 20.11.2009

Fig. 2 Fotogramas de El acorazado Potemkin, Sergei M. Eisenstein. 1925

Tenemos a nuestro cargo dos secciones de niveles básicos (ciclo I-ciclo II) agrupados en una misma aula en donde la exploración de sus habilidades está trabajada con ejercicios cortos y rápidos y otros con más duración. El ciclo tiene una duración de 15 semanas; allí realizamos dos ejercicios con más exploraciones pero contruidos en base a las experiencias adquiridas en los

ejercicios previos. La idea siempre es trabajar en base a la experimentación, nos interesa que descubran cosas en su exploración, nosotros les damos una cantidad de espacios a explorar y ellos deciden las dimensiones, la idea es que siempre trabajen construyendo con sus manos, así generarán respuestas naturales y espontáneas a situaciones específicas encomendadas. Van a trabajar contando papel, pegando, armando, componiendo, dibujando, estampando, cosiendo, armando, etc. La idea es que se diviertan y luego nos cuenten como lo han logrado. Eso es lo que evaluamos, ellos se encuentran en la etapa inicial del conocimiento de la arquitectura. Por ello creemos que ese entrenamiento deben ejercitarlo en base a ejercicios de observación y memoria. Ellos en ese momento están en el jardín de infancia del aprendizaje de la arquitectura y debemos buscar caminos con atracciones y obstáculos para que puedan sentir y gozar de la profesión que han elegido, nosotros nos esmeramos en darles lo más susceptible de la arquitectura y de la manera más sencilla posible, no simple.

2. EL ANTE INICIO HOMBRE - EXPERIENCIA – ARQUITECTURA

El esquema lineal (hombre - experiencia – arquitectura) nos acerca al ejercicio de la teoría pedagógica y tiene que ver directamente con el hombre y su conocimiento a través de la experiencia adquirida sobre su apreciación de la arquitectura. En el ante inicio nos aproximamos primeramente a los alumnos (hombres) y luego junto con ellos compartimos nuestra vivencia de la arquitectura, de esa manera exponemos la practicidad de la observación que queremos que ellos desarrollen en el futuro. La arquitectura nos muestra de que está hecha, para quien está hecha y lo más importante y siempre poco tocado; la coyuntura donde aparece la arquitectura que vemos construida en la ciudad.

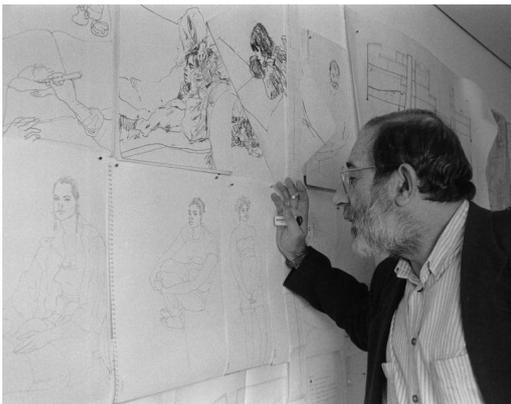


Fig. 3 "Álvaro Siza. Viagem sem programa "Bienal de Venecia 2012

El desarrollar su capacidad de atención se inicia siempre sobre lo que nosotros vemos y lo que ellos ven a través de nosotros; siempre les pedimos que miren un corte de carne como lo ve un carnicero, que vean un jardín como lo ve un botánico, que vean una joya como la ve un joyero, etc. intentamos primero que

vean como los demás ven las cosas antes de que vean como los arquitectos vemos, de esta manera reivindicamos el carácter humanista que tiene nuestra profesión. Es importante que miren con otros ojos todas las cosas que van a ver a partir de ahora, los inducimos a ello cada clase hasta adquieran la costumbre de ver y atender lo cotidiano, y que allí esta gran parte de las herramientas para construir ideas. Una primera aproximación a todo su ámbito es pedirles que dibujen o fotografien (cámara del móvil) por ejemplo; un muro de ladrillos con ventana, una banca anclada en el césped de la escuela, un trozo de jardín junto al agua, una loseta, una baranda, una cafetera, etc. La cantidad necesaria de dibujos que ellos realicen -desde su capacidad de observación -y la cantidad de imágenes que necesiten para explicar lo encomendado será explicado luego por sus dibujos; el límite justo será luego decantado con nuestras preguntas, Que? Porque? y Cómo?. Si realizan 4 dibujos y en ello explican lo que ven nos es suficiente, si lo hacen en 2, en 3 etc., ya nos es suficiente, lo importante es que todo ello pueda determinar sus intenciones. Con ello buscamos que comiencen a sincronizar lo que ven y lo que nos explican que ven, luego el cómo se inicia en un momento posterior. Así poco a poco se van acercando al lenguaje verbal para comunicar la idea, con cierta precisión.

Iniciamos la charla del inicio de clases fuera de los lugares que comúnmente utilizamos; nos sentamos en círculo todos juntos uno al lado del otro deseando contagiarnos del mismo entusiasmo por aprender la arquitectura. No queremos que nos vean como un ejemplo a seguir ni mucho menos como unas personas culminadas que ya no necesitamos aprender más, queremos que nos visualicen como personas antes que como maestros, somos un canal del aprendizaje, somos mensajeros de la arquitectura. Así comenzamos el primer día, relatándoles que nos gusta comer, que miramos en la calle cuando caminamos, que lugares solemos visitar en nuestros viajes, a donde viajamos, que cosas guardamos, que películas vemos, que imágenes fotografiamos con la cámara del móvil, que nos interesa de la vida, como nos gustaría vernos en unos 5 años, 10 años, como nos sentimos con nuestro grupo de trabajo, que pensamos de nosotros mismos, de lo que hicimos que hemos aprendido, de lo que no nos funcionaba y ahora estamos cerca de tener una solución más práctica que estética y como toda esa alegría del descubrir la usamos como motor para cada uno de nuestros avances en la vida, de cómo las ideas están y como tenemos que organizarlas. Queremos que nos vean como cualquier persona que comienza una etapa en cada encargo o proyecto personal y que nos enfrentamos a la vida sorteando altibajos (vida misma y diseño) pero que trabajamos en ello día a día para seguir adelante y poder contribuir con el desarrollo de los demás, en ello consiste la arquitectura para nosotros.

Tenemos un esquema mental que consiste en establecer mucha confianza en lo aprendido en cada clase de allí la siguiente relación:

**MOTIVACIÓN -ACTITUD- OBSERVACION - JUEGO – CONOCIMIENTO
= RESULTADO**

La **motivación** para nosotros es fundamental para iniciar una relación interpersonal con los alumnos tenemos que acercarnos a ellos utilizando herramientas en común (tecnología móvil, materiales propios de la enseñanza, lenguaje corporal que los acerque a nosotros, modo en que vivimos como arquitectos, etc.) la charlas iniciales están basadas en nuestra experiencia, pero no en nuestros logros como arquitectos, sino más bien en nuestro desarrollo sensorial por el cual estamos enseñándoles a ver la arquitectura. Con esta manera de ver el mundo nos introducimos al proemio; Rafael Moneo cuando recibió la medalla de oro de la arquitectura (2006) nos dejó una frase muy grata que recae directamente sobre lo que estamos explicando; *“Doy gracias a la arquitectura por permitirme ver a través de sus ojos”*. Nosotros queremos que ellos se inicien en ese camino, que desarrollen esa capacidad y que vean en nosotros ese ejercicio diario que hacemos de intentar ver las cosas de otro modo, eso se educa, así ellos pueden que obtener con el entrenamiento toda la capacidad para observar, describir, evaluar y comparar las cosas que componen su estructura espacial cercana. Para ello, en las horas de clase compartimos el mismo espacio, los conducimos paso a paso, le provocamos situaciones que puedan equivocarse para que entiendan que es parte de su formación, el no saber, para ello están asistiendo a clases para aprender a hacer las cosas, es parte de su proceso de aprendizaje, no tienen que saber. Es importante que ellos sientan que no es un error sino que es parte de probar algo hasta que funcione, correr riesgos y aprender de los “fracasos”, el encargo se basa en el esfuerzo y en la perseverancia, más que del rendimiento objetivo Nosotros los vemos como atletas, y a nosotros como sus entrenadores que los disciplinamos para que puedan obtener experiencia y oficio. Luego ellos entienden que deben de poner de su esfuerzo mediante al actitud para mejorar y superarse. Ambos hacemos nuestra tarea, pero el trabajo lo hacemos juntos, es nuestra misión.



Fig. 4 Edipo Rey

La **actitud** es fundamental para impregnarse de todo ese conocimiento, adquirirla es creer en lo que hacemos, nosotros debemos provocarles situaciones de entusiasmo, basado en la percepción del espacio, pero que ellos también deben de cuestionarnos, también que deben de generar esa capacidad

para poder explicarnos con tranquilidad la idea que han desarrollado y como pueden a su vez implementarla o mejorarla. Los acercamos a que descubran como están hechas las cosas, de allí derivará su grado de **observación** cosas como lo haría un sastre o un diseñador de ropa, un panadero, un biólogo, un médico, un deportista, etc. para que luego las describan y nos lo relaten tal como la perciben; deben de explicarnos cuál es su utilidad, su tiempo, su espacio de desarrollo e influencia y de que esta hechas y para que sirven. Todo ello nos sirve para que ellos sepan cuanto y que es lo que observan cuando miran, mirar no es observar.

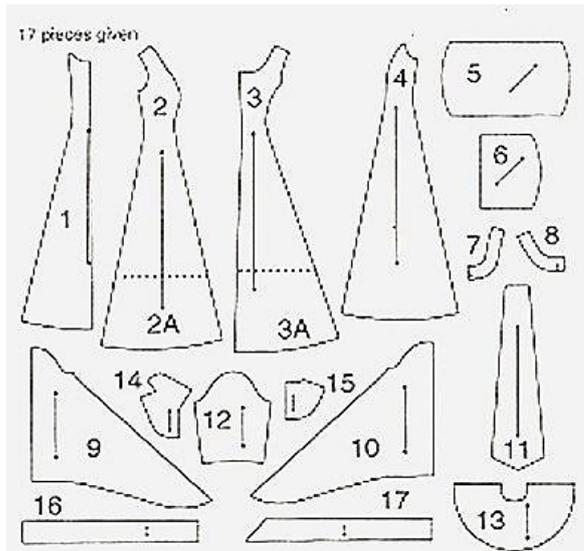


fig. 5 Patrones de vestidos de muñecas

fig. 6 Mandrágora según el botánico Ferdinand Bauer en Flora Graeca

La primera visita (fuera de la escuela) se hace el segundo día de nuestro primer contacto, visitamos un lugar previamente elegido por la cátedra y para la siguiente clase les pedimos que traigan a ellos que toda la información recogida (3 fotografías) y que la detallen en el anverso de las 3 imágenes el título, luego pasan a colgarlas en la pared del aula de clase. Una vez pegadas las observamos conjuntamente para luego pedirles que las organicen por temas. Ellos deberán buscar los temas (coincidencias, similitudes diferencias, por acercamientos, por alejamientos, por color, por factor lumínico, por oscuridad, etc.). Luego comparamos todo lo observado y generamos una discusión partiendo de lo que se vio y no se vio en el lugar y luego del porque los temas elegidos y porque el orden, y porque se vio lo que se vio. La idea de este ejercicio es que ellos puedan resolver el encargo con sus medios pero que sean capaces a su vez de tener un primer criterio lógico. El trabajo es por equipos para que así puedan generar discernimiento, criterios, rapidez mental y sus propios mecanismos disuasivos al entender la situación. A su vez van marcando una pauta en el grupo que nos sirve para elijan un líder en su mesa que los represente y nos trasmitan sus apreciaciones. Hacemos que involucren el **juego** en la forma de colocarlos, luego ellos pueden competir de manera sana por hacerse entender, nos interesa que se relacionen entre ellos y que la

competencia sea porque cada grupo quiere aportar el máximo de sensibilidad. El juego es parte de nuestro mecanismo que hace que aprendan sin la presión de una nota o sin la presión de que si lo hacen lo deben de hacer bien.



Fig. 7 Aula de clase Universidad de Lima_2013-II



Fig. 8 Lugar de la visita fotografía del autor: UNMSM Lima Perú _2013_II

De esta manera los alumnos logran defender sus propósitos y afianzar sus criterios apoyándose del registro obtenido, en este caso la fotografía. Es importante que impere sobretudo la razón sostenida por la intuición y que su propio orden organizacional sea a partir de la observación. Creemos que todos poseen grandes capacidades ni siquiera lo dudamos, hacemos todo lo posible para que ellos depositen su confianza y talento en cada ejercicio y le dedicamos a cada alumno el tiempo que necesita para comprender lo que está haciendo (en un inicio), mas no lo que pedimos. En los trabajos no utilizamos jamás el adjetivo “bonito”, los orientamos a que describan el proyecto en su orden y nos comuniquen las cualidades logradas; porque han elegido tal o cual vista y que fue lo que observaron -al momento de hacer la foto- que les llamo su atención. Así pueden comenzar a utilizar el conocimiento de manera intuitiva ya están aprendiendo de arquitectura sin que hayamos entregado material didáctico visual sobre cómo está compuesto y organizado un espacio clásico y/o moderno. Le enseñamos que el trabajo solicitado va a cumplir siempre y cuando ellos puedan explicar lo que estamos viendo; siempre es a través de ellos, nos interesa su proceso y como ellos entienden lo que hacen, porque de conducirlos bien el resultado obtenido ya nos interesa como punto de partida.

3. EI OBSERVAR COMO PRÁCTICA

MIRAR – DESCRIBIR- ORGANIZAR- EXPLICAR

La idea parte por visitar un lugar (escogido previamente por los docentes) puede ser una Huaca (Antiguo templo inca) o puede ser un espacio edilicio (Municipalidad, casa colonial, un Colegio Mayor, una plaza, una calle, etc.) Es porque estos lugares encierran en su configuración espacios reconocibles; espacio principal, secundario, abierto, cerrado, intermedio, jerárquico, público, privado, etc.) y muy didácticos. En ellos se concentra mucha actividad perceptual y arquitectónica muy valorable, como los principios de composición espacial,

como hemos apreciado. La idea es visitar el lugar con ellos, sin explicarles nada, queremos que fotografien lo que a ellos les parezca interesante, no queremos darle información de nada más que del lugar, no hay reglas, solo fotografiar y luego llevar a la clase 3 imágenes cada uno en formato A.5. Luego se pegan todos en una pared y por grupos de mesas les encargamos que junten las imágenes que tengan similitud (implica también que tengan diferencias) Luego junto a ellos les ayudamos a mover las que no corresponden. En ese momento están declarando ante nosotros su capacidad de observación y de análisis totalmente intuitivo e innato. Allí con el material de ellos iniciamos la clase y explicamos que contiene cada imagen en su interior. Así manejamos todos los ejercicios, donde ellos participan de la labor de aprendizaje y de composición de la materia a enseñar. Explicamos así los espacios, los llevamos a la arquitectura porque defendemos en todo momento que viven en entornos arquitectónicos, que caminan sobre arquitectura, que respiran al interior de arquitectura, que están entados sobre objetos diseñados y pensados por personas que estudian las proporciones y las relaciones entre las distintas funciones del cuerpo con el espacio.

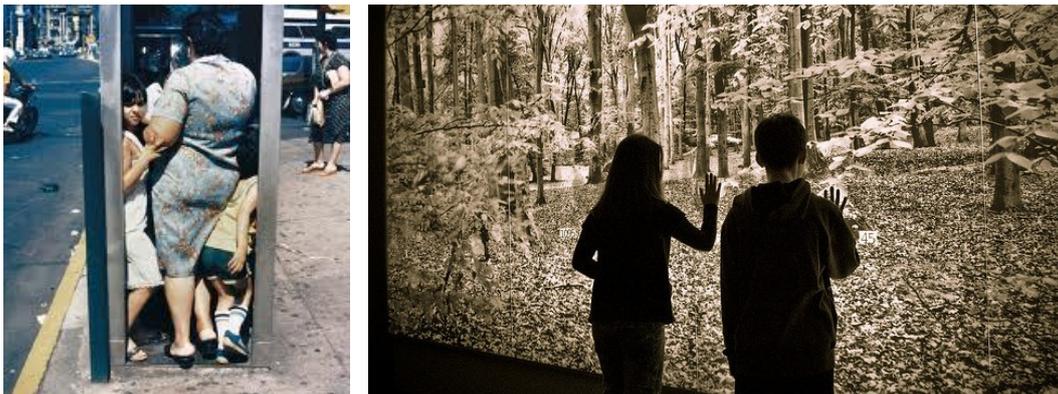


Fig. 9 Density

Fig. 10 what's Your Learning Disposition How to Foster Students Mindsets_2014

Las imágenes van a ser un referente muy potente que ellos comenzarán a almacenar en su memoria, les va a funcionar porque de alguna manera siempre logran recordar ese lugar cuando les preguntamos. Lo otro importante es el trabajo en equipo. Cada mesa compite (como un juego, buscamos la camaradería entre ellos) y cada mesa tiene un representante (elegido por ellos) que nos explica el trabajo desde su organización y metodología empleada para producir el encargo solicitados por la cátedra.

Las mesas son organizadas el primer día de clases mediante un test de inteligencias múltiples (Howard Gardner, 1983); Inteligencia lingüístico-verbal, inteligencia espacial, inteligencia musical, inteligencia corporal, inteligencia intrapersonal, inteligencia interpersonal. Los ordenamos (equitativamente de acuerdo a los resultados de su hoja de procesamiento) para que entre todos puedan aportar y aprender de los ellos mismos. Así cada uno le aporta su propia visión y así puede contribuir a que sus compañeros desarrollen las inteligencias que tiene poco trabajadas o poco logradas. Así logramos equilibrar las

competencias en grupos y mantener una media homogénea en el ciclo. Ellos juegan, nosotros los entrenamos, no temen equivocarse. Los animamos siempre a valorar lo que traen y a seguir hasta agotar al idea, siempre mediante el funcionamiento del artefacto, lo estético no cuenta (aún) en éste proceso. Lo estético es alimentado con la teoría, son *cookies proteicas (datos precisos muy arquitectónicos)* que les ayudará a desarrollar su mente al registrar mecanismos desde la arquitectura.

4. LAS ADP (ANALOGIAS DIDÁCTICAS PEDAGOGICAS)

Las analogías didácticas pedagógicas tienen que ver con nuestra manera de acercarnos a ellos con ejemplos de cosas cotidianas que conocemos y que no requerimos de la ciencia para que ellos las comprendan. Suelen utilizarse de manera directa para la comprensión de la relación entre el hecho de la arquitectura (se entiende, se comprende, se esboza y se construye) y la capacidad de manejar los códigos que la producen.

Las ADP se componen en 2 partes: las que nos sirven para explicar a nosotros la arquitectura y las que les sirven a ellos para entender la arquitectura.

De las que nos sirven a nosotros están:

El método karate kid consiste en desarrollar un mecanismo de entrenamiento para aplicarlo luego a un fin determinado (objetivo del ejercicio) Ahí radica el para qué hacemos esto? Y esto de que nos sirve? Pues la respuesta está dada por la metodología del encargo. Si hacemos que ellos corten y peguen utilizaremos esa herramienta a fin de que les pueda ser útil tanto a ellos que necesitan saber por qué hacen eso y para nosotros para saber que nuestro objetivo final lo vamos estructurando hasta cumplirlo. Cuando aparece el encargo que culmina la etapa ellos entienden claramente porque han hecho tal o cual cosa. Al inicio les vamos dando de a pocos, así la expectativa está en la intuición.



Fig. 11 Karate Kid Dir. John G. Avildsen, 1984

8			4	6		7
					4	
	1				6	5
5	9		3		7	8
			7			
	4	8	2		1	3
	5	2				9
		1				
3			9	2		5

Fig. 12 Sudoku

De las que les sirven a ellos (que son más) podemos mencionar algunas:

El método Sudoku, parte de la premisa que de siempre nos dicen porque les hacemos cambiar todo el proyecto luego de la crítica, nuestro sustento es que aún no funciona lo que traen (siempre a través de la razón). Si ellos tienen que traer 4 espacios, deben de estar los 4 espacios, el orden lo determinan ellos. Entonces si el espacio está mal ubicado (de tal manera que no se accede de ningún lado) tienen que moverlo. Ahí está el detalle, el mover no significa que lo pasan de un lado al otro, porque de eso no se trata. De lo que se trata es que deben de entender como está estructurada su idea para luego analizarla y comprender que acción deben de tomar. Ahí aparece la idea del Sudoku, si un cliente nos dice que la cocina no la quiere en ese lugar, sino en el otro extremo, no es cuestión de cambiarla de sitio, tenemos que volver a estructurar todo de nuevo porque han alterado el orden concebido, lo mismo sucede con el sudoku, antes de poner un número tenemos que ver siempre todo el tablero, lo que hagamos bien o mal va a repercutir en el buen funcionamiento del mismo.

El método de la receta de cocina, son los ingredientes, deben escoger los ingredientes exactos, así como cuando van comprarlos, Si compran madera balsa deben de adquirir una madera blanda que no tenga mucha veta porque les será difícil de cortar. Si compran un pescado o tomillo para hacer un guiso deben de adquirirlo fresco, con ello ya tienen por lo menos algo ganado, luego viene la técnica, cada paso es importante y cada dimensión y tamaño es justificado por el objetivo final que es el potaje.

El método de la Pizarra mágica, consiste en hacerles ver que cada ejercicio es una como una pizarra mágica, borran todo para iniciar nuevamente (papel en blanco) pero la experiencia queda por sobretodo. En su caso es para que entiendan que nos enfrentamos siempre (profesión) sobre el papel en blanco, que los bocetos y esbozos quedan almacenados en nuestra memoria y en una carpeta que luego revisan y analizan. Son elementos de conciencia pura en estado natural directamente extraídos de la razón y del contenido del lugar.



Fig 13 ceviche (comida peruana)

Fig 14 Receta clásica y preparación

Receta.....

- 1 kilo de pescado de carne suave y firme (ojo de uva, corvina, tollo, mero.)
- 1/2 kilo de limones, extrer el jugo.
- 3 dientes de ajo molido (no exagerar ya que su sabor es fuerte.)- 4 cebollas cortadas largas.
- 200gramos de rocoto molido (ó aji limo.)
- 2 ramitas de culantro picado finamente.
- Sal y pimienta al gusto.

Preparación.....

- Cortar el pescado en rectángulos de regular proporción (una pulgada aproximadamente.)
- En un recipiente de vidrio verter el jugo de limón, sal, pimienta, ajos y el rocoto, revolver.
- Verter el jugo sobre el pescado y revolver, dejar por unos minutos.
- Las cebollas y el culantro se agregan al servir.

El método de Alicia; tiene que ver con trabajar de manera caleidoscópica; tenemos que desarrollar la capacidad de ver todos los lados del proyecto, los lados que se aprecian en la construcción y los lados que construyen su propia teoría. Una manera de que entiendan ello es explicándoles que deben de trabajar y ver su proyectos desde todos los ámbitos, suele pasar que trabajan

mas el lado desde donde están sentados trabajando y luego generan un desequilibrio composicional. El uso del espejo les ayuda a ver la totalidad de ese esfuerzo que deben de hacer. Alicia da un paso más allá; se adentra a un mundo de manera lúdica.

El método del video juego; la idea parte por hacerles perder el miedo. Los enfocamos a que la escuela en sí es para ellos, o debe de ser como un video juego, afuera si te matan o fallas no podrás apagar y encender todas las veces que quieras. Van a estudiar muchos años y si los edificios se construyen mal quedan deficientes nosotros ya no los podemos tumbar y volver a hacer. Por eso aquí pueden probar un montón de cosas que no funcionan hasta que funcionen para luego ser conscientes de que logran hacer bien las cosas y los estamos entrenando para una realidad concreta.

El método del record; es un método de aliento y de mejora de los procesos de trabajo basado en la perseverancia, pero para ellos mismos no para cumplir con el profesor. Mi entrenador de atletismo deporte me decía siempre que debería de superar mi marca y no importaba ganarle a los demás y si perdía en las competencias eso no importaba, a mí me disgustaba porque yo quería ganarles a los demás; y eso no lo entendí hasta mucho después. Mi entrenador se refería a que debemos de trabajar mucho en nosotros (entrenamiento, disciplina, constancia) y preocuparnos de nuestra formación, conocimiento, disciplina, compromiso, etc. Superar nuestra marca es superarnos día a día con constancia y disciplina, mirarnos y corregirnos, de la mano de nosotros sus profesores. Luego van solos y llevarán técnica y conocimiento muy desarrollados.



Fig 15 Jesse Owen - Cuatro títulos olímpicos para Estados Unidos en el atletismo de Berlín 1936.



"We all have dreams. But in order to make dreams come into reality, it takes an awful lot of determination, dedication, self-discipline, and effort."

Jesse Owens

Fig 14 RUGU_ The Most Comprehensive Blog

Estas son algunas de nuestras ADP (Analogías Didácticas Pedagógicas) y que nos ayudan a que el alumno se acerque de manera interesante al juego del conocimiento de la arquitectura y de la vida misma. Es suficiente para nosotros que se sienten en la mesa de crítica y nos digan que han considerado todos estos datos (que no son programa) en su proyecto, valores intrínsecos que resulta interesante hacerles ver que la arquitectura está hecha en su gran mayoría de estos mismo valores. Así tienen trabajo en casa, las preguntas se las hacen ellos automáticamente antes de ir hacia nosotros. Así ganamos tiempo al momento de la crítica y así optimizamos nuestras herramientas de diseño.

5. LA COEVALUACION

Para nosotros parte principalmente por un tema de ética y responsabilidad compartida. La coevaluación consiste en predeterminar cierto grado de responsabilidad entre ambas partes, docentes y alumnos prueban el invento y el resultado positivo alegra a ambas partes, ambos aprendemos, si el resultado fuera lo contrario, queremos lograrlo. Queremos que el alumno tenga aciertos y que aprenda de sus desaciertos, por ello trabajamos en conjunto y también evaluamos en conjunto.

CONOCIMIENTO + LÓGICA = CRITERIO

Un primer método consiste en que nosotros explicamos desde el inicio las reglas del juego y el puntaje de evolución; ellos las entienden y luego iniciamos el juego (ejercicio); las preguntas las hacen ellos y todas las respuestas las respondemos y las dejamos sobre una plataforma. De las reglas dadas tenemos también lo que no prohibimos del ejercicio (ni como método, ni como material) pero es una opción abierta y puede ser planteado por ellos (ellos tendrán que descubrir esa puerta abierta), ello es parte del aporte que van a plantearnos.

El día de la entrega del ejercicio nos dejan sus trabajos y abandonan la sala por un lapso de tiempo de 50 minutos, en ese tiempo nosotros ordenamos sus trabajos sobre sus mesas clasificándolos primeramente por similitudes y/o diferencias concretas (tipos e espacio, relaciones entre sí, composición espacial, aportes, etc.) luego ellos ingresan-y simplemente les decimos que evalúen los trabajos pero sin moverlos del lugar asignado. Lo deben de anotar y luego en mesa abierta (todos alrededor) nos deben de explicar cómo están organizadas porque están organizadas de esa manera y si piensan que uno o tal trabajo deben de estar en tal mesa. Normalmente basado en la práctica muchas veces han acertado. Los alumnos valoran las cualidades de los trabajos de sus compañeros y aprecian el esfuerzo logrado. Nos resulta muy cómodo trabajar así con ellos.



Fig 15 Aula de clase Universidad de Lima_2013-II. Los alumnos organizan sus trabajos y nos comentan cuales han sido sus valores y aportes.

El otro método es desordenar los trabajos (nosotros sí sabemos el verdadero orden) y luego les decimos a cada grupo (por mesa) que debe dibujar sobre la

pizarra cual es el orden verdadero, al grupo que acierte le obsequiamos un punto en la nota grupal o les damos a escoger cuando quieren ese punto (sobre cualquier etapa del mismo trabajo). El aliento impulsado sobre sus certezas es lo que nos ayuda a formarles el criterio lógico, para de ésta manera desarrollar desde su experiencia mecanismos metodológicos basados en la razón, el orden y el conocimiento organizado.

6. CONCLUSIONES

-El alumno viene para aprender, viene a que se le prepare para lo que le quiere conocer de la arquitectura que no conoce. Por ello vamos sin prisa, sin pausa. Ellos tienen una meta (silabo) nosotros objetivos pedagógicos. El silabo se cumple si o si, pero detrás de los objetivos concentramos el esfuerzo en la metodología y el desarrollo del aprendizaje.

-No se le castiga por no saber, ni mucho menos por llevar el trabajo inconcluso. Evaluamos lo que aporta y reforzamos lo que aún no ha sido logrado. Claro ello tiene puntuación en la rúbrica, pero no es la finalidad. Tienen las herramientas para aprender, tienen la dedicación nuestra, y hay que avanzar con ellos y hacer todo lo posible por conducirles e ir descubriendo como es su manera de ver el mundo hoy. La lección nuestra tiene que ver con ejemplificar siempre los hechos (logros) y trabajar desde la experiencia adquirida, no hay error, están en un proceso de descubrir cosas y nosotros junto a ellos, así somos sus cómplices intelectuales y ellos se permiten errar las veces que sean necesarias. No se le puede castigar por no descubrir a tiempo lo encargado, están en un proceso y tenemos que ayudarlos a explorar y analizar juntos los resultados obtenidos. Preparar los ejercicios basados en nuestra experiencia para iniciar juntos una nueva.

-Para nosotros cada alumno es un caso particular, merecen una atención distinta y un tiempo (manejado) prudencialmente y de acuerdo al cumplimiento del programa. Hay que descubrir sus capacidades y trabajar en ellas día adía porque somos conscientes que todos traen pensamientos distintos. Los alumnos viven hoy un mundo diferente al nuestro (cuando aprendimos, cuando nos enseñaron) y no se "debe" (puede) entrenar de la misma manera como fuimos entrenados nosotros: tenemos que ser capaces de trabajar con ellos desde con sus propias herramientas, nosotros como adultos y formadores tenemos que trabajar desde adentro y luego con ellos mostrarle el mundo como lo conocemos pero con nuestras herramientas.

-La coevaluación nos da mucho optimismo porque hemos hallado con ese sistema un balance entre lo que queremos que aprendan y lo que el alumno comprende, el trabajo adquiere otro valor a partir de esta herramienta.

-El futuro de hoy no existe para nosotros, la arquitectura de hoy es la construida con piezas del pasado para mirar el presente y que la gran mayoría de estas piezas no son piezas físicas, nos referimos a dispositivos como el valor del tiempo, el propósito de la arquitectura y la necesidad de alentar y aportar condiciones favorables del tiempo que se vive. Esa es la gran tarea que tenemos con ellos.