



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

**La importancia de la comunicación en la relación
docente–estudiante y entre *pares*, para estimular
el *aprender-haciendo* en la formación inicial del
arquitecto**

Mallerly Romero Piña

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes
Bogotá, Colombia
2022

**La importancia de la comunicación en la
relación docente–estudiante y entre pares,
para estimular el aprender-haciendo en la
formación inicial del arquitecto**

Mallerly Romero Piña

Trabajo final presentada(o) como requisito parcial para optar al título de:
Especialista en Pedagogía del Diseño

Director:
Arquitecto - Rafael Alfonso Vega Rosas

Universidad Nacional de Colombia
Facultad Artes
Ciudad, Colombia
2022

Declaración de obra original

Yo declaro lo siguiente:

He leído el Acuerdo 035 de 2003 del Consejo Académico de la Universidad Nacional. «Reglamento sobre propiedad intelectual» y la Normatividad Nacional relacionada al respeto de los derechos de autor. Esta disertación representa mi trabajo original, excepto donde he reconocido las ideas, las palabras, o materiales de otros autores.

Cuando se han presentado ideas o palabras de otros autores en esta disertación, he realizado su respectivo reconocimiento aplicando correctamente los esquemas de citas y referencias bibliográficas en el estilo requerido.

He obtenido el permiso del autor o editor para incluir cualquier material con derechos de autor (por ejemplo, tablas, figuras, instrumentos de encuesta o grandes porciones de texto).

Por último, he sometido esta disertación a la herramienta de integridad académica, definida por la universidad.

Mallerly Romero Piña

Fecha 14/12/2022

Resumen

La importancia de la comunicación en la relación docente–estudiante y entre pares, para estimular el aprender-haciendo en la formación inicial del arquitecto

El presente trabajo expone un contexto teórico, una aplicación práctica y los principales resultados de un proyecto pedagógico, que busca implementar un ambiente de aprendizaje donde cada estudiante, a través de la experiencia, identifique distintos canales de comunicación que puede tener tanto con sus docentes como con sus pares, la idea es crear argumentos que permitan que entre ellos pueda existir una horizontalidad en sus conocimientos arquitectónicos como una asertividad en la exposición de sus argumentos. De esta manera los escenarios académicos propuestos se trabajaron sobre las variables de Interacción, empatía y reflexión, como fundamento de la comunicación asertiva, que, a través de este trabajo buscamos estudiar y aplicar en el proceso de enseñanza.

Palabras clave: Comunicación, experiencia, aprendizaje, empatía, interacción, reflexión.

Abstract

The importance of communication among teacher-student and partners relationship in order to stimulate the learning by doing process in the initial academic training of the architect

This paper presents a theoretical context, a practical application and the principal outcomes of a pedagogical project. This pedagogical project looks for an implementation of a learning environment where each student identifies different communication channels with his teacher and partners, through their experiences. Therefore, the main goal is to create a horizontal approach in the knowledge of students related to architecture, achieving an assertive communication of their ideas. So, the academic scenarios work on the variables of interaction, empathy and reflection, as pillars of assertive communication that we want to study and apply in the learning process.

Keywords: Communication, experience, learning, empathy, interaction and reflection.

Contenido

	Pág.
Resumen	V
Lista de figuras.....	IX
Lista de tablas	1
Introducción	2
1. Problemática	3
1.1 Justificación	3
1.2 Árbol de problemas.....	4
1.2.1 Problema.....	5
1.3 Árbol de Objetivos	5
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivo específico.....	6
2. Marco conceptual	7
3. Metodología.....	11
3.1 Reflexión en el aula	11
3.2 Diseño de Ambiente de Aprendizaje	11
3.2.1 Contenido (Mapa conceptual y ejes).....	12
3.3 Metodología por escenarios	13
3.3.1 Escenario 1	13
3.3.2 Escenario 2	15
3.3.3 Escenario 3	16
4. Implementación y Validación.....	17
4.1 Diseño de campo.....	17
4.1.1 Concepto, hipótesis, variables, técnicas e instrumentos	17
4.2 Registro de la información	19
4.2.1 Escenario 1 – HACIENDO MÍO LO DE TODOS	19
4.2.2 Escenario 2 - HACIENDO DE TODOS LO MÍO.....	21
4.2.3 Escenario 3 - HACIENDO DE TODOS LO DE TODOS.....	23
4.3 Análisis y presentación de resultados	23
4.3.1 Escenario 1 - Haciendo mío lo de todos	23
4.3.2 Escenario 2 - Haciendo de lo mío lo de todos	26
4.3.3 Escenario 2 - Haciendo de lo mío lo de todos	27
5. Conclusiones y recomendaciones.....	31

5.1	Conclusiones	31
5.1.1	Conclusiones generales.....	31
5.1.2	Conclusiones específicas.....	32
5.2	Recomendaciones.....	32
A. Anexo: Plano con instrucciones - Piso 1 Centro Cultural Gabriel García Márquez		
		33
B. Anexo: Plano con instrucciones - Piso 2 Centro Cultural Gabriel García Márquez		
		35
C. Anexo: Plano con instrucciones - Piso 3 Centro Cultural Gabriel García Márquez		
		36
D.	Anexo: Lista de conceptos arquitectónicos	37
E.	Anexo: Perspectiva en líneas - Espacio 1	38
F.	Anexo: Perspectiva en líneas - Espacio 2	39
G.	Anexo: Perspectiva en líneas - Espacio 3	40
H.	Anexo: Hoja base – Elaboración plano pares	41
I.	Anexo: Formulario – Google Form	42
J.	Anexo: Fotografía actividad conceptos	45
K.	Anexo: Fotografía Carrera de Observación	46
L.	Anexo: Evidencia desarrollo encuesta.....	47
M.	Anexo: Evidencia recorrido plasmado en plano	49
N.	Anexo: Fotografía Completando perspectiva	50
O.	Anexo: Evidencia perspectiva completa	51
P.	Anexo: Fotografía Cambio de roles	52
Q.	Anexo: Fotografía Cambio de roles	53
R.	Anexo: Evidencia dibujo plano	54
S.	Anexo: Gráficos – Respuestas Google Form	55
	Bibliografía	59

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1-1 Árbol de problemas.....	4
Figura 1-2 Árbol de Objetivos	5
Figura 3-1 Mapa conceptual Proyecto I	13
Figura 4-1 Actividad carrera de observación	24
Figura 4-2 Gráfico ejecución actividad 1	24
Figura 4-3 Actividad completar perspectiva	25
Figura 4-4 Gráfico ejecución actividad 2.....	25
Figura 4-5 Actividad cambio de roles.....	26
Figura 4-6 Gráfico ejecución actividad Cambio de roles.....	27
Figura 4-7 Respuesta pregunta 6 Encuesta	28
Figura 4-8 Respuesta pregunta 15 Encuesta	28
Figura 4-9 Respuesta pregunta 17 Encuesta	29
Figura 4-10 Respuesta pregunta 18 Encuesta	30

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Rúbrica actividad 1 / Haciendo mío lo todos.....	20
Tabla 2. Anotaciones del plano.....	20
Tabla 3. Rúbrica actividad 2 / Haciendo mío lo de todos.....	21
Tabla 4. Rúbrica haciendo de todos lo mío.....	22
Tabla 5. Implementación elementos aprendidos	23

Introducción

El presente proyecto académico se fundamenta en experiencias propias en mi transcurrir del primer semestre académico del pregrado de Arquitectura. Analizando este semestre pude denotar las diferentes circunstancias que como estudiante afronté, una de ellas es el modo en que se llevaba la comunicación al interior del aula, y cómo de esta se desprende la ejecución del taller, donde en ocasiones la ausencia de canales de comunicación tergiversa el resultado final del proyecto de diseño, ya que no se evidencia retroalimentación del mismo o se presenta inseguridad por parte del estudiante al momento de expresar inquietudes o ideas. Teniendo en cuenta esta experiencia el proyecto pedagógico que se describe a continuación se estructura en distintos escenarios académicos que buscan mitigar la ausencia de una comunicación asertiva al interior del aula. A través de ellos busca brindar espacios académicos donde el estudiante a través de experiencias incrementa gradualmente sus conocimientos arquitectónicos construyendo así una horizontalidad tanto con el docente como con sus pares. Estos escenarios se plantean bajo la mirada de la asignatura Proyecto I, taller en el cual se busca fundamentar a los estudiantes en el proceder proyectual.

En el recorrido del trabajo se realiza el análisis de los diferentes motivos que inspiraron querer buscar alternativas para resolver la presente temática, iniciando con la exposición de la experiencia propia en la academia desde el punto de vista del estudiante, ya que a través de la experiencia real dentro del aula de clase podemos explorar las razones que permiten que el problema planteado tenga la importancia y fundamento para el presente trabajo. Dentro de este proceso analizamos los objetivos que plantean una propuesta o una solución a la problemática expuesta y así fundamentar cada implementación del proyecto pedagógico, esto puesto en marcha a través de la creación de un ambiente de aprendizaje, donde cada escenario planteado se expone y se analiza con base a su propuesta y a los resultados obtenidos. Esto con el fin de determinar qué tan influenciado es el aprendizaje experiencial en la comunicación ejercida al desarrollar actividades pedagógicas.

1. Problemática

1.1 Justificación

La comunicación dentro del aula de clase en la mayoría de los casos no presenta un asertividad latente, donde estudiantes y docentes pueden exponer tanto conocimientos como inquietudes de una manera clara, sincera y puntual. Por lo cual el presente trabajo analiza los posibles canales de comunicación que se pueden evidenciar al interior del aula, enfocándonos en la comunicación gráfica, verbal y escrita, y su aplicación asertiva desde los fundamentos de interacción, empatía y reflexión.

Este análisis se realiza desde una mirada personal de las experiencias vividas en mi proceso académico, observando el comportamiento de los estudiantes, incluyendo el mío, en el quehacer académico con relación al quehacer del docente.

Este análisis arrojó información sobre algunas circunstancias negativas que enfrentan los estudiantes al interior del aula a raíz de la ausencia de una comunicación asertiva entre docente-estudiante y entre pares, que se ve afectada claramente por el preconcepción de comunicación que tiene cada uno de ellos, lo que hace que poder conectar entre ellos se fundamente en esta percepción, esto es un elemento que no podemos dejar de lado, así mismo se observa reconocer los cambios con que se enfrenta cada estudiante al vivir un nuevo modelo pedagógico universitario, entendiendo que el problema se aborda desde la vivencia del estudiante en primer semestre de la carrera, en este cambio de modelo el estudiante puede entrar con inseguridades que le impidan expresar sus dudas o inquietudes, de esa misma manera hasta el exponer sus ideas creativas, vale resaltar que en el proceder arquitectónico no solo se enfatiza en la expresión verbal sino también en una expresión gráfica, donde a través de ella el estudiante puede exponer asertivamente su idea. En este contexto académico, el cual refleja mi experiencia académica, también

analice la responsabilidad que tiene cada estudiante en responder de manera adecuada a cada uno de los trabajos de las asignaturas en curso, en este orden de ideas y en consecuencia a las vivencias planteadas, los espacios dispuestos para comunicar tanto por parte del docente como del estudiante, son espacios que se pierden de vista, aún al interior del aula, y que ocasionan un desvío de la horizontalidad comunicativa ideal entre docente-estudiante y entre pares. Horizontalidad entendida como esa correlación conceptual de arquitectura, que desarrolla el estudiante a través de la clase y en relación con el docente.

A través de estas vivencias expuestas se busca dar a conocer la inspiración que conlleva a la creación de este proyecto pedagógico, en la búsqueda de centrar gran parte de las soluciones en la comunicación que se lleva al interior del aula académica.

1.2 Árbol de problemas



Figura 1-1 Árbol de problemas

1.2.1 Problema

Dentro del aula se presentan distintos problemas pedagógicos, problemas que afectan el desarrollo óptimo de las clases, donde el estudiante y el docente no pueden aprovechar al máximo el potencial académico de cada uno, por ende en el presente trabajo buscó analizar y plantear soluciones a la siguiente problemática: “Con frecuencia los estudiantes no establecen vías de comunicación asertivas, en el área de diseño, con el docente sobre sus dudas e inquietudes en la formación inicial de arquitectura, lo que ocasiona que el estudiante no disfrute del aprendizaje afectando así la calidad de ejecución en sus trabajos”. Así el trabajo entra en un contexto de análisis de los distintos canales de comunicación presentes al interior del aula, para así poder edificar el proceder académico tanto del docente como del estudiante dentro del aula de clase. En la figura 1.1 se detallan las causas y los efectos que se evidencian al interior del aula a raíz de la problemática planteada.

1.3 Árbol de Objetivos

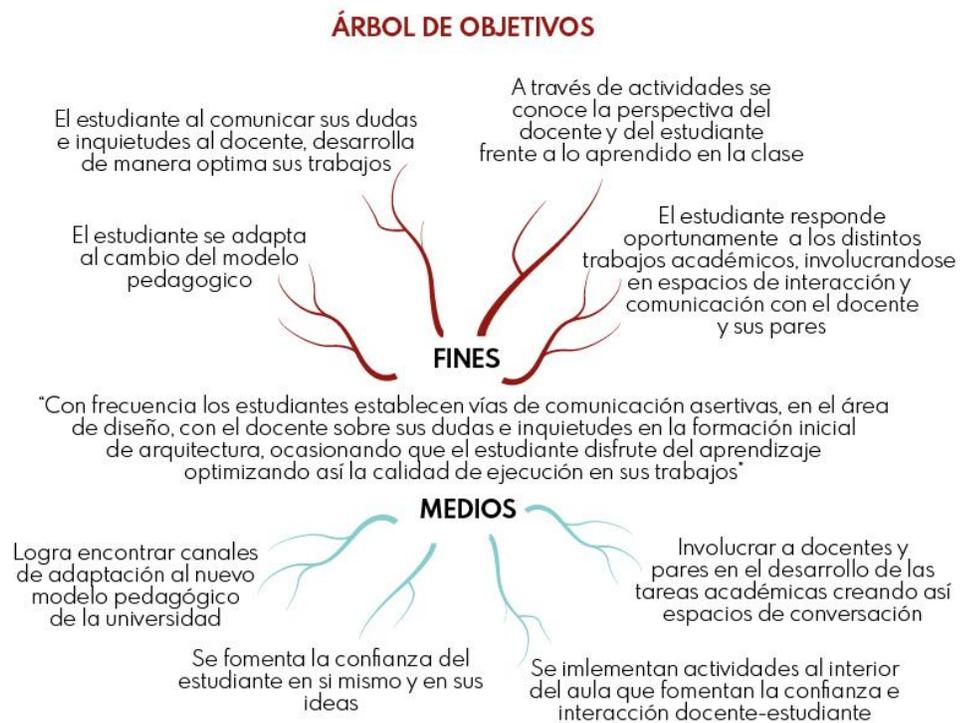


Figura 1-2 Árbol de Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Establecer estrategias pedagógicas experienciales, en otras palabras, un aprender-haciendo, que fortalezcan las vías de comunicación asertiva entre docente-estudiante, y entre pares, en el área de diseño, y que permitan al estudiante resolver sus inquietudes, optimizando así la calidad en la ejecución de sus trabajos.

En la figura 1-2 se observa los medios y fines que se analizaron para el planteamiento del objetivo principal del presenta trabajo, y también la fundamentación de los objetivos específicos.

1.3.2 Objetivo específico

- Generar interacciones comunicativas entre estudiantes y docentes, y entre pares a partir de escenarios académicos experienciales
- Generar espacios de aprendizaje significativo para los estudiantes
- Fortalecer la confianza del estudiante en sí mismo, fomentando la autonomía y la creatividad.
- Estimular los espacios colaborativos para resolver las dudas de los estudiantes.

2. Marco conceptual

“...Por el contrario, basar la educación sobre la experiencia personal puede significar contactos más numerosos y más inmediatos entre el ser maduro y el inmaduro que los que existían en la escuela tradicional, y consiguientemente, ser más guía en vez de serlo menos para los otros...”

John Dewey

Para el desarrollo del presente trabajo se realiza un análisis de algunas fuentes teóricas con el fin de dar fundamento a los conceptos y categorías que sustentan la línea de estudio del proyecto, conceptos como experiencia, comunicación, asertividad, y el aprender-haciendo, siendo la comunicación y la experiencia los ejes centrales del proyecto.

Iniciemos reconociendo las características de una clase experiencial a una clase tradicional, lo primero es que *“El aprendizaje a través de la exposición y la inmersión, el aprendizaje experiencial, con frecuencia se desarrolla sin un conocimiento consciente, aunque los estudiantes puedan llegar a ser conscientes de ello más tarde cuando cambian de contexto.”* (Schon, 1992, p.31). Schon expone la experiencia como la oportunidad que tiene el docente de sumergir a sus estudiantes en el conocimiento sin que ellos lo evidencian así, esto permitirá que la enseñanza no sea conductista, donde el estudiante se enfoque en repetir, sino que sea un aprendizaje por descubrimiento, donde cada estudiante descubre en la experiencia. En medio de este estilo de enseñanza, se vale destacar tres dimensiones que menciona Schon, *“..los ámbitos del lenguaje en los que el diseñador describe y comprende las consecuencias de sus movimientos, las implicaciones que descubre y sigue, y su cambio de postura en relación a la situación con la que va dialogando”* (Schon, 1992, p.43), Dentro de este proceder pedagógico, en un camino experiencial, la primera dimensión demarca el lenguaje que el diseñador (estudiante) empieza a reconocer en medio de su quehacer, lo cual le permite empezar a comunicar lo

aprendido, cómo lo no comprendido, y es a través de ello que la experiencia junto a un método comunicativo, permiten que el aprendizaje deje de ser una versión impuesta de repetir conocimiento, y se convierte en un aprendizaje significativo.

La experiencia juega un papel importante en las relaciones que se crean entre docente-estudiante y entre pares, ya que una experiencia mayor puede alimentar una experiencia menor, donde el docente no imponga solamente un control meramente exterior, sino que entra en un nivel empático de estar alerta y prestando atención de lo que ocurre en las mentes de los que aprenden, (Dewey, 2004, p.82) haciendo de la experiencia la herramienta que transcribe ese mover de cada estudiante a una lectura adecuada del docente. Un segundo modo del cómo el docente puede dirigir la experiencia del estudiante, es a través de las condiciones del ambiente, en conocer qué tipos de ambientes pueden conducir al crecimiento del estudiante, *“Sobre todo, deben saber cómo utilizar los ambientes físicos y sociales que existen, para extraer de ellos todo lo que poseen para contribuir a fortalecer experiencias que sean valiosas”* (Dewey, 2004, p.83). Por ende, es importante reconocer que no es cualquier experiencia la que aborda un aprendizaje significativo dentro del aula de clase, sino experiencias dadas dentro de un ambiente planeado y pensado con el fin de fomentar el conocimiento que se anhela impartir en cada estudiante.

Entrar a analizar el Aprender-haciendo como eje temático de los futuros ambientes experienciales permite reconocer qué tipo de escenarios se deben propiciar para crear experiencias significativas en el estudiante. Schon expone al “Prácticum” como una situación pensada y dispuesta para aprender a través de la práctica. *“.. En un contexto que se aproxima al mundo de la práctica, los estudiantes aprenden haciendo, aunque su hacer a menudo se quede corto en relación con el trabajo propio del mundo real. Aprender haciéndose cargo de proyectos que simulan y simplifican la práctica, o llevar a cabo, relativamente libre de las presiones, las distracciones y los riesgos que se dan en el mundo real al que, no obstante, el prácticum hace referencia.”* (Schon, 1992, p.30), permitir que cada estudiante tenga una relación próxima con actividades reales en espacios reales instruye en ellos habilidades de respuesta frente a distintos problemas o situaciones a las que se verán enfrentados, y como cita Dorst *“..la resolución de problemas de diseños también ocurre dentro de un espacio problemático que es estructurado por la estructura del ambiente de tarea, que a su vez determina 'los programas' (estrategias o métodos) que*

pueden ser usados para diseñar.” (Dorst, 2011, p.3), los espacios de los prácticum son ambientes estructurados por la experiencia que se busca brindar al estudiante, por la cual el estudiante busca resolver el problema planteado en su quehacer académico.

Ahora, reconociendo que el aprendizaje a través de experiencias se fundamenta en ambientes enfocados en el aprender-haciendo, ¿a través de qué componente conectamos estos elementos para conseguir que el estudiante ejecute lo aprendido de manera óptima? Como se mencionó anteriormente la comunicación entra a jugar un papel indispensable dentro del quehacer académico. Entendiendo que la comunicación la podemos concebir de dos maneras distintas, la primera de una forma unilateral donde la comunicación solo toma el rol de comunicar, es decir se da lugar a la perspectiva del primer interlocutor únicamente y la segunda, la forma bidireccional donde esta permite el rol de comunicarse, donde se da el diálogo entre los dos interlocutores, enfocamos la comunicación que se requiere en la experiencia, al rol de comunicarse, donde se busca crear ambientes donde no se trate de cómo el docente o el estudiante comunican sus pensamientos, dudas o ideas, sino donde ellos aprenden a comunicarse mutuamente. *“Comunicarse es el acto de hacer circular, compartir o intercambiar, por algún medio, experiencias (conocimientos, opiniones, actitudes, emociones, deseos, requerimientos, etcétera) entre dos o más personas, con un propósito particular, y en situaciones reales de la vida humana”* (Niño Rojas, 2011, p.4). Entendiendo este último modo comunicativo, se buscará entender que ese intercambio de ideas y diálogos presentes cumplan con el objetivo planteado al interior del aula, entraremos a analizar, la asertividad del diálogo planteado en el método de comunicarse en el aula de clase, cabe resaltar que la comunicación a la cual nos referimos es a la verbal (oral y escrita) y a la visual (gráfica, dibujos) no se hará hincapié en la comunicación no verbal.

Como se plantea por la UNESCO la comunicación asertiva *“sirve a sus fines, distribución de información y la interacción entre docentes y alumnos, la efectividad de la comunicación en la educación merece especial atención puesto que de allí se determinan los fines y objetivos de la educación en general...”* tomando este apartado como referencia entendemos la importancia de la asertividad en la comunicación al interior del aula de clase por las posibilidades que ofrece al desarrollo académico pedagógico de la clase.

“Por cualquiera que se incline, el tutor experimenta con la comunicación y verifica, en cada una de sus intervenciones, tanto su diagnóstico del grado de conocimiento y los problemas de un estudiante como la eficacia de sus propias estrategias de comunicación. En este sentido, reflexiona en la acción. El estudiante trata de descifrar las demostraciones y descripciones del tutor, y comprueba los significados que ha construido aplicándolos a su nuevo diseño, revelando así lo que ha sacado en limpio de lo que ha oído o visto. En este sentido, el estudiante reflexiona en la acción.” (Schon, 1992, p.70), Schon expone los resultados de experimentar una comunicación asertiva, donde resalta la labor del docente de evaluar la eficacia de su comunicación y la labor del estudiante de enfocarse en las enseñanzas del docente, escuchando con atención operativa, es decir con disposición especial, direccionado todo a la puesta en acción, es decir al aprender-haciendo, que en este trabajo se enfoca a un contexto experiencial.

“La asertividad como una competencia comunicativa se puede entender como la capacidad para expresar intereses, necesidades, emociones e ideas propias evitando lastimar a los demás o hacer daño en las relaciones. Como un modelo de relación interpersonal permite establecer relaciones gratificantes con uno mismo y los demás, lo cual genera que comunicarse asertivamente de lugar a la aceptación y autonomía estableciendo el respeto y la escucha como partes importantes y funcionales para esta forma de comunicación” (Gutiérrez Solano, 2017, p.33). La asertividad que se busca plasmar en el presente proyecto se relaciona a la exposición libre, adecuada y oportuna de ideas, inquietudes e intereses dentro del contexto académico, que permita edificar las relaciones interpersonales.

Finalmente se entiende que la experiencia significativa se fortalece a través de canales de comunicación asertivos donde el docente y el estudiante, y entre pares, fundamentan sus relaciones en la comunicación, bajo la concepción del comunicarse y no solo del comunicar.

3. Metodología

3.1 Reflexión en el aula

El proyecto pedagógico tiene un desarrollo conceptual a través de la creación e implementación de un Ambiente de Aprendizaje enfocado en distintos escenarios que se aplicarán al interior del aula para lograr los objetivos planteados. Este ambiente de aprendizaje está direccionado por la asignatura de Proyecto I, del programa académico de Arquitectura, de la Universidad Nacional de Colombia.

Se implementarán tres escenarios de aprendizaje, enfatizando tres aspectos principales de la comunicación asertiva. En el proceder de la planeación del proyecto se tienen en cuenta el nombre del espacio académico, un mapa conceptual explicativo del contenido de la asignatura, sus ejes conceptuales, los objetivos, el enfoque del trabajo y sus recursos, los escenarios planteados, el tiempo en que se espera ser ejecutado y el método de evaluación, sin dejar a un lado la anotación de conclusiones y recomendaciones al momento de implementar los escenarios planteados.

3.2 Diseño de Ambiente de Aprendizaje

El Ambiente de Aprendizaje se diseña basado en los requerimientos que queremos concluir al desarrollar la problemática planteado en el proyecto y los escenarios aplican esos componentes que fundamentan el objetivo de la creación del proyecto. Los escenarios surgen del querer aplicar un concepto, una idea que pudiera fundir en un solo contexto la idea pedagógica con la idea académica, que el buscar resolver actividades arquitectónicas, diera como fruto el mejoramiento pedagógico al interior del aula.

Componentes de un ambiente de aprendizaje:

- Enfoque Pedagógico; El ambiente de Aprendizaje se fundamenta en la enseñanza experiencial, donde se busca brindar espacios para el aprender-haciendo y así fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Contenidos; Los ejes temáticos están bajo la directriz de los componentes académicos de la asignatura Proyecto I
- Objetivos o competencias de aprendizaje; cognitivas, procedimentales y actitudinales.
- Metodología: Desarrollo de actividades a través de la puesta en práctica de tres escenarios, con dispositivos aplicados para su ejercicio.
- Recursos: La mano humana desde la perspectiva de docente y estudiantes que aplicarán el ejercicio, también reconociendo los recursos físicos que se necesitan para su implementación, que consta de elementos de papelería y las impresiones de los planos del lugar junto con las perspectivas.
- El uso de rúbricas en este ejercicio permite la evaluación de los componentes planteados en cada escenario.

3.2.1 Contenido (Mapa conceptual y ejes)

El contenido de la asignatura que se busca abordar en la implementación del proyecto es Proyecto I (También conocida como Taller I). La figura 3-1 expone en un mapa conceptual las directrices principales de la asignatura, donde se evalúan seis elementos principales detectados del programa como lo son el promover, el desarrollar y el crear arquitectura básica dentro de los ejercicios, también se habla del fundamento como la introducción de conceptos arquitectónicos y dos herramientas de recoger información como lo son la bitácora y el portafolio, todo esto revela el mover académico dentro de la asignatura. En la figura se detalla los elementos principales que construyen la asignatura desde un análisis propio del programa.

arquitectónico y su relación con el entorno, de una manera experiencial. La actividad busca enfatizar en la interacción que es un fundamento de la comunicación asertiva.

Objetivos Específicos:

- Identificar los límites que se pueden encontrar en un espacio arquitectónico
- Crear canales de comunicación gráfica entre docente y estudiante
- Aprender conceptos de arquitectura a través de la comunicación escrita y la visual.
- Interactuar con la información plasmada en los planos, con su espacio respectivo en 3D

Recursos: Acompañamiento del docente en visita guiada al Centro Cultural Gabriel García Márquez, material físico (Planimetría con anotaciones por parte del docente (Ver anexo A, B, C), listado de conceptos (ver anexo D) y un dibujo incompleto de perspectivas del lugar en líneas (ver anexo E, F, G))

Modalidad Pedagógica: La actividad que se implementa dentro de este escenario se desarrollará de manera presencial, en un contexto experiencial.

Actividades a desarrollar:

El escenario inicia con una actividad para el reconocimiento conceptual y visual de elementos arquitectónicos, luego con los conceptos claros y a través de la planimetría del Centro Cultural Gabriel García Márquez, se construye una dinámica de Carrera de observación, donde cada participante deberá leer las pistas propuestas en los planos y demarcan su recorrido del proyecto en la planimetría, haciendo énfasis en los espacios que observa y sus características, y al finalizar después de recorrer el espacio cada estudiante deberá escoger y reconocer una perspectiva de los espacios analizados y terminar el dibujo bajo la experiencia vivida en el sitio.

Tiempo: Se espera desarrollar esta actividad en 2 horas de la clase

Evaluación: Se realizará una evaluación sobre los elementos comunicativos plasmados por parte del estudiante en el plano, las respuestas y el cumplimiento de las peticiones plasmadas en la carrera de observación, y la información plasmada en el dibujo de la perspectiva que se visualicen los elementos solicitados en la actividad.

3.3.2 Escenario 2

HACIENDO DE TODOS LO MÍO

“Viendo a través de sus ojos”

Objetivo General:

- A través de este escenario se busca conectar al estudiante con sus pares, a través de una comunicación verbal, en una exposición guiada sobre la interpretación de un espacio. La actividad busca fomentar la empatía entre pares, siendo este un fundamento de la comunicación asertiva.

Objetivos Específicos:

- Reconocer la comunicación horizontal de los pares
- Distinguir un espacio por la descripción de otra persona
- Lograr dibujar un plano 2D a través de una experiencia 3D

Recursos: Acompañamiento del docente en visita guiada al Centro Cultural Gabriel García Márquez, material físico (Hoja blanca con indicaciones (ver anexo H) y vendas para los ojos)

Modalidad Pedagógica: La actividad que se implementa dentro de este escenario se desarrollará de manera presencial, en un contexto experiencial.

Actividades a desarrollar: A través de un ejercicio en pares, donde cada uno tomará, en distintos momentos el rol de guía, y otro el de ser guiado (vendado los ojos, ocasionando una relación comunicativa) experimentaron a través de sus sentidos de tacto, audio y visión, los límites del espacio arquitectónico, el cuál deberán dibujar lo más detallado posible (materialidad, proporción, programa) entre los pares. En el plano con el uso de colores distintos, se debe ver reflejado la participación de ambos pares.

Tiempo: Se espera desarrollar esta actividad en 1 horas de la clase

Evaluación: Se realizará una evaluación sobre los elementos comunicativos plasmados en el plano que juntos dibujan, se analizan los elementos arquitectónicos que se piden ser plasmados y las respuestas a las preguntas planteadas.

3.3.3 Escenario 3

HACIENDO DE TODOS LO DE TODOS

“¿Se propició la horizontalidad?”

Objetivo General:

- A través de este escenario se busca distinguir los tipos de comunicación que se realizaron durante el ejercicio y su asertividad. La actividad busca realizar una reflexión sobre los tipos de comunicación que se trabajaron, siendo la reflexión un elemento clave del asertividad.

Objetivos Específicos:

- Reconocer los tipos de comunicación que se trabajaron dentro de los ejercicios
- Distinguir los canales de comunicación que se pueden utilizar en el aula
- Reconocer los canales con los cuales cada estudiante se siente más cómodo
- Identificar las ventajas y desventajas de la comunicación ejercida en la clase

Recursos: Conexión a Internet

Modalidad Pedagógica: La actividad que se implementa dentro de este escenario se desarrollará de manera presencial, con un enfoque de pedagogía crítica

Actividades a desarrollar: A través de una encuesta realizada en Google form (ver anexo I) se busca que cada estudiante responda las preguntas que entran a reflexionar sobre la comunicación y la experiencia de las actividades anteriores.

Tiempo: Se espera desarrollar esta actividad en 20 min de la clase

Evaluación: Se realizará una calificación sobre la realización completa de la encuesta, no sobre la respuesta, ya que desde un punto reflexivo no habrá respuesta correctas e incorrectas.

4. Implementación y Validación

4.1 Diseño de campo

A continuación, analizaremos el modo operandi que se tuvo en cuenta y los conceptos que dieron la directriz para la preparación y el diseño del ambiente de aprendizaje que se implementa para traer solución a la problemática planteada.

4.1.1 Concepto, hipótesis, variables, técnicas e instrumentos

A continuación, se exponen los conceptos y variables que determinan la dirección y el enfoque de la aplicación del Ambiente de aprendizaje, donde a través de su evaluación se podrá dar respuesta al cumplimiento oportuno de los objetivos planteados, en la búsqueda de dar solución a la problemática principal.

Como se ha comentado anteriormente, la comunicación asertiva es el pilar que le da eje al proyecto pedagógico, por ende, será nuestro concepto principal a implementar en el diseño de campo.

La comunicación asertiva se aplica en el ámbito pedagógico y en relación con diferentes factores del proceso de aprendizaje dentro de canales comunicativos de doble vía, donde el docente y el estudiante exponen sus pensamientos, conocimientos e inquietudes de manera bidireccional durante el proceso académico.

Entendiendo el concepto principal, se puede establecer la siguiente hipótesis de sobre la aplicación del proyecto pedagógico: “Un estudiante que aprende con pedagogía experiencial establece vías de comunicación asertiva con el docente o con sus pares, generando así una comunicación empática, interactiva y reflexiva en el aula, dando como resultado una ejecución óptima de sus trabajos.”. Con esta hipótesis se busca establecer las variables que darán guía al proceso de implementación de los escenarios en el ambiente de aprendizaje.

Como ya mencione anteriormente la UNESCO plantea que la comunicación asertiva *“sirve a sus fines, distribución de información y la interacción entre docentes y alumnos, la efectividad de la comunicación en la educación merece especial atención puesto que de allí se determinan los fines y objetivos de la educación en general...”* referenciando este apartado resaltó el fundamento de la interacción que se crea entre docentes y alumnos, en una búsqueda de hacer efectiva la comunicación, por ende esta acción es una de las variables que aplicaremos en nuestro ejercicio docente.

“Por otro lado la comunicación debe ser interactiva, en donde todos los miembros de la institución realicen acciones que promuevan una comunicación de calidad constante; y finalmente debe ser reflexiva, donde se estimule constantemente con una comunicación efectiva y asertiva para que reflexionen sobre su importancia” (Gutiérrez Solano, 2017, p.33). La comunicación no solo crea interacciones entre la gente, también fomenta la reflexión de la misma, una reflexión que busca pensar detenidamente sobre algo, donde entendemos que ese algo requiere ser evaluado y meditado juiciosamente. Esta reflexión también se busca implementar como variable en el ejercicio docente, en la búsqueda de analizar los canales de comunicación existentes en el ejercicio docente.

Finalmente tomamos la comunicación en este proyecto como el ejercicio de comunicarse de una manera bidireccional, donde cada locutor tiene la posibilidad de exponer sus pensamientos sin esperar un rechazo, y así entendemos que la empatía es la razón del ser de una comunicación bidireccional, reconocemos la empatía como *“la capacidad de una persona para ponerse en el lugar del otro y poder así comprender su punto de vista, sus reacciones, sentimientos y demás (Prieto, 2011). También se le considera como la capacidad de “ponerse en los zapatos del otro” e imaginar cómo es la vida para esa persona, incluso en situaciones con las que no se está familiarizado. La empatía ayuda a aceptar a las personas diferentes y a mejorar las interacciones sociales (Mantilla, 2002)”* (Corrales Pérez et al., 2017). Con esto damos lugar a entender la tercera variable que fundamenta este ejercicio docente.

4.2 Registro de la información

En la implementación del Ambiente de aprendizaje, se recolectaron tipos de datos distintos, y se analizaron por medio de instrumentos pedagógicos como las rúbricas y encuestas, que facilitaron el abordar cada uno de los datos obtenidos en la ejecución de los escenarios, que serán descritos a continuación.

4.2.1 Escenario 1 – HACIENDO MÍO LO DE TODOS

En el primer escenario, se realiza la implementación de las tres actividades propuestas, de las cuales se recogen distintos tipos de datos. Haciendo seguimiento en la actividad número 1, “Conectando conceptos” el tipo de dato registrado fueron visuales, fotografías en medio de la práctica (ver anexo J), y algunos escáneres de las respuestas de los estudiantes, al ser una actividad netamente direccionada al aprendizaje, no requería evaluación, y el material de apoyo cada estudiante se apropió de él.

En la actividad número 2, el juego de Carrera de Observación, se recogen tres tipos de datos, la primera visual, con fotografía (ver anexo K) y video, que exponen el recorrido que cada estudiante realizó en el lugar, siguiendo las pistas de los planos. El segundo tipo de dato que se recoge es de tipo escrito, por medio de una encuesta que se realiza respecto a cada espacio que el juego dispone en el recorrido (ver anexo L), allí se consolida la lectura que hizo cada estudiante del espacio arquitectónico. Y, por último, el tercer tipo de dato que se recoge es de tipo gráfico (ver anexo M), cada estudiante plasma y comunica a través de un recorrido dibujado en papel pergamino (papel ubicado sobre los planos), su experiencia con el lugar, allí ellos deben plasmar las respuestas a las instrucciones recibidas y exponer su comprensión de las mismas, marcando cada espacio visitado.

En la tabla 1 se observa el desarrollo de la Rúbrica, instrumento que evalúa los datos obtenidos de la actividad número 2, donde se consolida lo que cada estudiante comunicó y la asertividad de lo comunicado por parte del docente en las instrucciones y pistas plasmadas en los planos arquitectónicos.

DISEÑO DE INSTRUMENTO PARA EL REGISTRO DE INFORMACIÓN					
RUBRICA – ACT 1 – HACIENDO MÍO LO DE TODOS					
Dispositivo: Carrera de Observación					
Nombre de la variable: Interacción - Instrumento de registro: Pergamino-encuesta					
Estudiante	Carrera de observación				
	Diferencio los cambios de nivel	Dibujo el recorrido en el plano	Marco los espacios referenciados en las pistas	Anotaciones del plano	TOTAL %
	25	25	25	25	100
Forero Bocanegra Jonathan	0	25	12,5	17,50	55,00
García Lorgie	25	25	25	23,75	98,75
González Samara	0	25	0	11,25	36,25
González Sofía	0	25	0	17,50	42,50
Guaza Mina María Fernanda	0	25	12,5	12,50	50,00
Olivare Baquero Betsy Tatiana	25	20	12,5	22,50	80,00
Parada Vivian	0	25	0	12,50	37,50
Pérez Luis Felipe	0,0	25	12,5	18,75	56,25
Promedio porcentual	25	97,50	37,50	68,13	57,03

Tabla 1. Rúbrica actividad 1 / Haciendo mío lo todos

Para poder analizar y evaluar las respuestas obtenidas en las encuestas reflexivas sobre los espacios que se detallan con cada pista, se crea la tabla 2. Anotaciones del plano.

RUBRICA – ACT 1 – HACIENDO MÍO LO DE TODOS						
Dispositivo: Carrera de Observación						
PISTAS – ANOTACIONES DEL PLANO						
Estudiante	Pista 1	Pista 2	Pista 3	Pista 4	Pista 5	TOTAL %
Forero Bocanegra Jonathan	3,75	3,75	3,75	2,5	3,75	17,5
García Lorgie	5	5	5	3,75	5	23,75
González Samara	2,5	1,25	2,5	2,5	2,5	11,25
González Sofía	3,75	3,75	3,75	3,75	2,5	17,5
Guaza Mina María Fernanda	3,75	2,5	3,75	2,5	0	12,5
Olivare Baquero Betsy Tatiana	3,75	5	5	5	3,75	22,5
Parada Vivian	3,75	3,75	1,25	2,5	1,25	12,5
Pérez Luis Felipe	3,75	2,5	5	2,5	5	18,75

Tabla 2. Anotaciones del plano

En la actividad número 3, “Completando el 2D con mi 3D” se recogen dos tipos de datos, uno como registro fotográfico del proceso de dibujo (ver anexo N), y el segundo un dato gráfico, que se compone del dibujo en perspectiva (ver anexo O) de uno de los espacios recorridos a través de la carrera de observación, este dato refleja los elementos que

completan la perspectiva, ya que esta es entregada sólo en líneas para ser completada por el estudiante.

En la tabla 3, se observa el desarrollo de la rúbrica que en este caso será el instrumento evaluador de los datos obtenidos en la actividad número 3.

DISEÑO DE INSTRUMENTO PARA EL REGISTRO DE INFORMACIÓN				
RUBRICA – ACT 2 – HACIENDO MÍO LO DE TODOS				
<i>Dispositivo: Perspectiva incompleta – leer el espacio</i>				
<i>Nombre de la variable: Interacción - Instrumento de registro: Perspectiva</i>				
Estudiante	Carrera de observación			
	IDENTIFICO EL LUGAR	IDENTIFICO LOS LÍMITES	IDENTIFICO LAS VISUALES	TOTAL %
Forero Bocanegra Jonathan	30	35	35	100
García Lorgie	30	35	0	65
González Samara	30	35	0	65
González Sofía	30	35	35	100
Guaza Mina María Fernanda	0	35	0	35
Olivare Baquero Betsy Tatiana	30	35	35	100
Parada Vivian	0	0	0	0
Pérez Luis Felipe	30	35	35	100
Promedio porcentual	75	87,5	37,5	66,25

Tabla 3. Rúbrica actividad 2 / Haciendo mío lo de todos

A través de ella se observa las cualidades esperadas en la representación gráfica que cada estudiante debía expresar en su dibujo, analiza los datos basados en las instrucciones descritas en la actividad.

4.2.2 Escenario 2 - HACIENDO DE TODOS LO MÍO

En el segundo escenario, se realiza la implementación de las dos actividades propuestas, de las cuales se recogen distintos tipos de datos. Haciendo seguimiento en la actividad número 1, del presente escenario, “Cambio de roles” el tipo de dato registrado fueron visuales, fotografías (ver anexo P) y vídeos en medio del recorrido guiado a través de los roles, donde los estudiantes se ven envueltos en la actividad. Esta actividad es la apertura de la siguiente actividad, por lo cual los datos obtenidos no son evaluados, ya que son en sí mismo la experiencia vivida de cada par de estudiantes.

La segunda actividad recoge dos tipos de datos, el primero de tipo gráfico (ver anexo Q), a través del cual los estudiantes realizan un dibujo del plano del espacio que acaban de recorrer bajo el contexto de cambio de roles, y el segundo tipo de dato de carácter visual (ver anexo R), a través de fotografías que registran el momento donde los pares de estudiantes realizan juntamente el plano.

Este plano se ve caracterizado por la presencia de dos tipos de color en las líneas del dibujo, donde se demarca la participación de los dos estudiantes, y por la presencia de elementos que se indicaron a través de las instrucciones de la hoja donde debían realizar el dibujo.

El instrumento utilizado para evaluar estos datos es una rúbrica, véase la tabla 4, en la cual se evalúa aquellos elementos solicitados, junto con las características físicas que deben ser visibles al espectador.

DISEÑO DE INSTRUMENTO PARA EL REGISTRO DE INFORMACIÓN					
RUBRICA – HACIENDO DE TODOS LO MÍO					
Dispositivo: JUEGO DE ROLES - DIBUJAR EXPERIENCIA					
Nombre de la variable: Empatía - Instrumento de registro: Plano dibujado					
Estudiante	ELEMENTO A EVALUAR: INSTRUCCIONES				TOTAL %
	Presencia de dos colores en el dibujo del plano	Presencia de elementos aprendidos (escalera, rampa, terraza) en el plano*	Descripción de visuales del lugar	Indicación de límites existentes en el lugar	
	25	25	25	25	100
Forero Bocanegra Jonathan	25	5	25	25	80
García Lorgie	25	5	0	25	55
González Samara	25	25	0	25	75
González Sofia	25	40	25	25	115
Guaza Mina María Fernanda	25	25	25	0	75
Olivare Baquero Betsy Tatiana	25	25	0	25	75
Parada Vivian	25	5	0	25	55
Pérez Luis Felipe	25	25	25	0	75
Promedio porcentual	100	77,5	50,0	75,0	75,6

Tabla 4. Rúbrica haciendo de todos lo mío

Dentro de los elementos solicitados está la implementación de los conceptos aprendidos a través de la actividad “Conectando conceptos” por lo cual la tabla 5, expone los elementos que cada estudiante acertó en su dibujo, permitiendo así completar datos de la rúbrica del presente ejercicio.

RUBRICA – ACT 1 – HACIENDO MÍO LO DE TODOS				
Dispositivo: JUEGO DE ROLES - DIBUJAR EXPERIENCIA				
Implementación elementos aprendidos				
Estudiante	escalera	rampa	terraza	TOTAL %
	10	10	5	25
Forero Bocanegra Jonathan	0	0	5	5
García Lorgie	0	0	5	5
González Samara	10	10	5	25
González Sofía	0	0	40	40
Guaza Mina María Fernanda	10	10	5	25
Olivare Baquero Betsy Tatiana	10	10	5	25
Parada Vivian	0	0	5	5
Pérez Luis Felipe	10	10	5	25

Tabla 5. Implementación elementos aprendidos

4.2.3 Escenario 3 - HACIENDO DE TODOS LO DE TODOS

En el tercer escenario se implementa sólo una actividad propuesta, de las cuales se recoge un tipo de dato, que se puede leer de manera escrita o gráfica (ver anexo S), el instrumento para recoger estos datos fue el formato de formulario de Google, por el cual se realiza la encuesta reflexiva sobre el ejercicio. Esta actividad al ser de carácter crítico-reflexiva, no presenta evaluación, solamente se tendrá en cuenta su realización para dar una calificación positiva a la actividad.

4.3 Análisis y presentación de resultados

Después de la implementación de cada uno de los escenarios se busca organizar y analizar la información obtenida de cada uno de los instrumentos de recolección de datos, a través de gráfico reflejamos los hallazgos mas relevantes de cada uno de los escenarios y sus actividades respectivas.

4.3.1 Escenario 1 - Haciendo mío lo de todos

- Actividad carrera de observación

Lo primero que analizamos de los resultados expuestos en la figura 4-1 es la relación de los componentes expuestos por el estudiante en los entregables de la actividad, en este se ve expuesta la asertividad de las instrucciones planteadas por el docente, ya que

como se refleja en la figura 4-1, dos de las cuatro instrucciones más del 60% de los estudiantes las realizaron óptimamente, mientras que las otras dos fueron instrucciones no claras por lo cual los estudiantes no las reflejaron en sus entregas. Cabe resaltar que las cuatro instrucciones fueron propuestas en un lenguaje escrito, por lo que se evalúa cuan fácil fue entender y seguir instrucciones en un canal de comunicación escrito.



Figura 4-1 Actividad carrera de observación

La respuesta a las instrucciones del ejercicio a nivel general por parte de los estudiantes revela que solo el 57% se acercó a responder los datos solicitados en la actividad 1 de manera completa, intentando acertar en la expresión de los mismos. En la figura 4-2 se observa la diferenciación de la respuesta de los estudiantes a la solicitud escrita por parte del docente.



Figura 4-2 Gráfico ejecución actividad 1

- Actividad completar perspectiva

La figura 4-3 refleja los elementos expuestos por parte de los estudiantes en la perspectiva entregada, mostrando así la asertividad comunicativo a nivel gráfico por parte de los estudiantes. Al evaluar la respuesta de ellos se puede exponer la veracidad de las instrucciones a un nivel comunicativo escrito y oral.

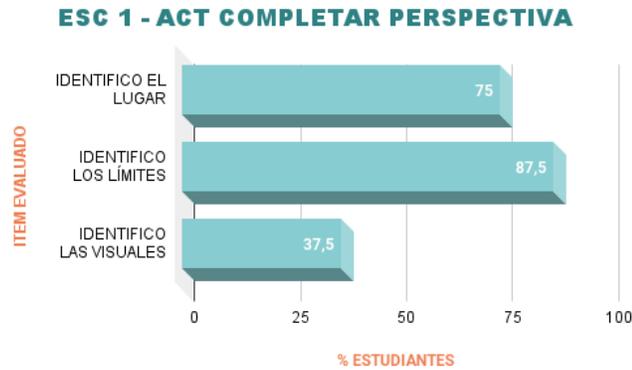


Figura 4-3 Actividad completar perspectiva

En este caso la respuesta a las instrucciones de la actividad 2 a nivel general por parte de los estudiantes revela que el 66,3% expuso los datos solicitados en la actividad de manera completa, mostrando una veracidad en su comunicación gráfico y escrita. En la figura 4-2 se observa la diferenciación de la respuesta de los estudiantes a la solicitud escrita por parte del docente.

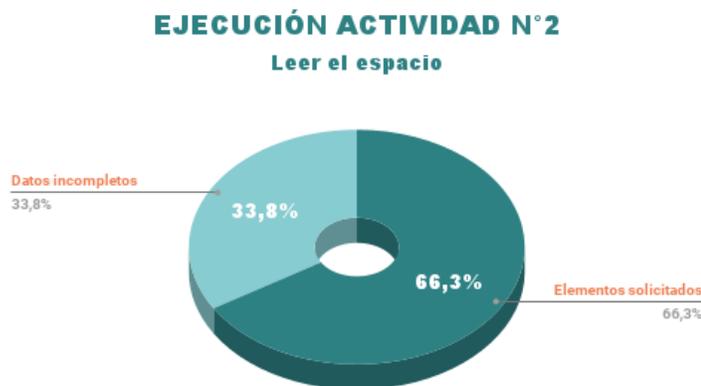


Figura 4-4 Gráfico ejecución actividad 2

4.3.2 Escenario 2 - Haciendo de lo mío lo de todos

- Actividad cambio de roles

En esta actividad entra una instrucción escrita que relaciona lo aprendido en la actividad 1 del escenario 1, donde los conceptos arquitectónicos aprendidos deben ser reflejados en el dibujo del plano, la presencia de estos elementos demarca la apropiación de estos conceptos, en la figura 4-5 se expone que el 77,5% de los estudiantes representaron los conceptos aprendidos en sus planos, también demostrando que hay claridad en su comunicación gráfica. También se resalta en esta figura que el 100% de los estudiantes experimento interacción entre pares al momento de dibujar el plano, ya que se evidencia la presencia de los dos colores de los estudiantes. Si analizamos los dos últimos ítems de la figura 4-5, se refleja poca comprensión de lo solicitado en las instrucciones escritas en la actividad, ya que solo el 50% y el 70% de los estudiantes en los ítems 3 y 4, respectivamente, contestaron e indicaron los elementos solicitados, esto pudo ser a raíz de una falta de claridad de la instrucción o una ausencia del conocimiento o reconocimiento del lugar.

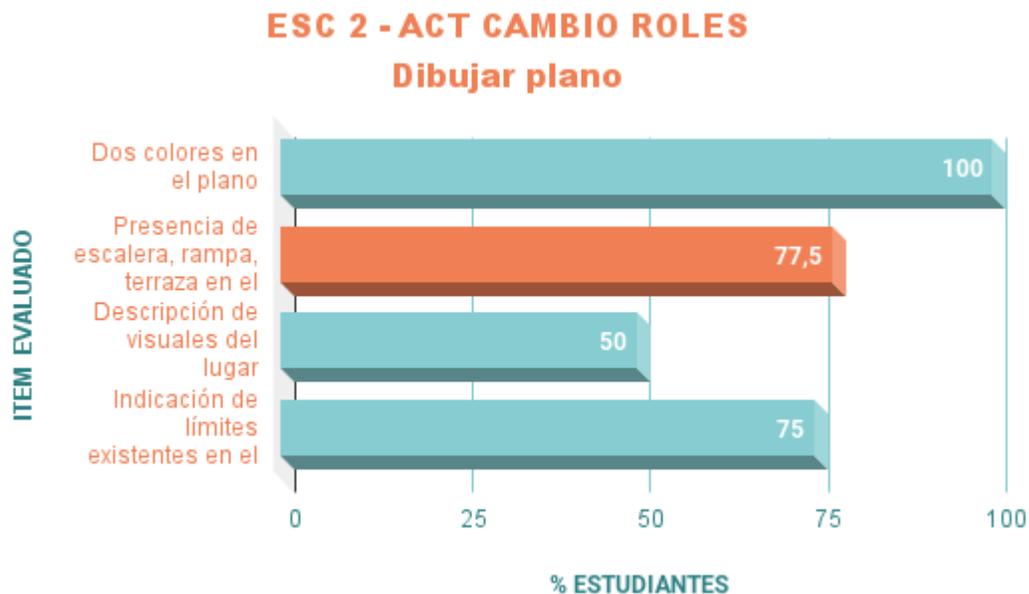


Figura 4-5 Actividad cambio de roles

Y evaluando la respuesta comunicativa de los estudiantes a la actividad, se evidencia en la figura 4-6 que el 75,6% de los estudiantes entregaron los elementos solicitados, es decir en su expresión gráfica y escrita se evidencia la respuesta acertada y el cumplimiento de la instrucción, solo el 24,4% experimento dudas en la ejecución de la actividad a un nivel de no presentar o cumplir con las exigencias del ejercicio.

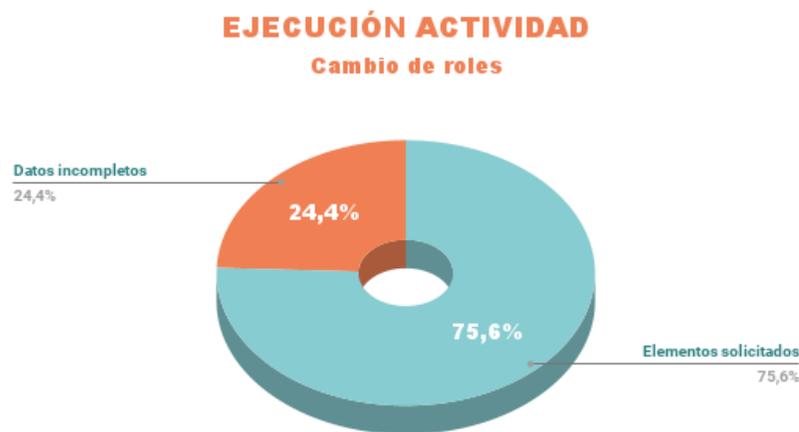


Figura 4-6 Gráfico ejecución actividad Cambio de roles

4.3.3 Escenario 2 - Haciendo de lo mío lo de todos

- Actividad encuesta

En esta actividad se resalta la importancia del canal comunicativo utilizado en las directrices de los ejercicios, y como los estudiantes respondieron a estos, no solo en su manera de operar si no en su manera de apropiarse de la instrucción, también se evalúa el canal por el cual los estudiantes se sienten más cómodos respondiendo y recibiendo la directriz. Dentro de las respuestas formuladas en el Google form (ver anexo I) se resaltan las figuras 4-7, 4-8, 4-9, 4-10.

Iniciamos analizando la figura 4-7, donde se evidencia la opinión de los estudiantes al momento de ejecutar una actividad, se resalta que los estudiante no responden asertivamente a un único canal comunicativo, en este caso el escrito, ya que las

instrucciones planteadas en cada ejercicio fue en primera instancia oral escrita, de esta manera el 87,5% de los estudiantes exponen que prefieren tener apoyo verbal en las indicaciones de un ejercicio, esto con un enfoque para optimizar la ejecución de las actividades.

6. ¿Consideras que sin apoyo verbal hubieras podido completar el recorrido esperado usando unicamente las instrucciones y pistas

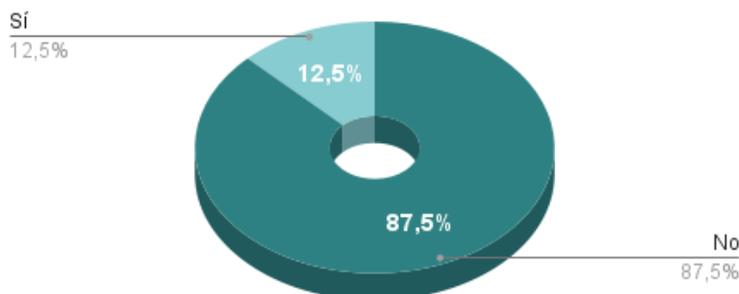


Figura 4-7 Respuesta pregunta 6 Encuesta

Las siguientes cuatro figuras exponen la preferencia de los canales comunicativos que los estudiantes, al momento de recibir una instrucción, prefieren para realizar las actividades, en la figura 4-8 el 50% de los estudiante optan por una comunicación verbal, el 25% por una comunicación escrita y el otro 25% por una comunicación gráfica, en esto se denota que todos los estudiantes responden o reciben información de maneras diferentes y por ende la comunicación que se puede usar al interior del aula debería involucrar estos tres canales comunicativos.

15. Después de esta experiencia, al momento de comunicar una idea o duda, a tu docente o compañero, consideras que la mejor manera es:

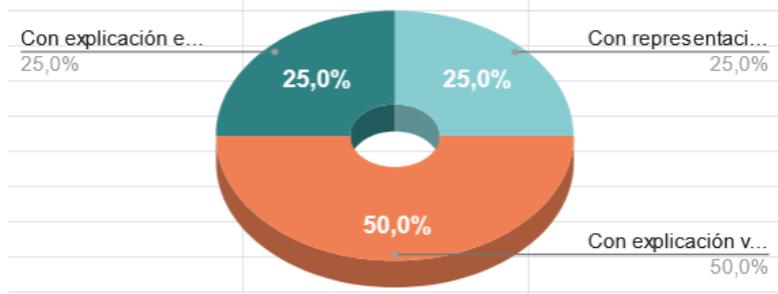


Figura 4-8 Respuesta pregunta 15 Encuesta

También dentro de la implementación del ejercicio se expone la necesidad de crear canales de comunicación estudiante-docente, en la figura 4-9 los estudiantes exponen su necesidad de hablar y resolver inquietudes del ejercicio, el 25% de los estudiantes plantea que siempre, en el desarrollo de las actividades necesito comunicarse con el docente y el 75% expone que solo algunas veces tuvo la necesidad de comunicarse con el docente, con esto se evidencia que la ausencia de una claridad en la instrucción también es una herramienta positiva para crear canales de comunicación, destacando así que es oportuno crear una actividad donde se trabaje la comprensión del estudiante del mismo, pero dejando vacíos que permitan que en ellos se cree la necesidad de comunicar sus inquietudes.



Figura 4-9 Respuesta pregunta 17 Encuesta

Por último, para tener una comunicación asertiva dentro del aula de clase también se refleja en la empatía comunicativa en la transmisión de dudas y conocimientos entre docente y estudiante, en la figura 4-10 se evidencia que el 87,5% de los estudiante tuvieron facilidad de comunicar sus dudas siempre a su docente, esto refleja también la posición clara y amable del docente al momento de resolver las dudas, creando confianza en el estudiante para crear canales de comunicación y así que los estudiantes puedan mejorar la ejecución de sus trabajos. Por otro lado, solo el 12,5% de los estudiantes evidencio facilidad de hablar de sus dudas en ciertas ocasiones, lo cual demuestra que no para todos

los estudiantes les es fácil comunicar sus dudas, pero estos distintos canales pueden mejorar su proceso de comunicación.

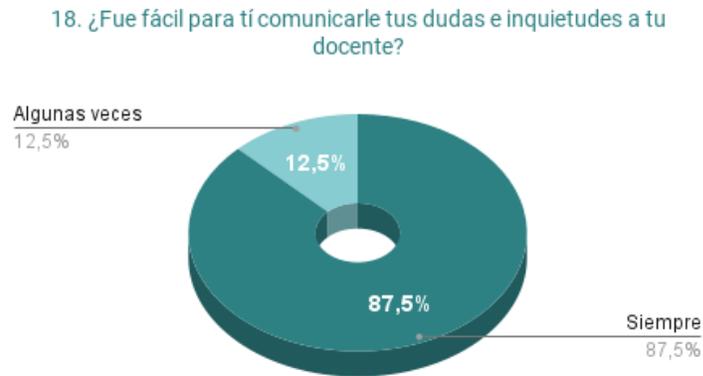


Figura 4-10 Respuesta pregunta 18 Encuesta

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

5.1.1 Conclusiones generales

Dentro del aula de clase es invaluable reconocer los diferentes canales de comunicación que se presentan, entendiendo que cada estudiante tiene una manera personal de recibir la información, a través de los escenarios se pudo identificar que el uso de un único canal de comunicación no es suficiente para satisfacer las necesidades de cada uno de los estudiantes, lo ideal es brindar comunicación gráfica y verbal (Oral y escrita) en medio de cada actividad para que haya una completa claridad en los estudiantes.

En la ejecución del proyecto pedagógico se resaltó la importancia de aplicar estos canales de comunicación en un ambiente experiencial, donde el estudiante estuvo inmerso en un espacio, donde él pudo probar cada uno de los canales de comunicación propuestos en el ejercicio, y así mismo aplicarlos para el correcto desarrollo de la actividad, la comunicación escrita en este caso abrió puertas para entablar conversaciones entre docente-estudiante como entre pares, demostrando que el uso de distintos tipos de comunicación fomentan la asertividad en el intercambio de ideas e inquietudes.

Es importante también concluir que cuando cada estudiante se ve enfrentado a responder a los tres canales comunicativos -Oral (escrito y verbal) y gráfico-, presentados en los escenarios, en ellos se evidencia la preferencia por uno o dos de ellos, así se evidenció en la ejecución de las actividades, y es a través de esta evidencia que se concluye una acción positiva, en el proceso del aprender-haciendo, ya que cada estudiante respondió de manera diferente al tipo de comunicación brindada por el docente, realizando así la ejecución del trabajo de clase conforme a lo comprendido.

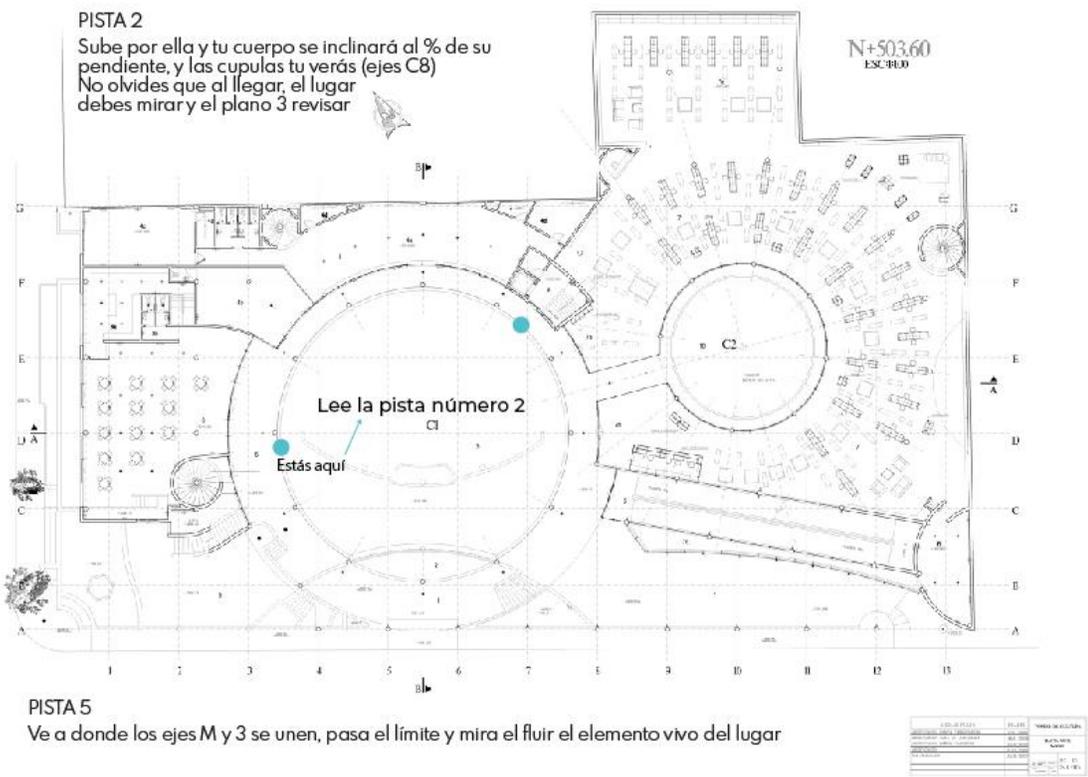
5.1.2 Conclusiones específicas

- Crear espacios experienciales trae consciencia al docente de la necesidad de entablar canales de comunicación claros, donde él pueda exponer el desarrollo de conceptos y actividades a los alumnos, y ellos reciban la información suficiente para realizar la actividad.
- Usar solo instrucciones escritas para desarrollar el ejercicio, no es oportuno, ya que, primero, pueden quedar dudas en el estudiante y ocasionar una mala ejecución del ejercicio, y segundo, que el estudiante al tener toda la información del ejercicio de manera escrita, evita crear espacios de diálogo, por esto es bueno entablar contacto escrito en las actividades, pero dejando ciertos vacíos para que en el transcurrir de la actividad el estudiante responde a la necesidad de buscar esclarecer dudas con el docente, él cual al responder con actitud amable permite abrir la puerta a la horizontalidad entre docente-estudiante.
- Crear actividades fundamentadas en la experiencia, donde el estudiante adquiere conocimientos a través del aprender-haciendo, permite que para el estudiante el aprendizaje sea significativo, porque aprende a relacionar conceptos con experiencias vividas, en este caso en la relación con un espacio arquitectónico y sus componentes.

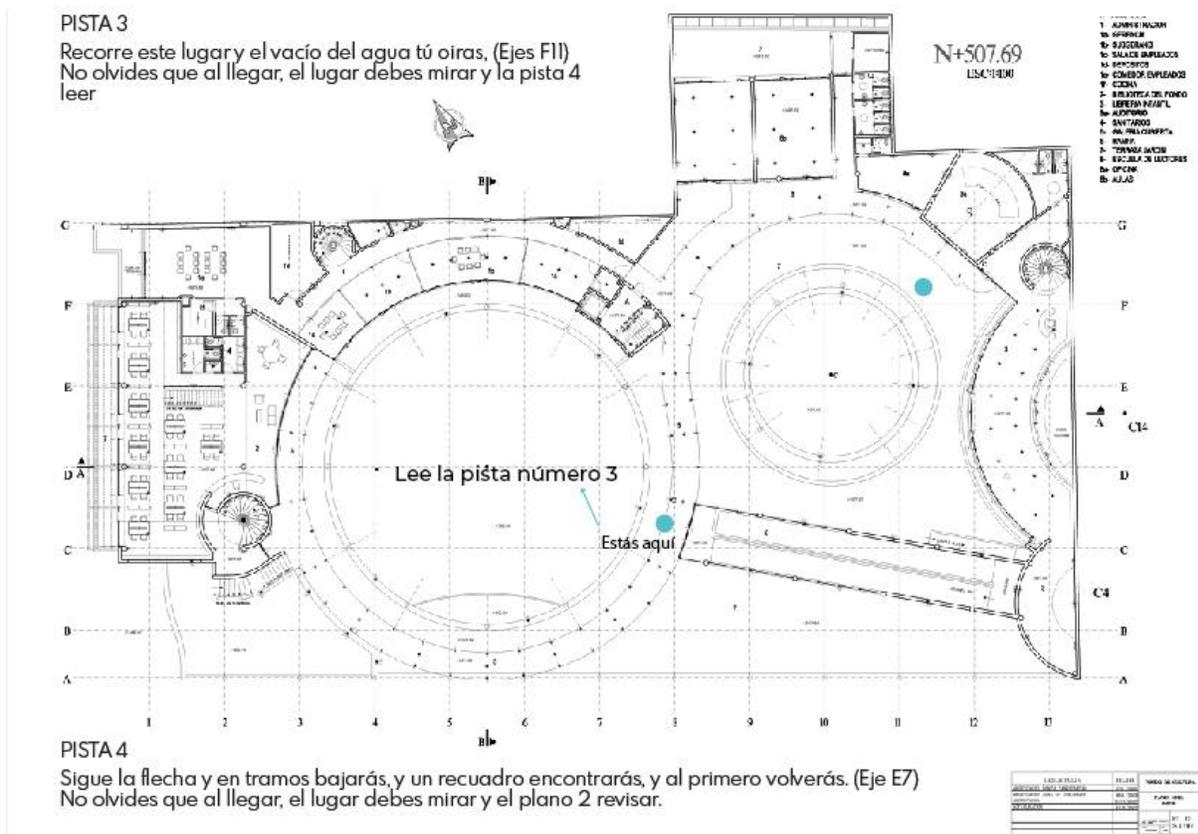
5.2 Recomendaciones

Para una futura implementación del proyecto, es conveniente aplicar dentro del escenario actividades que incluyan una interacción de distintos tipos de comunicación, donde se abra la posibilidad de que cada estudiante pueda entender y desarrollar el ejercicio comprendiendo a través del tipo de comunicación predilecto para él, sin dejar a un lado, que la misma interacción desarrollará nuevas habilidades comunicativas en cada uno de los estudiantes.

B. Anexo: Plano con instrucciones - Piso 2 Centro Cultural Gabriel García Márquez



C. Anexo: Plano con instrucciones - Piso 3 Centro Cultural Gabriel García Márquez

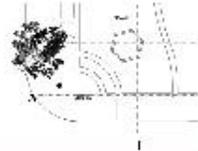
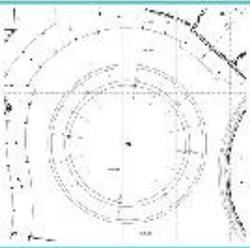
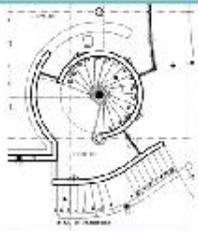


D. Anexo: Lista de conceptos arquitectónicos

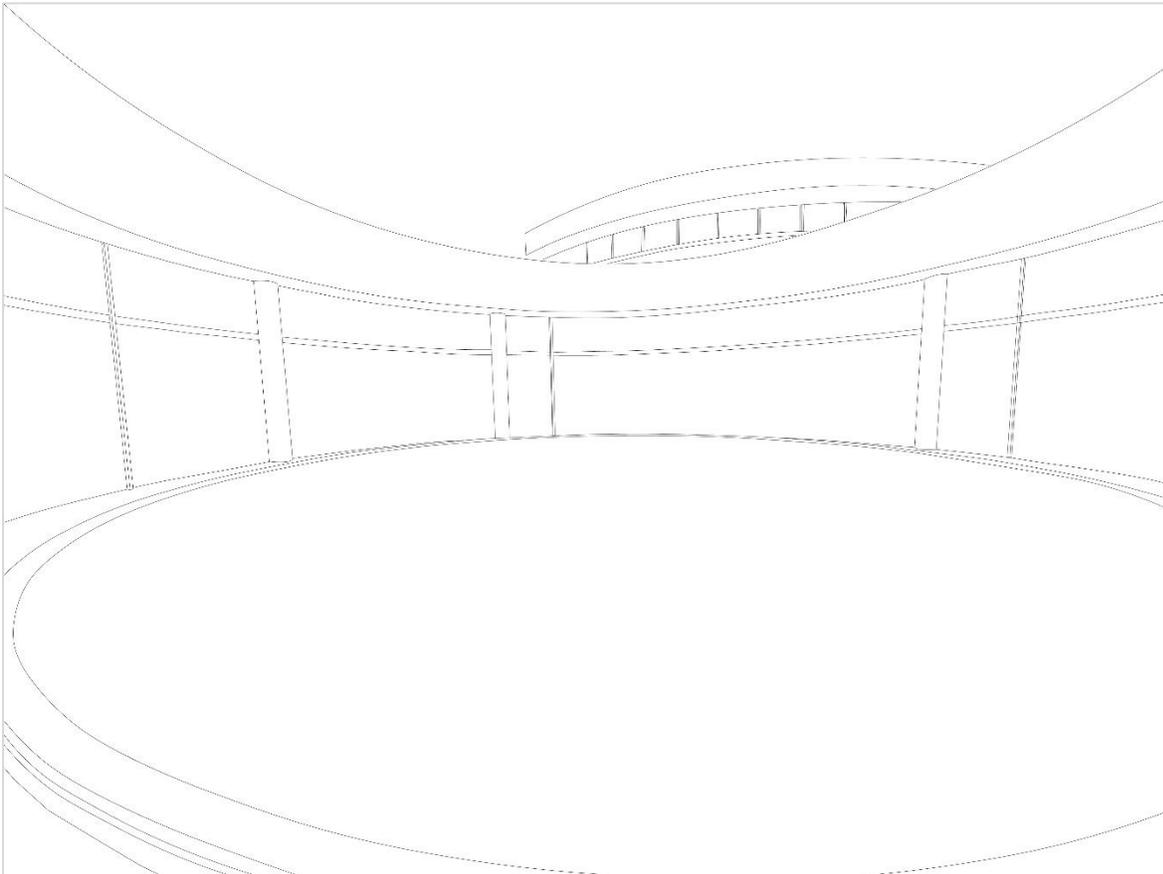
TRABAJO DE CAMPO

Mallerly Romero Piña
Especialización en pedagogía del Diseño
Actividad 1

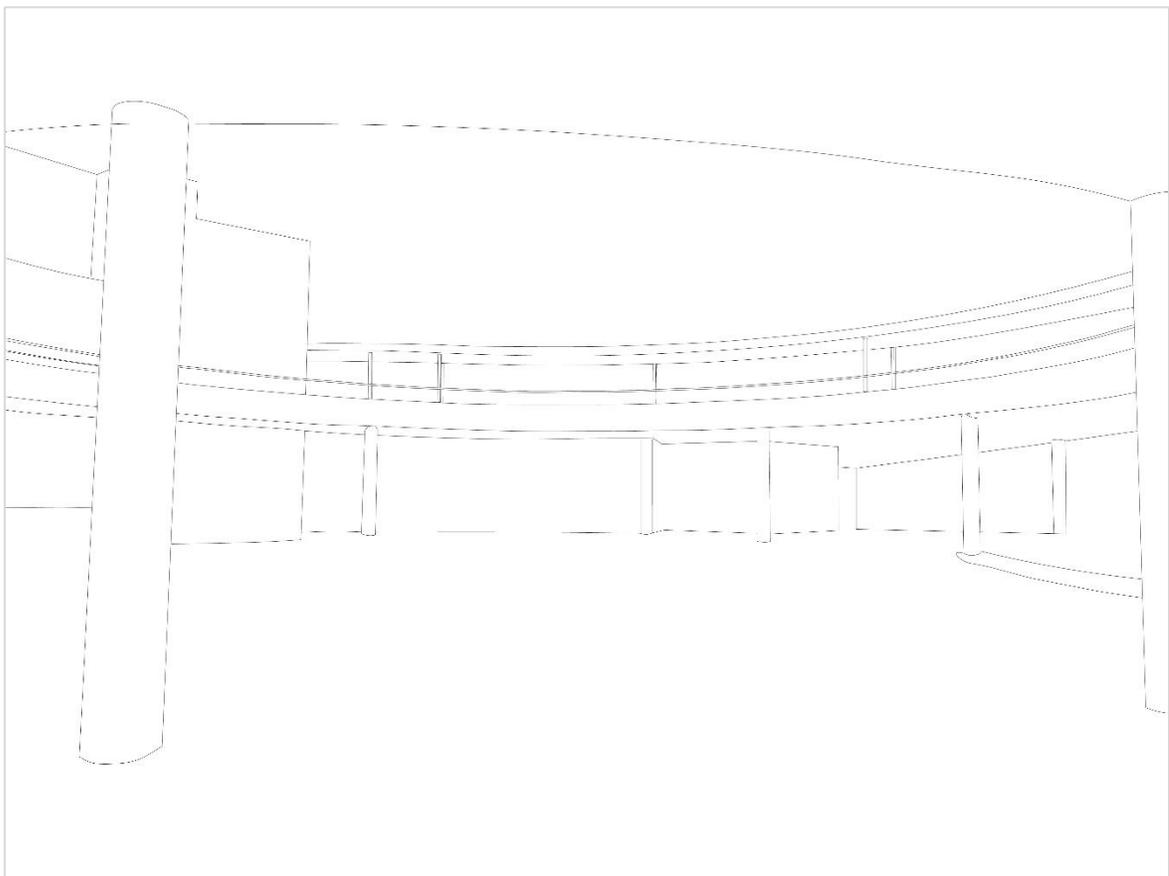
Completa los textos y relacionalos con un concepto y una representación (Dibujo)

<p>ESCALERA</p>	<p>Una ___ punteada se intercepta con otra ___ punteada dando geográficamente dirección y vida a un espacio a través de letras y números</p>	
<p>TERRAZA</p>	<p>Sin importar las limitaciones, a través de su pendiente puedes ___ y recorrer las visuales de Bogotá y también puedes ___ y conocer el arte sumergido bajo tierra,</p>	
<p>LÍMITES</p>	<p>Según su ____, podrás llegar a un espacio de manera ____, circular u otogonal, recorriendo distintas alturas, descansando en distintos niveles y visualizando nuevos lugares, la flecha es tu guía.</p>	
<p>RAMPA</p>	<p>En este lugar te sentirás afuera, por que estarás bajo el ____, pero estarás adentro, porque no has ___ del lugar, y siempre hacia abajo podrás mirar.</p>	
<p>EJE</p>	<p>En todo ___ que habites, hay elementos que te envuelven, que delimitan un interior o exterior, que te separán de otro ____, algunos son muy definidos (muro, pared), otros medianamente definidos (vanos) y otros totalmente sugeridos (columna, viga, vegetación, etc)</p>	

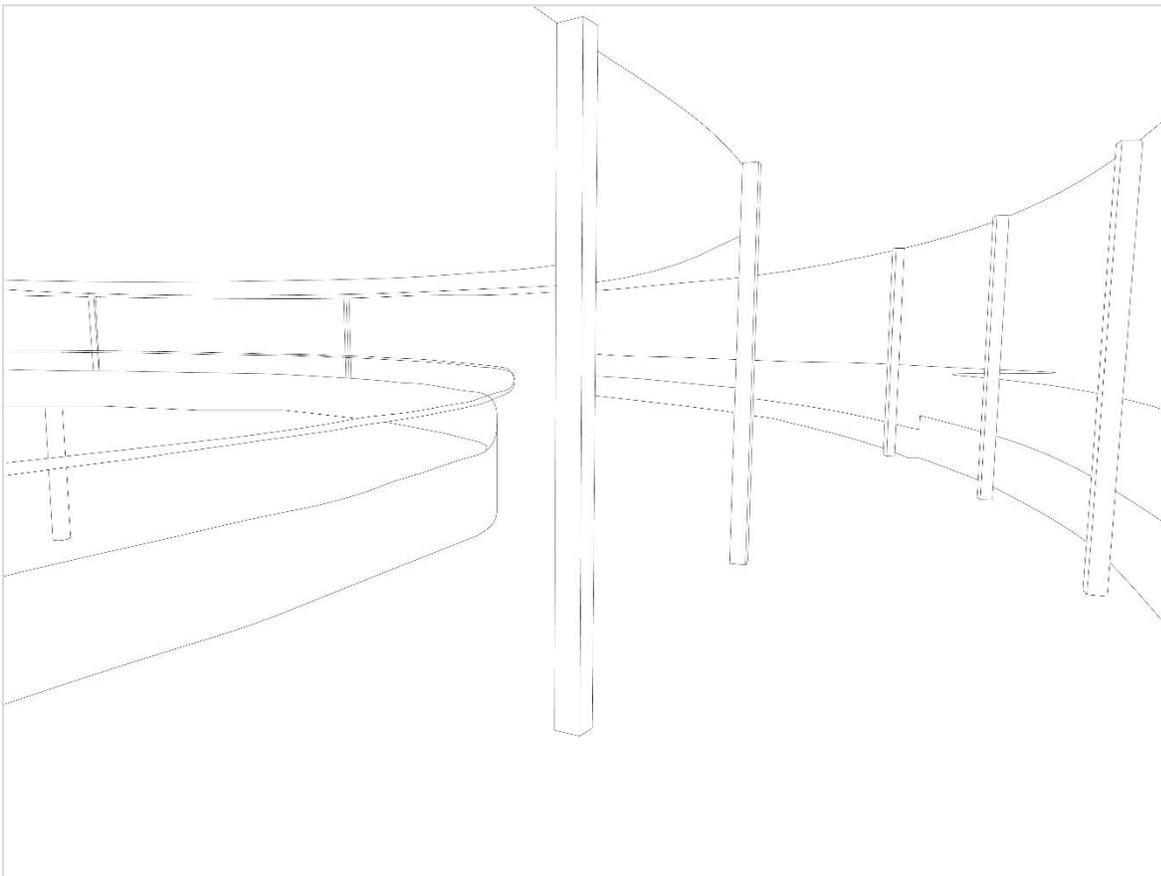
E. Anexo: Perspectiva en líneas - Espacio 1



F. Anexo: Perspectiva en líneas - Espacio 2



G. Anexo: Perspectiva en líneas - Espacio 3



H. Anexo: Hoja base – Elaboración plano pares

Reconociendo los espacios

1. Dibujar los elementos que aprendiste hoy, que están presentes en el lugar
2. Escribe que visuales principales encontraste
3. Cuáles límites reconociste?

I. Anexo: Formulario – Google Form



ESCENARIO 3 - REFLEXIÓN

La presente encuesta busca recolectar información sobre la actividad realizada en el Centro Cultural Gabriel García Márquez, frente a la experiencia que tuviste

[Acceder a Google](#) para guardar el progreso. [Más información](#)

*Obligatorio

Nombre *

Tu respuesta

HACIENDO MÍO LO DE TODOS

Las siguientes 8 preguntas se encuentran relacionadas al primer escenario planteado, el cual se desarrolla a través de una carrera de observación, haciendo uso de conceptos arquitectónicos y visuales del lugar.

1. En la primera actividad, al momento de relacionar los conceptos con su representación gráfica, la instrucción **ESCRITA**.. *

- Fue clara
- Fue algo clara, pero requería explicación verbal del docente
- No la entendí

2. ¿Al momento de reconocer los conceptos, fue más claro aprenderlos con su representación gráfica o con su descripción escrita? *

- Descripción escrita
- Representación gráfica

3. ¿Cómo entendiste mejor los conceptos?, a través de: *

- Descripción escrita + representación gráfica
- Explicación verbal

4. Para realizar el recorrido por el Centro Cultural, las instrucciones descritas en los planos arquitectónicos.. *

- Fueron claras
- Fueron algo claras, pero requería explicación verbal del docente
- No las entendí

5. Las pistas planteadas en el plano las encontrarías mas claras de manera: *

- 100% verbal
- Verbal y escrita
- 100% escrita

6. ¿Consideras que sin apoyo verbal hubieras podido completar el recorrido esperado usando unicamente las instrucciones y pistas descritas en los planos arquitectónicos? *

- Sí
- No

[Solicitar acceso de](#)

7. ¿Los planos y las instrucciones contenían la información suficiente para cumplir con la actividad de clase? *

- Sí
 No

10. ¿Le hiciste saber a tu guía (Par sin venda) las necesidades que se te presentaron durante el recorrido? *

- Siempre
 Algunas veces
 Nunca

8. ¿En la actividad lograste apropiarte de los conceptos arquitectónicos analizados al principio de la clase? *

- Sí, de todos
 Sí, de algunos
 No, de ninguno

11. ¿Fue fácil exponer tu necesidad en medio de tu estado de vulnerabilidad ocasionado por la ausencia de visión? *

- Siempre
 Algunas veces
 Nunca

HACIENDO DE LO MÍO LO DE TODOS

Las siguientes 6 preguntas se encuentran relacionadas al segundo escenario planteado, donde se hizo un recorrido por pares, donde uno de ellos tenía los ojos vendados y luego intercambiando el rol, para construir un plano final del espacio.

12. ¿Tu opinión fue tomada en cuenta al momento de dibujar el plano arquitectónico? *

- Siempre
 Algunas veces
 Nunca

9. ¿La orientación que te daba tu guía (Par sin venda) evidenció su atención a tu estado de vulnerabilidad? *

- Siempre
 Algunas veces
 Nunca

13. ¿Tuviste en cuenta las opiniones de tu compañero al momento de dibujar el plano? *

- Siempre
 Algunas veces
 Nunca

14. ¿Qué tan fácil fue acoplar las ideas de tu compañero con tus ideas al dibujar el plano? *

- Fácil
- Medio fácil
- Difícil

17. ¿Tuviste la necesidad de comunicarte con tu docente en medio de la actividad? *

- Siempre
- Algunas veces
- Nunca

HACIENDO DE TODOS LO DE TODOS

Las siguientes 4 preguntas buscan reflexionar sobre la actividad realizada en cuanto a los canales de comunicación más asertivos usados en el desarrollo del ejercicio.

18. ¿Fue fácil para tí comunicarle tus dudas e inquietudes a tu docente? *

- Siempre
- Algunas veces
- Nunca

15. Después de esta experiencia, al momento de comunicar una idea o duda, a tu docente o compañero, consideras que la mejor manera es:

- Con representación gráfica
- Con explicación verbal
- Con explicación escrita

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Las siguientes 2 preguntas se encuentran relacionadas a los escenarios planteados en el ejercicio.

16. Con cuál de estas maneras de comunicación ejercidas por el docente, consideras que obtuviste mayor información y claridad del ejercicio: *

- Con la representación gráfica
- Con la explicación verbal
- Con la explicación escrita

19. Con tu experiencia con el ejercicio, ¿qué conclusiones podrías analizar de las diferentes maneras de comunicación (Gráfica, Verbal y Escrita) que experimentaste en la actividad? *

Tu respuesta _____

20. Con tu experiencia con el ejercicio, ¿qué sugerencias podrías comentar sobre las diferentes maneras de comunicación (Gráfica, Verbal y Escrita) que experimentaste en la actividad? *

Tu respuesta _____

J. Anexo: Fotografía actividad conceptos



Fotografía 1 - Fuente propia

K. Anexo: Fotografía Carrera de Observación



Fotografía 2 Fuente propia



Fotografía 3 Fuente propia

Fotografía 4 - Fuente propia

L. Anexo: Evidencia desarrollo encuesta

TRABAJO DE CAMPO

Reconociendo los espacios

PISTA 1

¿En que espacio estás?
 Corredor del centro de la plaza

¿Qué elementos arquitectónicos hay?
 Antepecho - Techo - vigas - Barandas - Niveles
 Columnas - línea del cielo - Escaleras - pisos - cemento (piso)

¿Que límites hay en este espacio?
 Barandas - Niveles - línea del cielo
 Columnas - pisos

¿Con base a los límites que tipo de espacio es?
 Hacia el Occidente espacios definidos
 Hacia el Oriente sugeridos.

PISTA 2

¿En que espacio estás?
 Terraza

¿Qué elementos arquitectónicos hay?
 Techo, cúpulas, Barandas, Nativaleta, Antepie, línea del cielo

¿Que límites hay en este espacio?
 Antepie, barandas

¿Con base a los límites que tipo de espacio es?
 Sugerido

PISTA 3

¿En que espacio estás?
 Terraza hacia la fuente

¿Qué elementos arquitectónicos hay?
 Columnas, Antepie, techo, oficinas

CS Escaneado con CamScanner

PISTA 3	<p>¿Que limites hay en este espacio? muros, arbores, barandas</p> <p>¿Con base a los límites que tipo de espacio es? Sugeridos</p>
PISTA 4	<p>¿En que espacio estás? Recuadro cupola</p> <p>¿Qué elementos arquitectónicos hay? Pared, techo, ventana</p> <p>¿Que limites hay en este espacio? Anterodilla, pared, ventana</p> <p>¿Con base a los límites que tipo de espacio es? Definidos</p>
PISTA 5	<p>¿En que espacio estás? fuente</p> <p>¿Qué elementos arquitectónicos hay? Ante pie, columnas, linea del cielo</p> <p>¿Que limites hay en este espacio? Ante pie, fuente, ventanas</p> <p>¿Con base a los límites que tipo de espacio es? medionamente definidos y sugerido</p>

N. Anexo: Fotografía Completando perspectiva



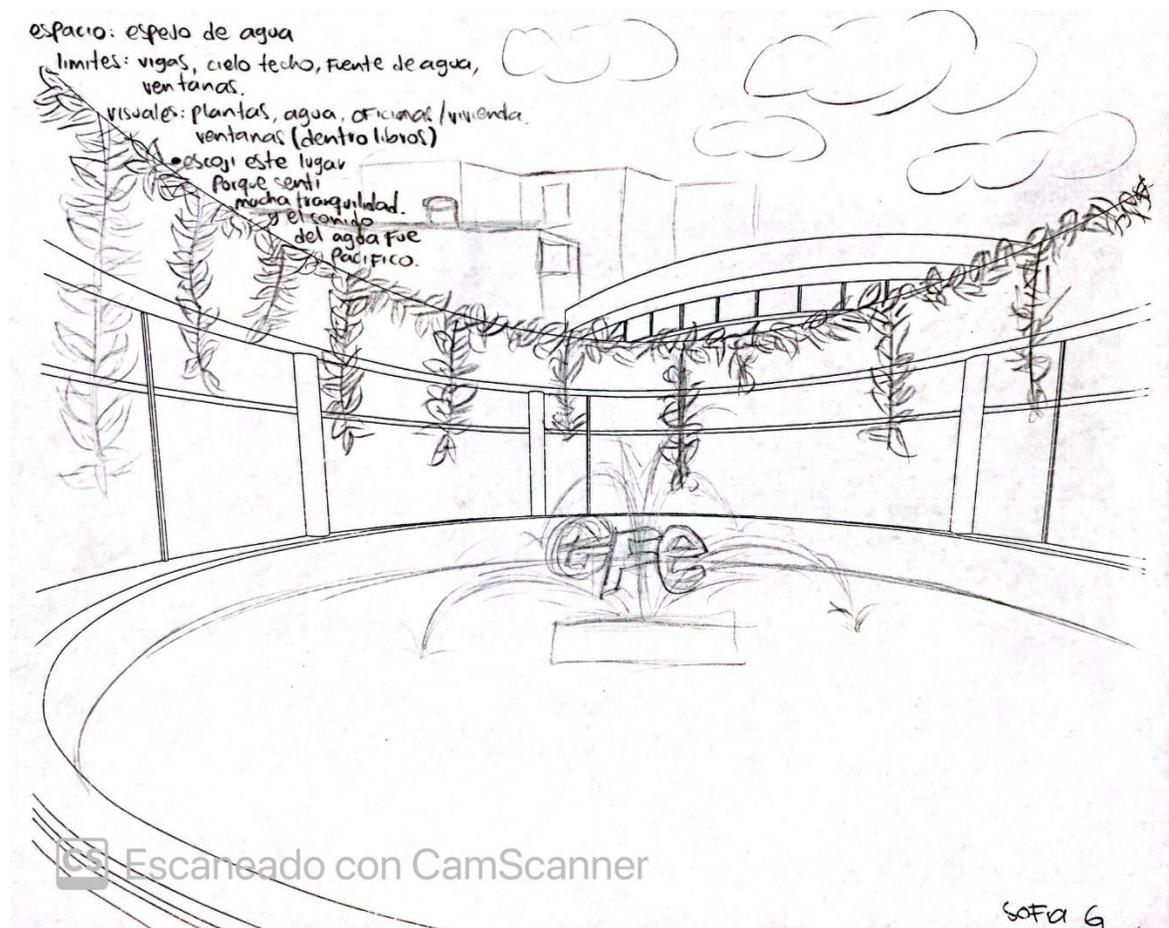
Fotografía 5 - Fuente propia



Fotografía 6 - Fuente propia

Fotografía 7 - Fuente propia

O. Anexo: Evidencia perspectiva completa



P. Anexo: Fotografía Cambio de roles



Fotografía 8 - Fuente propia



Fotografía 9 - Fuente propia

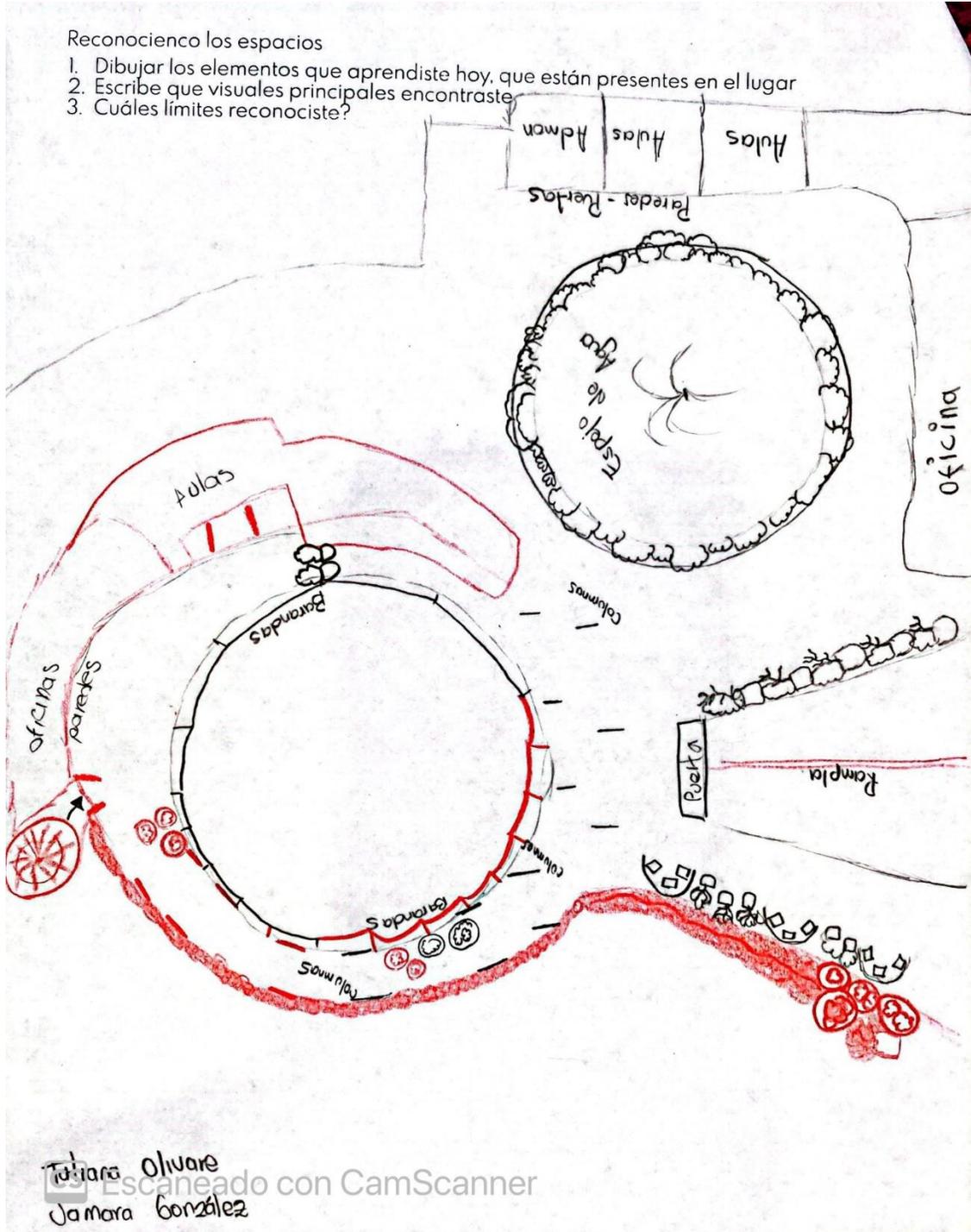


Fotografía 10 - Fuente propia



Fotografía 11 - Fuente propia

Q. Anexo: Fotografía Cambio de roles



R. Anexo: Evidencia dibujo plano



Fotografía 12 - Fuente propia



Fotografía 13 - Fuente propia



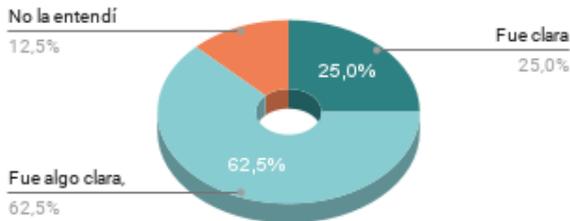
Fotografía 14 - Fuente propia



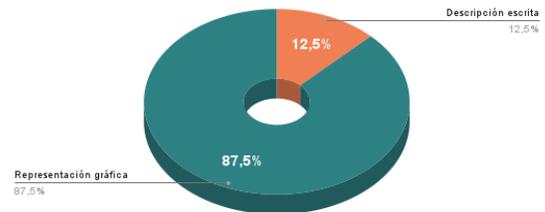
Fotografía 15 - Fuente propia

S. Anexo: Gráficos – Respuestas Google Form

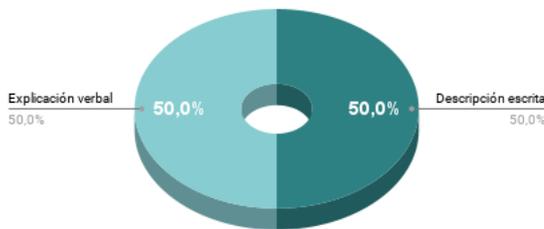
1. En la primera actividad, al momento de relacionar los conceptos con su representación gráfica, la instrucción ESCRITA..



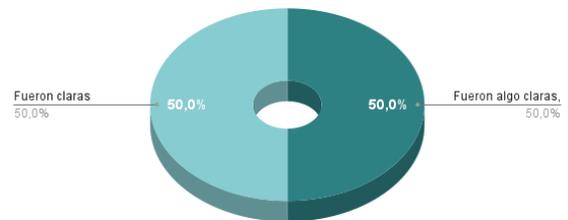
2. ¿Al momento de reconocer los conceptos, fue más claro aprenderlos con su representación gráfica o con su descripción escrita?



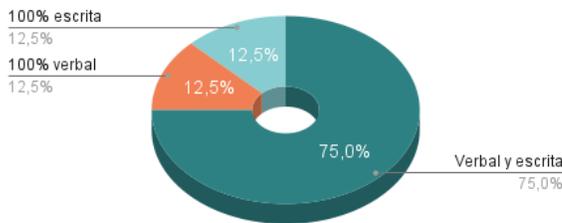
3. ¿Cómo entendiste mejor los conceptos?, a través de:



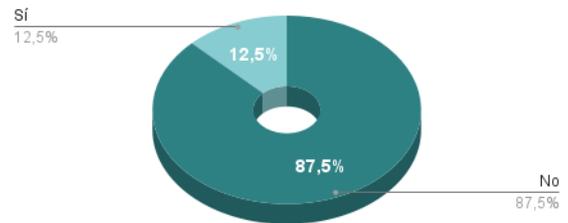
4. Para realizar el recorrido por el Centro Cultural, las instrucciones descritas en los planos arquitectónicos..



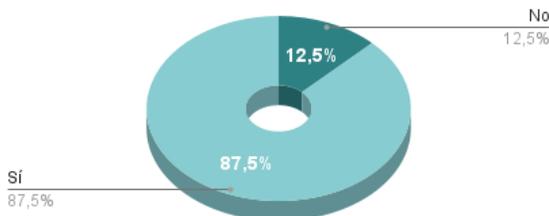
5. Las pistas planteadas en el plano las encontrarías mas claras de manera:



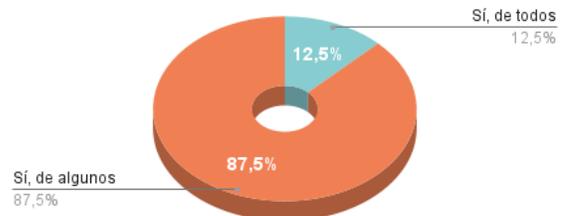
6. ¿Consideras que sin apoyo verbal hubieras podido completar el recorrido esperado usando unicamente las instrucciones y pistas



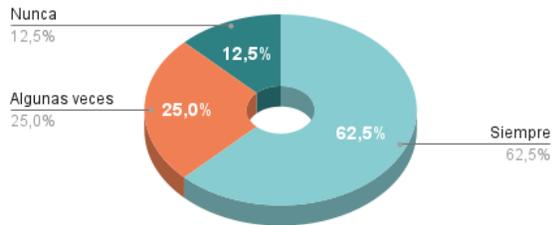
7. ¿Los planos y las instrucciones contenían la información suficiente para cumplir con la actividad de clase?



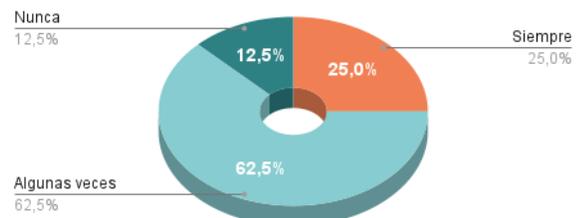
8. ¿En la actividad lograste apropiarte de los conceptos arquitectónicos analizados al principio de la clase?



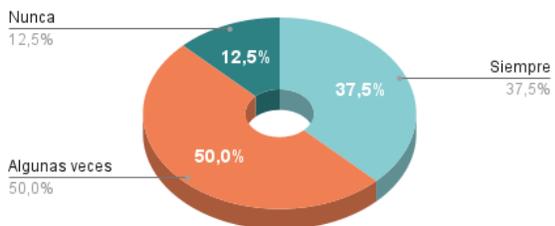
9. ¿La orientación que te daba tu guía (Par sin venda) evidencio su atención a tu estado de vulnerabilidad?



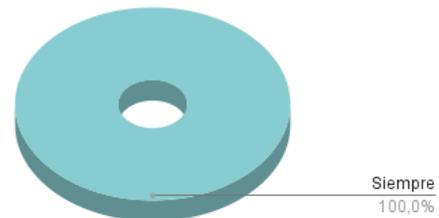
10. ¿Le hiciste saber a tu guía (Par sin venda) las necesidades que se te presentaron durante el recorrido?



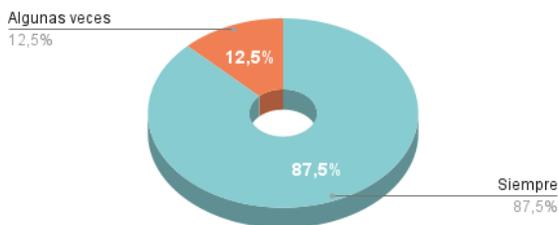
11. ¿Fue fácil exponer tu necesidad en medio de tu estado de vulnerabilidad ocasionado por la ausencia de visión?



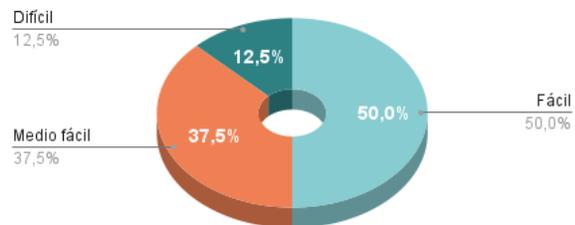
12. ¿Tu opinión fue tomada en cuenta al momento de dibujar el plano arquitectónico?



13. ¿Tuviste en cuenta las opiniones de tu compañero al momento de dibujar el plano?



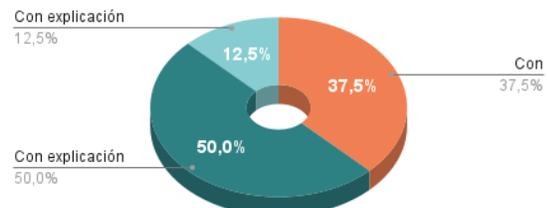
14. ¿Qué tan facil fue acoplar las ideas de tu compañero con tus ideas al dibujar el plano?



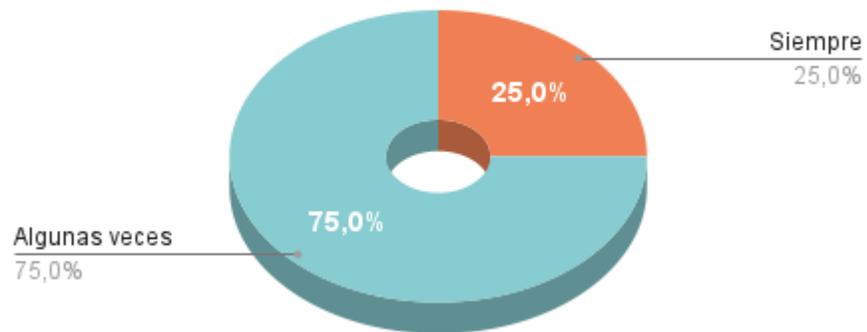
15. Después de esta experiencia, al momento de comunicar una idea o duda, a tu docente o compañero, consideras que la mejor manera



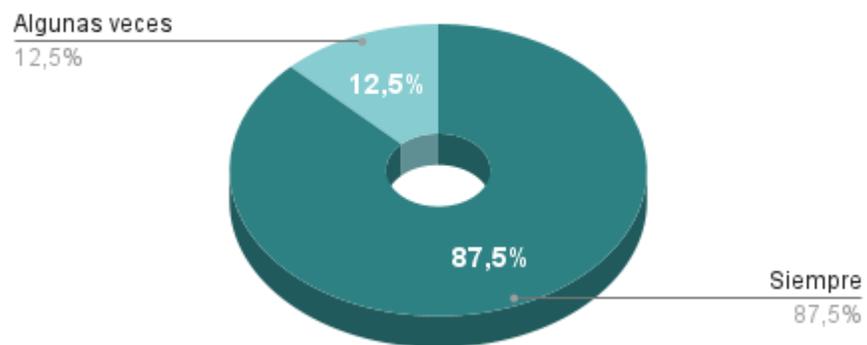
16. Con cuál de estas maneras de comunicación ejercidas por el docente, consideras que obtuviste mayor información y claridad del



17. ¿Tuviste la necesidad de comunicarte con tu docente en medio de la actividad?



18. ¿Fue fácil para tí comunicarle tus dudas e inquietudes a tu docente?



Bibliografía

- Corrales Pérez, A., Quijano León, N. K., Alfonso, E., Coronado, G., & Autónoma De Yucatán, U. (2017). *EMPATÍA, COMUNICACIÓN ASERTIVA Y SEGUIMIENTO DE EMPATÍA, COMUNICACIÓN ASERTIVA Y SEGUIMIENTO DE NORMAS. UN PROGRAMA PARA DESARROLLAR HABILIDADES PARA LA VIDA Empathy, assertive communication and follow-up of rules A program to develop skills for life.*
- Dewey, J. (2004). *Experiencia y Educación* (J. Saén Obregón, Ed.; 1st ed., Vol. 1). Editorial Biblioteca Nueva.
- Dorst, K. (2011). *The problem of design problem Kees Dorst.*
- Gutiérrez Solano, L. F. (2017). *COMUNICACIÓN ASERTIVA ANALISIS BIBLIOGRAFICO DE LAS. 1, 1–62.*
- Niño Rojas, V. M. (2011). *Competencias en la comunicación: Hacia las prácticas del discurso* (Tercera Edición). Ecoe Ediciones.
- Schön, D. A. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones.* Ediciones Paidós.