



Seminario 1: Mesas de Diálogo

AyU – Área Diseño

- Conocimientos para desarrollar el hábitat adecuado y adecuado
- Posibilita catalizar los conocimientos de todas las áreas
- Aportan a la construcción del pensamiento proyectual
- Integra el aporte de las otras áreas al proceso proyectual, sintetizando el pensamiento proyectual en su carácter holístico, trabajando desde la conceptualización, atravesando procesos reflexivos, innovadores y heurísticos, construyendo una visión totalizadora.
- Es el núcleo del pensamiento, donde se producen ideas, es un espacio generador y constructor de las ideas
- Es un soporte dinámico, de un proceso que interrelaciona y motoriza el pensamiento proyectual
- Herramienta para lograr un proyecto funcional y bello
- Ayudan a replantear y conocer el contexto donde operamos
- Lugar donde se concreta la integración de los conocimientos
- Aporta al desarrollo del pensamiento crítico creativo y reflexivo - (Dos coincidencias)
- Brinda la posibilidad de expresar la idea creativa
- Pone a prueba las ideas para poder ejercitar una respuesta concreta - (Dos coincidencias)
- Lo digo sin pensar, lo digo sin tenerlo preparado, lo digo como arquitecto. El área de diseño trabaja sobre aspectos específicos del proyecto, del espacio, y aporta mecanismos (de proyecto) que parecerían ser la especificidad de la arquitectura. Eso me parece fundamental y aporta a lo que decía recién del área sociales, porque supone definir una cierta naturaleza epistemológica de la arquitectura que queda en las manos de una de estas áreas. Y la pregunta es: ¿Como en la práctica podríamos hacer para trabajar integrando las tres áreas?.
- Coincido con ella, el área de diseño es el articulador de todas las áreas. Lleva a cabo lo proyectual articulando las otras áreas. Para llegar a un buen resultado. Si el que diseña no tiene en cuenta las otras áreas que dan vueltas alrededor, creo que el área de diseño esta la articulación.
- Estoy dentro del área de diseño desde la morfología. Como el estudio de la forma que es lo que trabajamos en morfología. Principal aporte de las morfologías dentro del área de diseño tiene que ver la aproximación al estudio de la forma desde una mirada holística y compleja que



implica soportes físicos, contextuales, filosóficos e instrumentales dentro de esta mirada de un entrecruzamiento entre lo figurativo y lo conceptual. Considerando lo conceptual más relacionado al área sociales. Que sean áreas que pueden trabajar juntas.

- Aclara que este documento se trabaja desde el aporte y entre seminarios.
- En el área de diseño Aprendemos a materializar y a conjugar lo que aprendemos en todas las áreas. Contribuye como un disparador de la creatividad. Contribuye Potenciador de la comprensión del pensamiento abstracto. Herramienta de materialización de lo que uno por ahí imagina que es una necesidad, como hacerlo, como aprende de otra área. todo se resume en el área y se materializa.
- Yo creo que es errado pensar que el taller de diseño es articulador porque según lo que se está proponiendo el PP tiene que ser transversal e interno a cada materia. Es el desafío que cada materia tiene que incorporar al PP integrador, no se puede depender del proyecto. En todo caso el taller de proyecto es el lugar donde el PP se ejerce de manera más transparente. Entonces es obvio que hay PP cuando uno proyecta, pero ese el PP tiene que atravesar todo. Un desafío tenemos los talleres , con la comprensión que se está dando también que es que enseñar a pensar y al mismo tiempo enseñar las herramientas que se requieren para ese pensamiento. para materializar ese pensamiento. Hay que pensar con la mano. Hay que enseñar a dibujar al mismo tiempo que enseñar a pensar Pero hay un desfase que cuando uno compacta al mismo tiempo representación y proyecto. que es algo que está ahora en el programa. Es el desafío que tenemos aunar las áreas.
- Comparto con vos me resulta difícil por la trayectoria que tenemos en el plan de estudio, separar el PP del área de diseño, porque se supone que es donde vemos todo eso y lo articulamos dentro del área de diseño siendo estudiante, no enseñando un contenido, diferenciar esa cuestión . Te da las herramientas que te da para articular, las formas y los modos de esa idea. que tenemos que aprender a expresar a nuestros compañeros.
- Lo que aporta es una visión periférica, un espacio donde se conjugan varias áreas. Recuerdo hace un par de años vino Mario Corea y yo le pregunté porque dibuja a mano y me dijo que porque cuando dibujaba a mano era como si pensaba. Creo que el área de diseño es el espacio donde pensamos, donde materializamos diferentes áreas de la facultad. El desafío que se viene en la nueva estructura curricular, que no sean como espacios compartimentados sino que conjuguen y sean dinámicos. Es la clave de lo que se viene.
- El que entra a FADU o egresa es porque en cualquiera de las tres carreras siente cierta búsqueda o atracción al área de diseño, por ahí esa mirada muy fuerte puesta en el área de diseño. se nuclean se articulan también las otras, la social y el área tecnología . Un estudiante de arquitectura a diferencia de otros estudiantes, estudia a través de revistas, sacando fotos, haciendo un recorrido urbano, todo eso creo que ocurre en el área de diseño. se nutre de las otras dos áreas, en un taller de proyecto.
- El área de diseño. el ejercicio básico es proyectar, diseñar, tienen que estar atravesada por los otros campos o bloques sobre la representación que tienen que ser sistemática como sensibles.



Los sistemas de representación no solo involucran los modos de comunicar la forma y los espacios. Una representación es una estructura conceptual que media entre el sujeto y el objeto y haciendo inteligible la realidad. Si se puede comprender, se puede representar y si se puede representar se puede conseguir o idear. De allí la importancia de incorporar los modos de ideación entre las formas y los espacios con los medios que uno utilice. Ya sean digitales o analógicos.

- Pensando en lo que se dijo se me viene a colación el tema del lenguaje. Tanto para comunicar a la hora de diseñar y los procesos. Ahí entran las morfologías y los sistemas a veces más atravesadas por el PP, a veces más meramente más técnicas, al menos esos son los desafíos que me planteo en la cátedra. Pienso cómo comunicamos porque es un lenguaje nuevo para los que ingresan, porque es totalmente gráfico. Y con gráfico me refiero no solo a lo bi dimensional sino que ya estamos hablando de lo tridimensional, las maquetas. Todo eso son lenguajes distintos que tienen que confluir y estos cambios nos obligan a que comencemos a incorporar otras cosas, como nos pasó en nuestra cátedra con el tema de comenzar a trabajar con software y los que nos llevó y las dificultades y todo eso.
- Pareciera entonces que el área de diseño es la que más se acerca a la realidad que más se acerca a los que les espera después de la carrera. Por eso también es bueno que el PP atraviese todas las áreas. Pero también es cierto que en área de diseño también se desarrollen esas habilidades y esos lenguajes específicos que es necesario consolidar desde temprano. Me parece que más allá de las dinámicas de trabajo, la importancia de desarrollar ese lenguaje tempranamente. Porque a partir de desarrollar ese lenguaje es que comprende las herramientas y eso no siempre pasa en primer año. Muchos de los que estamos acá hemos padecido el plan de estudio. en el buen sentido.
- Las tres áreas hay diferencia pero una no es más importante que la otra. El área de diseño Aporta a la invención y lo social aporta a la reflexión de esa invención. Entonces a la invención de conceptos, a la invención de elementos proyectuales, lingüística y semiótica, estrategias tácticas, modos y lógicas proyectuales. eso. dimensión, conceptos, enunciados, formas, lingüística, semiótica, estrategias, tácticas metodológicas.
- considero que el área aporta mecanismos, ¿métodos? para pensar el proyecto, para ensayar los problemas que este comporta, los puntos de vista que se ponderan en el inicio de un proyecto, teniendo en cuenta que hay una mutua interacción entre las demandas, los aspectos tecnológicos y los elementos estrictamente disciplinares. Y que todos son materiales de la arquitectura que emergen de manera holística, más allá de su resolución secuencial.
- Esta área se denomina “Área de Diseño” y no de proyecto, cuando en realidad hablamos de proceso proyectual, debiendo así reforzar esta noción.
- La materia Taller como núcleo estructurador, como lo es actualmente o sería un área más. Teniendo en cuenta que la resolución ministerial contempla a un núcleo de integración de contenidos.



- Aportaciones desde los recursos técnicos proyectuales para la comprensión de la habitabilidad y espacial.
- Distintas maneras de pensar el proyecto, generando un pensamiento crítico y reflexivo.
- Morfología es un instrumento para el hacer, un estudio de formas como mecanismo de diseño, interviniendo en el espacio, el concepto y el contexto
- Dificultades al ver el pensamiento complejo, pensando así en un proyecto pero no en las instalaciones y estructuras por ej., sin comprender su complejidad por completo.
- El urbanismo aborda el pensamiento complejo como pensamiento proyectual, saliéndose del área de la arquitectura para tener que incorporar recursos para enfrentar problemas complejos.
- Con frecuencia se puede ver las materias y contenidos, siendo difícil abordar la integralidad.
- Superposición o ausencia de contenidos. Ej: Asumen o no, que otro área o materia da cierto contenido.
- El taller es la integración conceptual y debería abordar el rigor. Praxis y poiesis, concepto y oficio.
- El taller debe ser un espacio sintetizador y reflexivo.
- El área de diseño es estructural a toda la carrera, es el eje que sustancia la formación dentro de un proceso creciente.
- Independientemente de los contenidos el área busca acercar a los estudiantes herramientas operacionales, endamiarlos para poder pensar el proyecto.
- Aporta la estructura de pensamiento capaz de desarrollar contenidos que se articulan con las otras áreas, dotando de herramientas generadoras de recursos para pensar desde lo social, ético y tecnológico para materializar lo pensado / imaginado.
- Aporta es el ensayo operativo sobre los problemas de proyecto
- aporta reconocer los niveles epistemológicos operantes en el pensamiento proyectual.
- Espacio en el que se definen y ensayan hipótesis proyectuales.
- Capaz de reconocer niveles epistemológicos y aportar a la transversalidad, desde el proceso creativo y etapa de diseño que debe apoyarse indiscutidamente en las demás áreas. Brinda la posibilidad de anticipación.
- Aporta los abordajes epistémicos desde los cuales se resuelven los problemas de diseño, abordajes que son geométricos sintácticos, abordajes fenomenológicos, abordajes existenciales, y una serie de categorías que contribuyen a pensar el problema en sus diferentes



escalas. Al hacer explícito desde esos lugares, estos contenidos, los estudiantes comienzan a tener una instrumentación que le permiten trascender la copia de la forma y crear.

- El área de diseño aporta caminos, estrategias de abordajes para la resolución de problemas y la toma de conciencia de la integralidad de pensamiento proyectual.
- En la modalidad de trabajo en talleres, se toma conciencia de la complejidad del pensamiento proyectual, en todas sus dimensiones, de esa cosa indisoluble que es el proyecto que se alimenta de las diferentes miradas que no siempre son desde el interior de la disciplina
- Aporta a la toma de conciencia de la integralidad y la interdisciplinariedad del pensamiento proyectual.
- Profundiza las problemáticas, abarca complejidades. Es el área de integración
- El PP es una manera de abordar los problemas que una afronta en distintos lugares que no son solo el taller de proyecto. Tiene que ver con los conocimientos y las metodologías que uno ha podido aprehender, y aprender, que en el aula enseña y desarrolla para afrontar problemáticas en las cuales se superponen más de una epistemología.
El PP intenta resolver problemas proyectuales que tienen entrada desde el contexto cultural, geográfico, desde distintas disciplinas, y lo que hace es articular una manera de abordar esos problemas.
Particularmente la morfología desarrolla la percepción y la heurística como herramientas que aportan a esa metodología y esa forma de pensar el pensamiento del proyecto.
- El PP plantea 2 cuestiones:
 - 1) Qué es pensamiento, qué tipo de pensamiento, hablamos de un pensamiento que trata de evidenciar lo oculto (racionalización).
 - 2) En cuanto al proyecto lo entendemos como el mundo mental intersubjetivo y la realidad como mundo de fenómenos, en el cual el proyecto es una respuesta operativa hacia ese mundo; dos mundos que se relaciona partir del proyecto.
El PP sería ver, traslucir de qué modo – y ahí van los aprendizajes, de metodologías, de teorías, de conceptos- se opera con nuestro mundo mental sobre la realidad. Se produce un hecho, un fenómeno nuevo, no necesariamente novedoso o innovador, sino un fenómeno nuevo, que no estaba, y va a ser puesto en el mundo de los hechos.
- El diseño es un fenómeno expresivo, con rasgos inherentemente socio culturales y aportan cualidades que permiten configurar expresividades únicas e irrepetibles, que otorgan al PP una escalabilidad, geometrías funcionales.
El diseño, es una herramienta fundamental que con el aporte de otras ciencias, porque es muy difícil hablar de diseño sin tener en cuenta las cuestiones sociales y tecnológicas-, que aportan rasgos a un objeto que lo ubican en un tiempo y un lugar determinado.
- La importancia del área de diseño es su carácter de poder integrar todos los conocimientos de distintas áreas y asignaturas a partir de una instrumentación y puesta en práctica de todos los



conocimientos a través del proceso de diseño; su capacidad de integración es fundamental al pensamiento proyectual.

- En relación al diseño el aporte principal -de Sistemas de Representación y Comunicación Gráfica-es el modo de comunicar el acercamiento entre el sujeto y el objeto, en esta cuestión de comunicar la forma el espacio y relación. Si podemos comprender y podemos representar, podemos conseguir una idea, y eso es fundamental, particularmente cuando se están dando los primeros, se debe indagar y profundizar en la búsqueda para generar ideas, formas y espacios, con diferentes medios y mecanismos.
Hoy en día tenemos que tener en cuenta también la representación en tecnología, muy importante en la formación y que está fuertemente marcada por paradigmas culturales. A la hora de comunicar una idea aporta códigos y normas de representación, geometría plana y espacial, estudio de formas planas y tridimensional y sus diversas formas de representación, tanto digital como analógica.
- El PP es inherentemente complejo, no por complicado, sino por tener que siempre sortear distintas influencias, y eso es algo interesante que tienen nuestras carreras y que no la tienen otras, el hecho de tener que ser siempre flexible a las necesidades que pueden ir surgiendo, y la idea de nutrirte de distintas herramientas que conforman el campo profesional para el día de mañana poder desenvolverte en un espectro muy amplio de actuación (la ciudad el urbanismo, la vivienda).
El principal aporte de nuestra carrera es abrazar esa flexibilidad que lo hace complejo y es tan enriquecedora y que nosotros podamos crear nuestro propio crecimiento en ese proceso.
- Es importante entender cómo accedemos al pensamiento, qué es y cuáles son sus posibilidades de aproximación o accesibilidad. Cabe acá explicar el sentido genetista, no desde la genética en términos bio-médicos, sino de los orígenes, pensado en autores como Vigotsky o Wallon; pensamiento y habla o pensamiento y lenguaje, porque sino corremos el riesgo de sucumbir repitiendo palabras o imágenes, es decir, re-presentaciones en palabras e imaginación en imágenes, sin poder armar un texto, una idea, una narrativa, un decir. A mi entender, acá es donde se juega la trasmisión de un saber.
En mi opinión, lo que la universidad debe ofrecer no es solo información (por lo menos así fue mi experiencia) eso lo conseguimos hoy en día en casi cualquier celular, sino la capacidad de poder producir y desarrollar un lenguaje, que no es otra cosa que un pensamiento.
Para poder entender esto, es necesario de accesos conceptuales que están ligados a las capacidades de simbolización. Simbolizar es hacer presente lo ausente, es lo que necesitamos para poder hablar, comunicar o emitir un mensaje.
Tenemos que hablar de semiótica, tal vez Pierce, Bajtin, Benbenice o Elisero Veron que es argentino, sino incluso estas palabras que estoy diciendo no serían posible.
La arquitectura tiene capacidad comunicativa, porta, posee lleva consigo un mensaje que vale la pena o la alegría que sea decodificado. Podemos hablar y luego pensar lo que decimos, lo mismo con la arquitectura, pero también podemos Pensar y luego expresarnos, luego intentar comunicar.



- La idea de PP que estuvimos hablando en reuniones previas es que desde cada uno de los espacios se puedan brindar elementos para pensar el proyecto, desde el punto de vista de pensar objetos nuevos en el mundo; esa idea del proyecto y como se brindan herramientas a partir de conocer la historia, de conocer lo que pasa.
En el caso del área de diseño no se debe perder de vista esa relación de pensar en las demandas pero también del contexto, que en realidad está condicionado en cierta medida, el desarrollo de la tecnología, la comunicación pesan mucho al momento de pensar los objetos que ponemos en el mundo.
Es fundamental pensar la condición proyectual en el sentido de una mirada compartida para aportar al campo del hacer.
- Es ordenadora la idea de que existe un PP, lo cual es bastante novedoso, si nos atenemos a que existe un pensamiento tradicional en el campo del pensamiento científico, donde las ciencias naturales contribuyen explicando la realidad y las ciencias sociales tienen un rol más de interpretación de los procesos de lo que sucede, el PP opera sobre un mundo que no existe, que va a existir.
Lo que aportarían cada una de las áreas en la estructura del PE que se acaba de presentar es un poco eso, permite que los alumnos incorporen lo que concierne a las ciencias naturales al momento de explicar la realidad a partir de las tecnologías, lo que se incorpora de las ciencias sociales en materia de interpretación de la realidad
Coincido en la idea del PP con una capacidad de integración de los conocimientos, de sistematización, de ordenamiento de los procesos de reflexión a los efectos de conseguir un resultado especial, el resultado esperado, que es que exista algo que antes no existía, y ese es el aporte que se hace desde las tres áreas.
- Un enfoque del PP como ordenador del modo en que podemos estructurar el proceso de formación, a partir de la articulación de diferentes líneas de contenido, donde el área de diseño, se constituye en el ámbito de aplicación e integración de conocimientos orientada específicamente a la producción del objeto de diseño.
- El área diseño es el eje de la disciplina. Debería pensarse más su integración con las distintas áreas, identificada como la principal preocupación de los estudiantes. Se pondera en la propuesta del nuevo plan, la organización de los conocimientos en un espacio reducido a un cuatrimestre, lo que permitiría plantear trabajos integradores al cierre de cuatrimestre. Es necesario responder a una demanda de integración transversal.
- Necesidad de hacer efectiva la coordinación de áreas y ciclos, que trabajen en sintonía con los docentes de las 3 áreas, aportando al objeto proyectual.
- Se plantea el interrogante de por qué en la propuesta de actualización curricular se cambia la denominación de “proyecto” a “diseño”, y se reducen las horas del área. El área de proyecto es la debiera imbricar a todas las áreas.
- El área de diseño debe integrar todo, sin suponer que las otras áreas ya abordaron los contenidos. No deberían recortarse horas en el área de diseño.



- El área de diseño es el núcleo y matriz del pensamiento proyectual. Es el área en la que debe incorporarse la dimensión creativa, para que partiendo desde cero, desde una tabula rasa, llegue a desarrollarse proyectualmente una idea.
- Como objetivo, debería plantearse que el área de diseño sea la que reúna y convoque al resto de las áreas. Debiera ser el lugar donde todas las áreas puedan interactuar. Se plantea la disquisición entre los términos “proyecto” y “diseño”. Si hubiese una sala de profesores, ese sería el ámbito donde se dieran los intercambios entre los docentes de las distintas áreas de una manera más simple. Se deberían poner en práctica las reuniones de ciclos y áreas para hacer efectiva esa integración.
- Se plantea el interrogante sobre si los docentes conocen qué es el pensamiento proyectual, si saben cómo transmitirlo o si enseñan un pensamiento proyectual que no es actual. En el Proyecto son importantes las 3 patas, el aporte de las 3 áreas. Se cuestiona la cuatrimestralización de los talleres en la propuesta del nuevo Plan de Estudios, por lo acotado del tiempo para evaluar el aprendizaje de un estudiante en términos de proyecto.
- Se plantea el interrogante de cómo se aplica el Pensamiento Proyectual. El área de proyecto debiera gestionar los saberes de las otras áreas, en el diseño del objeto que se realice. Debieran generarse instancias y espacios de intercambio entre las áreas, que pueden ser presenciales o virtuales.
- A partir de ideas de Ludovico Quaroni, se plantea la diferencia entre los conceptos de “proyecto” y “diseño”. Se retoma de Schep la idea de que no se puede enseñar a pensar, sino que únicamente se puede orientar al aprendizaje. Se remarca que no es solo pensar, sino que es necesario reflexionar sobre lo que se proyecta.
- Se destaca que área de diseño no hace referencia únicamente a los “Talleres de proyecto”, sino que incluye otras asignaturas además de taller. El área debe aportar la integralidad, y en esa integralidad debe considerarse el territorio, la sociedad y el contexto en general. El pensamiento proyectual debe ser integrador, en todas las áreas, teniendo siempre en cuenta el contexto.
- Se destaca la necesaria transversalidad del conocimiento. Se considera que sí se enseña a pensar, y que debe aportarse para el desarrollo de un pensamiento crítico y recuperarse el bagaje que trae el estudiante. Es importante promover el espacio de la pregunta.
- El área de diseño es la que debe otorgar una visión amplia, abarcativa, para entender problemas complejos y abordar la integración de los distintos campos de la disciplina. Más que enseñar contenidos, se destaca la importancia de enseñar a buscar soluciones a partir de la reflexión y la crítica. Necesidad de tener en cuenta la conciencia social, además de recuperar la trayectoria de los estudiantes. Se plantea como dificultad manifiesta en los talleres, el atraso de algunos estudiantes por distinto grado de avance en la carrera o en el cursado de las otras asignaturas.



- Se plantea el interrogante de si el pensamiento proyectual se asume como algo ya dado, en vez de pensarlo como algo en construcción. Para desarrollar el pensamiento creativo, es necesario escuchar, ponerse a disposición y valorar las herramientas del otro.
- Preocupación por cómo abordar los procesos proyectuales en el área de diseño, sobre todo en los talleres. En este ámbito, muchas veces se toman como “recetas probadas” sin explorarse a otras vías de acceso, que harían a la riqueza del objeto de diseño. Se debe recuperar la multiplicidad de accesos al proyecto.
- Se celebra que en la propuesta del nuevo plan, se utilice el concepto de pensamiento proyectual para abordar la multiplicidad de conceptos que diferencia nuestra profesión, la creatividad, la heurística y el manejo de la incertidumbre.
- Se destaca que el área de diseño no se reduce únicamente a los talleres de proyecto, sino que también abarca los estudios de generación de la forma y su representación, que son fundamentales en los procesos de ideación y construcción del pensamiento proyectual.
- La tendencia contemporánea es abordar los conocimientos como contenidos en clave de categoría conceptual, de saberes que componen una formación de base desarrollando la capacidad de adaptabilidad frente a situaciones no previstas, lo que implica necesariamente la “integración como práctica”. Esta comprende la incorporación fehaciente de las actividades de docencia, investigación, extensión y transferencia en un sistema curricular que las reconozca, acredite y potencie, articulando y fundando sus misiones en la propia experiencia educativa.
- Los contenidos no son meramente temas o informaciones. Se incluyen, también, habilidades mentales, destrezas motrices, hábitos, valores y actitudes. Los contenidos siempre dependen de cómo son enseñados (CAMILIONI 2016).
- Los conceptos nodales y problemáticas genéricas que debe aportar el Área serían entonces (no excluyente): Práctica proyectual experiencial de Contexto, Escala, Problemática, Discusión acerca del programa arquitectónico en cuanto funciones, Lenguaje, Inclusión, Diversidad, Forma, espacio y componentes.
- Se considera que falta un área de representación y forma que sea distinta de la que corresponde a teoría y técnica proyectual.
- El conocimiento y el dominio de variadas técnicas de representación y comunicación es fundamental en la formación del arquitecto para lo cual los planes de estudio deben incluir:
 - Dominio de diversas técnicas de representación y comunicación de proceso y productos en desarrollo de proyectos.
 - Capacidad de seleccionar las técnicas apropiadas para las distintas instancias de concepción y comunicación.”
- Tengo temor a algunos aspectos del nuevo plan de estudio. Y este radica en el “manto” de pensamiento proyectual sobre el que se apoyan las restantes materias que no están formadas en el proyecto. Estoy de acuerdo con que el pensamiento proyectual sea el punto de partida de todas las materias, pero temo que esto se entienda como que el resto de las materias, que no



son proyecto, se tomen las atribuciones de enseñar a proyectar como sucede hoy en día. Las estructuras enseñan a proyectar, las morfologías, las construcciones, las instalaciones y hasta en IMD en algunos en algunos años. Esto demanda más horas para los estudiantes y quita a la materia proyecto el carácter principal que tiene en dichos contenidos. Sumado a esto, los docentes de Proyecto están formados (o deberían) para tal fin, mientras que los docentes de las restantes áreas (en su mayoría) no están formados en proyecto y no tienen práctica en el área. No tengo una solución pensada, lamentablemente. Pero quería mencionar una preocupación que compartimos entre varios, y es la escasa formación docente en posgrados en el área de proyecto (posgrados, maestrías, doctorados). Esto se suma a una formación donde los pocos que realizan cursos de maestría o doctorado lo hacen en la propia universidad o en universidades cercanas, redundando en procesos endogámicos que limitan los alcances de nuestro accionar y nuestra concepción sobre el pensamiento del proyecto.

- Aporta al pensamiento proyectual la capacidad de poner en relación cosas de aparente constitución diversa, que a veces entran en colisión, y que en el mismo proceso de integrarse en un proyecto van encontrando su razón de ser, su articulación. Un proceso de muchísima experimentación, donde juega la razón, la lógica, pero donde también tiene un fuerte peso el azar, la intuición, la sensibilidad. Todo esto justifica la experimentación como una necesidad en la formación de un individuo que va a operar en un medio que requiere creación, interpelación, de volver hacia atrás, de reconducir. Lo que hace al proyecto arquitectónico.
- Tiene una condición integradora que, si bien no es preeminente sobre el resto de las áreas, se enfoca en la transversalidad del conocimiento durante el proyecto y que se pone en juego en el pensamiento proyectual. Permanente reflexión y revisión.
- Una idea que resonó tanto hoy tuvo que ver con las novedades tecnológicas. Cuando era niño estudiaba COBOL, BASIC (primeros sistemas de programación) y todo dejó de servir. El diseño utiliza herramientas y cuidado con la preocupación sobre cómo funciona la última herramienta porque todo es muy efímero. Dibujar sobre el papel sigue siendo algo del oficio en el buen sentido, no se olvida nunca.
- Lo que voy a decir lo escribí hace veinte años y sigue vigente. El pensamiento filosófico ayuda a vencer la obsolescencia. Los diseñadores no pensamos y luego dibujamos sino que pensamos con el propio sistema de representación que elegimos. Relación entre pensamiento y lenguaje. Sin valoraciones. Lo que puede aportar el área de diseño es la relación entre dato y forma mediante el pensamiento gráfico aumentado, relacionado con la transversalidad tecnológica y que opera con procesos algorítmicos, heurísticos y de manufactura. Sumar lo aumentado (realidad) hace que los sistemas de pensamiento integren los recursos de la representación, la simulación, el diseño computacional, la manufactura digital y el computational making.
- Todo lo que hacemos, pensamos y creamos está diseñado y por eso creo que “diseño” para esta área es demasiado generalista. Debería ser diseño aplicado o algo así. Esta área podría colaborar en el diseño mismo del perfil profesional, promover su vocación. Como conocimiento objetivo deberían incluirse los tipos de proyecto –vivienda a baja escala, por



ejemplo- y como forma de pensamiento lo que se debería enseñar en diseño son las distintas metodologías proyectuales, como diseño colaborativo, entre otras.

- El área tiende a integrar los conocimientos y promover la problematización –desde la exploración a la construcción de interrogantes, la investigación- y también la conexión a la materialización a partir de evaluar las condiciones de desarrollo. En el análisis de la consigna “qué aporta cada área al pensamiento proyectual”, evidentemente no estamos desagregando el pensamiento proyectual en cada área sino que (analizamos) cómo los contenidos y objetivos de cada especificidad, que hay que necesariamente separarlas para la estructuración de los contenidos del plan, pueden enfatizar algunos de los aspectos de la formación de fondo. En esa perspectiva es donde es posible, por ejemplo, revertir la idea de que en historia no se pueden dar herramientas para fomentar la creatividad o que las tecnologías son solamente un medio para la materialización y no para la exploración. En esas definiciones hay que pensar los contenidos más concretamente. Retomando a Frayling (1993) Construir conocimientos para la práctica proyectual, construir conocimiento por medio de la práctica proyectual, construir conocimientos acerca de la práctica proyectual.
- El área de diseño es el espacio de la práctica, del ejercicio de desarrollar un proyecto. Eso ya le da un lugar muy particular porque en las otras áreas se trabajan cosas parciales. Es donde se construye una cultura de los problemas de arquitectura. Al no tener una metodología existe una cultura sobre cómo resolver problemas. Las otras áreas no tienen esos instrumentos para practicar.
- El área de diseño da la oportunidad de plasmar y poner en práctica el pensamiento crítico y lógico. Poner en juego el conjunto de herramientas. El diseño es la representación formal de todo el pensamiento que hay detrás y esas respuestas tienen que estar muy fundamentadas, para que sean conscientes y eficientes.
- El pensamiento proyectual tiene que ver con el por qué y para qué se construye. Cada parte de lo que idealizamos y pensamos parte de una necesidad humana y productiva. El proyecto se valoriza en base a una necesidad.
- El área aporta síntesis e integración de conocimientos, habilidades, aptitudes en diversidad de escalas. Opera con el pensamiento abductivo, estableciendo relaciones (síntesis e integración) entre diferentes tipos de conocimientos y saberes, la exploración gráfica y material. Interpreta situaciones y actores concretos, elabora programas, prefigura soluciones de tipo espacial, los instrumentos y códigos para materializarlos.
- Aporta al proceso creativo, a partir del hacer haciendo, en la forma, las representaciones. Conjuga lo que es intuitivo, lo racional, lo heurístico, para lograr un producto o un artefacto. Aporta incentivo al estudiante a adquirir destrezas y habilidades en el manejo del pensamiento proyectual.
- Aporta la capacidad de dar la respuesta, condensa los conocimientos de las otras áreas, sumadas a la creatividad, la posibilidad de dar respuestas a diferentes problemas en diferentes



contextos. Poner en juego todas las variables para dar respuestas, que es el mismo mecanismo en todas las formas de diseño.

- En el proceso de diseño, hay una constante, uno se está autocriticando de manera permanente, de este modo la crítica es constante, no se habla en términos absolutos, sino que hay visiones, uno hace una CRÍTICA. PROCESOS DE AUTOCRÍTICA, es condición del propio surgimiento de un proyecto, como un valor.
- El pensamiento proyectual, involucra al pensamiento crítico, cada uno con sus especificidades, pero van de la mano, son dinámicos y contextualmente ESPECÍFICOS.
- De algún modo, es una falsa dicotomía pensar en pares separados, se incluyen, se involucran y son inherentes a la CONDICIÓN UNIVERSITARIA. Se antepone a la propia disciplina. Se propone que tendremos como misión en estas instancias, discutir EL ROL DEL PROYECTO, NO DEL DISEÑO, proyecto como aspecto definitorio. Los aportes de la TEORÍA, y el propio cuerpo teórico que aporta a la disciplina. También, debemos poner en discusión las “áreas o bloques de CONOCIMIENTO”, como la técnica, la historia y la teoría, entre otras. Quizás cada una debería tener su propio corpus. DISCERNIR qué es el DISEÑO y que es el PROYECTO.
- Piensa como estudiante y en “áreas separadas”. A los estudiantes se les complica mucho en construir esas RELACIONES. También detecta problemas en la comunicación “docente-alumno”. EL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN ENTRE LAS ÁREAS, CADA UNO TRABAJA DESDE SU PATIO, DEBEMOS PENSAR EN EL PROYECTO, COMO LUGAR DE ENCUENTRO.
- Pensamiento proyectual, junto al pensamiento crítico (capacidad de poder analizar y tener un pensamiento abarcativo y amplio).
- No existe una separación entre ambas posiciones, sino que cuando proyectamos, se realiza una crítica. Es un proceso creativo, requiere ser germinado, a partir del error y la práctica. El “Aprendizaje”, es práctico, hacer y equivocarse.
- Disiente con uno de los participantes, y, expone que es en el Taller de Proyecto donde se produce esa síntesis en contraposición a la posición del Taller de Historia.
- La crítica sobre la realidad, nos brinda posiciones sobre la realidad. A este participante, le parece bien que la asignatura Urbanismo arranque más en el Ciclo Medio.
- También se debe pensar, no solamente al pensamiento proyectual como parte del ejercicio de la arquitectura, sino pensar también en el diseño del proyecto urbano, histórico, otros. Esta da cuenta de la especificidad de saberes que tiene nuestra carrera.
- Se proponen cambios, para el nuevo “plan de actualización curricular”, aunque sigue siendo muy rígido. Pensar en la posibilidad de, aún más “flexibilizar”. Por qué sigue en pie la idea de “área”?
- Temporalizar la didáctica.



Aportes generales – fuera del tópic

- Ordenar los conceptos, de qué hablamos cuando hablamos de tal o cual cuestión. Hay un acuerdo general, NO HAY OBJECIONES, AL PLAN QUE SE PROPONE. El “pensamiento proyectual” va a guiar como eje o disparador central al nuevo plan de estudio. ¿Una de las inquietudes que surge es cómo vamos a hacer una vigilancia epistémica del mismo? Cuál va a ser el método de monitoreo y control periódico, etc. Cuáles las variables que se tendrán en cuenta para modificar de manera flexible este nuevo plan?
- El pensamiento proyectual no se realiza solamente con la cabeza sino con las manos, los ojos, otras habilidades. No es solo una habilidad cognitiva.
- Qué se espera de los arquitectos ... “dar liebre por gato” es espectacular.
- Quiero aclarar por qué hice una diferenciación en la que se concibe cada área: hay una fragmentación que no es correcta y que afecta a las otras. Especialmente entre el área de diseño y la de tecnología. Todo es diseño donde se aglomeran el diseño social y el tecnológico. Si no diseñamos nosotros nuestros pensamientos serán otros quienes lo hagan.
- El pensamiento proyectual como definición es un conjunto de habilidades cognitivas. Proyectar es pensar. Discusión central: cambiar los objetivos pedagógicos de la formación donde hay que diferenciar la enseñanza de la disciplina de la enseñanza proyectual que son dimensiones complementarias de un mismo objeto de enseñanza. Hay contenidos que son netamente disciplinares y otros que tienen que ver con formar habilidades cognitivas para la práctica. En general no entran en la discusión porque los invisibilizamos al generalizarlos. Hay que formar habilidades pero es muy difícil precisarlas, no entran dentro de la programación educativa cuáles son las habilidades que hacen a la formación específica de la práctica proyectual. La habilidad cognitiva de representar forma parte integral del pensamiento. Pensar a partir de la representación. ¿Cuáles son las habilidades que hay que enseñar para poder pensar proyectualmente? Por eso creo que hay un grave error conceptual en el documento al decir que no se puede enseñar a pensar, donde quizás está sesgado qué entendemos por enseñar. Relación ontológica entre enseñanza y aprendizaje. Diseño curricular más abierto orientado a formar habilidades cognitivas que permitan abordar estos desafíos.
- Para las próximas instancias, tenemos que reflexionar acerca de que una cosa es el proyecto y otra cosa es el PP.
El PP mete adentro el proyecto como uno de los problemas o una de las soluciones.
El PP atraviesa a cualquier disciplina y cualquier área. Se puede pensar proyectualmente desde el área sociales y de tecnología.
- El tema de la flexibilidad es un valor importantísimo, y no es un dato que lo da una grilla o una forma de abordar porque a las pruebas nos remitimos, de lo que hemos vivido más la transformación curricular. Y tiene mucho que ver con nuestras cabezas, cómo abordamos la enseñanza.



- Respecto de la arquitectura como texto, Maldonado de por medio, me reservo mis comentarios.
- La morfología dentro del área de diseño “explota”, en el sentido de explorar a fondo, las capacidades perceptuales, heurísticas e imaginativas en relación a la construcción de la forma, y la construcción de la forma excede la apariencia. Es un espacio en el cual se ejercita de los modos creativos de hacer y de entender lo que está hecho -lo intra e inter subjetivo- el diseño y la percepción, la morfología va a fondo con eso y es un espacio importante
- Finalmente expresar que fue excepcional la charla de Scheps, no dijo una palabra que no tenga sentido. Tenemos que ser generosos al momento de abordar esta reforma curricular, no trabajar desde los lugares donde estamos cada uno, sino esto no va a funcionar.
- Al estudiante hay que formarlo en lo básico hasta el final? o apuntando a una formación integral año a año o al final de la carrera?
- Flexibilidad al transitar la carrera, armando su propia trayectoria y búsqueda de su propio perfil.
- Si comparamos al egresado de arq. con un médico generalista, comprendiendo esa como formación básica (garantizando los contenidos mínimos), teniendo que realizar la especialización posterior. Las especialidades se pautan según habilitaciones.
- Preámbulo de UNL:
Dimensión política, formación de ciudadanos libres
Ambientales, amigable con el medio, cambio climático.
Integrada con el medio, la región y latinoamérica.
- Donald Schön entiende que la formación del taller de proyecto de las escuelas de arquitectura es un modelo de interés para la educación de profesionales reflexivos. Destaca el aprendizaje fundamentado en el “saber hacer”, en el cual emergen conflictos análogos a aquellos a los que deberá enfrentarse el futuro arquitecto, interpelando de esta manera la pedagogía tradicional en la que prevalece el saber teórico por sobre la práctica.
Desde esta perspectiva ¿cómo se debe formar a un futuro arquitecto? ¿Existen fórmulas conocidas que aseguren el éxito de un proyecto pedagógico?
- Es importante en este punto develar algunos conceptos sobre pedagogía que pueden clarificar respuestas, derivaciones o nuevas perspectivas. Una capacidad es un tipo de desempeño específico que forma parte de una competencia mayor, en cuya relación adquiere sentido. Las capacidades se relacionan en formato de estructuras heurísticas, son orientaciones generales respecto de una secuencia que hay que ejecutar aunque sin determinar con precisión la forma de proceder.
- Asimismo, Gustavo Scheps (2018) propone ampliar lo que entendemos como problema de la educación en nuestra disciplina, indicando que “la formación del arquitecto entendido como productor de conocidos tipos de artefactos exige adquirir contenidos muy diversos y en



permanente expansión, vinculados a las clases de objetos a generar. El problema emergente de esta lógica es la integración de conocimientos, que se remite a una suerte de caja negra confiada a las capacidades del estudiante”

- En este punto es pertinente preguntarnos ¿Qué hace específicamente el arquitecto que no pueden, deben y/o saben hacer los otros profesionales? Y entonces ¿es independiente de que ese “qué específico” (capacidad o desempeño específico) esté inevitablemente vinculado recursivamente con otros quehaceres no específicos de la disciplina arquitectónica? De esa recursividad entre lo específico y lo no específico del arquitecto, se produce también una cierta especificidad (competencia mayor) de la cual surge el diseño de una currícula o plan de estudios.
- Esto no quiere decir que el “qué específico” desaparezca, sino por el contrario, se enriquece y fortalece como la columna vertebral de toda una estructura curricular. Ciertamente, de formato heurístico; esto es lo que permite la singularidad de acción de cada profesional de la arquitectura, donde la raíz el qué específico: el proyecto del espacio habitable, debe permanecer válido para la construcción jerarquizada de la currícula del arquitecto. En tal sentido, Graciela Silvestri (2018) indica que “la arquitectura es omnívora: se alimenta con todo. Es el último arte que comprende el mundo en su totalidad: esta es su maldición, y al mismo tiempo su futuro, el futuro humano”
- Se trata, entonces, de un proceso de enseñanza-aprendizaje integral y holístico, porque permite montar diálogos entre escenarios diversos, siempre necesarios para interpretar el contexto complejo en el que actuamos. Y en este aspecto radica una de las claves de la etapa universitaria de un futuro arquitecto, promover su capacidad crítica, el cuestionamiento sobre lo aparente, develar los problemas a resolver desde la experiencia directa y comprender cabalmente las vertientes culturales para encontrar caminos de resolución a los problemas detectadas. Y esto es aprendizaje continuo, se aprende a aprender en la universidad para luego seguir aprendiendo en el resto de la vida profesional, alimentándonos, como dice Silvestri, de la comprensión del mundo en su totalidad.
- Finalmente, el área aporta síntesis e integración de conocimientos, habilidades y aptitudes a diferentes escalas poniendo en juego la capacidad de prefigurar transformaciones. Opera con el pensamiento abductivo, estableciendo relaciones (síntesis e integración) entre diversidad de saberes, exploración gráfica y material. Interpreta situaciones y actores concretos, elabora programas, idea soluciones de tipo espacial, utiliza instrumentos y códigos para materializarlas.
- Una cosa que nos pasó en el área de tecnología con el área de diseño. Fue imposible la coordinación. No podíamos hacer edificio en altura y nunca coincidíamos con la gente de taller para que trabajen edificio en altura. Fue un déficit desde hace 30 años. Nunca lo pudimos. Es independiente del plan de estudio. Resolver en simultáneo lo que ellos están resolviendo en proyecto en el área de diseño. Es muy difícil que estén trabajando en el mismo proyecto. Cuando quisimos coordinar, casi que fue imposible.



- El proceso de internacionalizar la currícula y generar esto del PP está respondiendo a estas cosas que no están resueltas. No todo está dicho, no todo está resuelto. Por eso replantearnos las currículas.
- Construir módulos apunta a eso. Es un llamado al orden. A organizarnos a una invitación formal para salirnos a nuestra zona de confort. Cuatrimestralizar supone coordinar algunos talleres con bloques de las morfologías, con la representación con los talleres. Nos tocara a nosotros las historias coordinar acciones, es un poco lo que no está dicho, cuando se termina de dirimir. La sensación es esa. En términos de organizar es lo que se está proponiendo.
- Esta mal la consigna del encuentro. Está mal. Creo que hablar de que aporta cada área, Todos vamos a decir lo mismo. Un concepto de Camilloni justamente es Cuáles son los obstáculos epistemológicos y las dificultades de la enseñanza de cada área. Eso tenemos que preguntarnos. Ya sabemos que están buenas las materias pero lo que tenemos que saber es cuales son los desafíos. Porque no los estamos abordando a los desafíos. Por eso yo estoy cambiando un poco el eje. Cuál es el desafío de cada cosa. No nos estamos preguntando qué es lo difícil de dar cada área. Estamos diciendo que todas son lindas. Hay que cambiar un poco la pregunta y el enfoque nosotros porque si no se va a dar el cambio. Creo que este plan tiene dos objetivos. Un objetivo que es disciplinar y epistemológico que esto de como pensar el PP como transversal, y otro que es funcional pragmático que es de organización. que es ambos necesarios porque tenemos una baja tasa de egreso y los tiempos muy largos. Los dos son necesarios pero Los dos chocan, porque el PP se desarrolla con tiempos largos, con seguimientos a los estudiantes que es cercano. Porque el PP si se puede enseñar, pero mas Es difícil evaluarlo. Si cada cuatri tenés que hacer un corte no tenés desarrollo del proceso para saber si tuvo desarrollo de proceso. Entonces te vas a remitir a indicios preliminares. Vas a decir “Me parece que aprendió”. Eso es lo que hay que sanear en esta instancia. Entonces decir O solo quieren simplemente reordenar las horas. Porque hay una que está primando sobre la otra. Demos los tiempos necesarios para que se desarrolle el PP.
- Para saber cuáles son las trabas primero hay que saber un objetivo. Subyace a todos las materias un eje común que ahora hay que ponerse de acuerdo. Hay una base histórica, hay herramientas que todos manejamos pero para poder este proceso, son procesos que se van a ir dando pero hay que plantear una base para avanzar. No está mal . o general un punto en común. Todo es transversal.
- Los obstáculos epistemológicos son propios de la disciplina. No es que son del plan. Tenemos que saber reconocerlos.
- Ahora TyC es teoría y construcciones. (Risas generales)
- Sería bueno en una nueva estructura curricular, debería ser importante que no sea un enlatado sino que tenga posibilidades de revisiones constantes. También es importante rescatar esta instancia. El plan anterior fue plan 2001. Pasaron 22 años y no quiero que pasen los mismos años para encontrarnos con los docentes de las otras áreas. También reconocernos, porque somos todos docentes de acá de la facultad. Escucharnos es importante. Si hoy por hoy la excusa es el nuevo plan de estudio, la nueva estructura curricular, Que no se pierda. Que todos



podamos hacer un espacio de revisión. Que no sea como traído de arriba, de abajo del costado y que podamos hacer algún aporte.

- Nos tenemos que poner de acuerdo en cuestiones de contenido pero hay una preocupación que es el orden, de coordinar. A lo mejor es, las áreas más coordinadas. No nos veamos dentro de 20 años. Áreas más aceptadas desde lo que vienen siendo. Espacios que hay que aceptar para poder funcionar coordinadamente. Quizás uno lo dice como auxiliar de cátedra. Me parece que son esos espacios los que van viendo lo que hay que aceptar. Que no sea la revisión del plan de estudio. Que esté presente esa flexibilidad.
- Dos cosas complementarias. Cuando dijeron “el bloque es libre”, Estaba por introducir el debate como debería ser el trabajo final de carrera y como se debería evaluar. Así como estaba presentado sacaba la transversalidad que estaba en la base de todos los documentos. Desde el punto de vista que hace la evaluación solamente desde la cátedra o desde los tutores. Podemos discutir su condición, la naturaleza, su contenido, etc. retornarle la transversalidad era necesaria. Respecto de este proceso, es bueno pero es corto. No creo que nos dé tiempo de reflexión necesario que necesitamos. Coincido con que sea como el mantenimiento de edificios: Cíclica y contante debería ser la revisión del plan o los contenidos. Y esto es diagnóstico.
- Quizás en estos años Han fallado las coordinaciones. El área social nunca tuvo una reunión de coordinación. No es solamente de los auxiliares, que quisiera que participen de las próximas reuniones. El problema de la coordinación es clave. Si la transversalidad es condición de la enseñanza de la arquitectura o solo una palabra. Para que no se quede solo en palabras deberían funcionar las coordinaciones. A las instancias éstas. Las próximas son más cerradas a las áreas y las materias. Hay que juntarse de nuevo. Una vez que se hayan juntado solo áreas y materias, volver a esta consigna