



MILTON VILLALOBOS ÁVILA

Arquitecto egresado de la Universidad del Zulia en 1994. Magister Scientiarum en Catastro y Avalúo Inmobiliario de la Facultad de Ingeniería de LUZ en 2019, Jubilado de la Dirección de Infraestructura de LUZ donde desde 2023 ocupó el cargo de Jefe de Planificación Física y desde 2019 se desempeña como docente de la Escuela de Arquitectura de una institución de educación superior.

Recepción: 05/02/2025 - Aprobación: 12/05/2025

ENSEÑANZA, CREATIVIDAD, PERCEPCIÓN Y EVALUACIÓN EN ARQUITECTURA

RESUMEN

El objetivo del presente artículo no es dar soluciones, sino hacer una descripción de la problemática de la enseñanza de la arquitectura, que pueda servir como punto de arranque para futuras investigaciones. Así, tenemos que la Arquitectura es una disciplina dual y poco convencional, que se sirve tanto de las ciencias, como del Arte. Su principal materia prima es el “espacio”. Al alumno de arquitectura se lo debe enseñar a modelar espacios a través del manejo y la disposición de materiales constructivos que poseen una textura y un color; además de otras cualidades; por esa razón, tanto la enseñanza como la evaluación de la Arquitectura son también muy poco convencionales. Los modelos utilizados tradicionalmente en la arquitectura han respondido a metodologías como la de ensayo y error o al modelo utilizado en la edad media. Estas metodologías se constituyeron en antecedente al método de Proyectos de William H. Kilpatrick, en 1918, el cual evolucionó en lo que actualmente conocemos como el aprendizaje basado en Proyectos, que todavía hoy se sigue utilizando. Del mismo modo, se puede ver que la arquitectura maneja dos grandes componentes: el primero de ellos es el componente técnico y el segundo, el artístico y, por eso, en su enseñanza interviene un factor muy importante: la creatividad del estudiante. No obstante, existen muchos ejercicios y metodologías para despertar e incrementar esta creatividad. Por otra parte, a cada método de enseñanza le corresponde también un método de evaluación; es decir, evaluar es valorar lo que el estudiante ha aprendido, por lo que para poder evaluarlo primero hay que extraerlo de su mente, y eso se puede hacer de muchas formas en arquitectura; por ejemplo, se puede lograr a través de la presentación de un juego de planos, maquetas y renders para luego ser valorado por un jurado.

Palabras clave: arquitectura, enseñanza, aprendizaje, creatividad y evaluación.

TEACHING, CREATIVITY, PERCEPTION AND ASSESSMENT IN ARCHITECTURE

ABSTRACT

The objective of this article is not to provide solutions, but rather to describe the problems of teaching architecture which can serve as a starting point for future research. Thus, architecture is a dual and unconventional discipline, drawing on both science and art. Its primary raw material is “space.” Architecture students must be taught to model spaces through the handling and arrangement of construction materials that possess texture and color among other qualities; for this reason, both teaching and assessment of architecture are also highly unconventional. The models traditionally used in architecture have responded to methodologies such as trial and error or the model used in the Middle Ages. These methodologies preceded William H. Kilpatrick’s Project Method in 1918 that evolved into what we now know as Project-Based Learning which is still used today. Similarly, it can be seen that architecture involves two major components: the first is the technical component and the second, the artistic component. Therefore, a very important factor intervenes in its teaching: student’s creativity. However, there are many exercises and methodologies to awaken and enhance this creativity. Furthermore, each teaching method also corresponds to an assessment method, that is, assessment is evaluating what the student has learned. Therefore, in order to assess it, it must first be extracted from the student’s mind. This can be done in many ways in architecture, for example, it can be achieved through the presentation of a set of plans, models, and renderings, which are then evaluated by a jury.

Keywords: architecture, teaching, learning, creativity, and assessment.

INSEGNAMENTO, CREATIVITÀ E VALUTAZIONE IN ARCHITETTURA

RIASSUNTO

L'obiettivo di questo articolo non è quello di fornire soluzioni, ma piuttosto di descrivere i problemi dell'insegnamento dell'architettura che possono servire da punto di partenza per ricerche future. Abbiamo quindi che l'architettura è una disciplina duale e non convenzionale, che utilizza sia la scienza sia l'arte. La sua materia prima principale è lo "spazio". Lo studente di architettura deve imparare a modellare gli spazi attraverso la manipolazione e la disposizione di materiali da costruzione che hanno una consistenza e un colore, oltre ad altre qualità. Per questa ragione sia l'insegnamento che la valutazione dell'Architettura sono molto poco convenzionali. I modelli tradizionalmente utilizzati in architettura rispondono a metodologie come quella dei tentativi ed errori o il modello utilizzato nel Medioevo. Queste metodologie furono i precursori del Project Method di William H. Kilpatrick del 1918, che si evolve in quello che oggi conosciamo come Project-Based Learning, ancora oggi utilizzato. Allo stesso modo, si può osservare che l'architettura gestisce due componenti principali: la prima è quella tecnica e la seconda quella artistica e, pertanto, nel suo insegnamento interviene un fattore molto importante: la creatività dello studente. Esistono però molti esercizi e metodologie per risvegliare e incrementare questa creatività. D'altra parte, ad ogni metodo didattico corrisponde anche un metodo di valutazione, vale a dire, valutare è esaminare ciò che lo studente ha imparato; quindi, per poterlo valutare, bisogna prima estrarlo dalla sua mente, e questo può essere fatto in molti modi in architettura, ad esempio, presentando una serie di progetti, modelli e rendering che saranno poi valutati da una giuria.

Parole chiave: architettura, insegnamento, apprendimento, creatività e valutazione.

INTRODUCCIÓN

En el presente artículo el autor hace una descripción y caracterización de todo lo que es y lo que comprende tanto el proceso de enseñanza-aprendizaje de la arquitectura, como también el proceso de evaluación del estudiante de arquitectura.

Este artículo está estructurado de una manera muy

simple: todo el contenido está dividido en cuatro partes, que son las siguientes:

- **El proceso de Enseñanza – Aprendizaje en Arquitectura:** donde se trata todo lo que tiene que ver con este proceso y su problemática.
- **Creatividad:** Aquí se trata un elemento de suma importancia que también tiene una gran relación con el proceso de enseñanza aprendizaje, como lo es la creatividad en el estudiante de arquitectura.
- **La Percepción:** En este aparte se va a tratar la diferencia que existe entre Sensación y Percepción.
- **Evaluación en Arquitectura:** donde por último se trata lo concerniente a la evaluación más apropiada para la arquitectura y su problemática.

Tanto en el caso de la enseñanza-aprendizaje, como en el caso de la evaluación se hace una descripción de la problemática que los afecta. Sin embargo, se podrá notar que no se plantean las soluciones a dichos problemas, por eso es de suma importancia destacar que el objetivo del presente artículo no es ofrecer soluciones, sino describir los temas tratados para que, precisamente, este artículo pueda servir como punto de arranque para algunos trabajos de investigación orientados a darle solución a esos problemas.

Para la realización del presente artículo, se realizó una investigación documental, pero más que en una investigación, el mismo se basa en la experiencia acumulada por el autor, desempeñándose como docente durante seis (6) años en la escuela de Arquitectura de una institución de Educación Superior del país.

EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN ARQUITECTURA

Absolutamente, todo ser humano necesita un lugar donde preparar sus alimentos y donde comer, un lugar donde asearse, cambiarse de ropa y donde poder dormir para reponer fuerzas con la mayor comodidad posible y con toda la seguridad y la privacidad que esas actividades ameritan, protegiéndose no solo de las inclemencias del clima, sino también, de animales salvajes o de otras personas inescrupulosas durante las horas en que resulta más vulnerable y por otra parte el hombre necesita también un lugar donde poder ejercer su principal

actividad económica sea cual sea la profesión u oficio que ejerce y proveer de esos lugares es precisamente la principal función de la Arquitectura y de allí radica precisamente su importancia.

La Arquitectura es una disciplina dual y poco convencional, que se sirve tanto de las ciencias (por ejemplo las Matemáticas y la Física), como del Arte, cuya principal función es dar albergue a las actividades humanas de manera confortable y segura. La materia prima de la Arquitectura es el “espacio”, por tanto al alumno de arquitectura se le debe enseñar a modelar espacios a través del manejo y la disposición de materiales constructivos que poseen una textura y un color y que poseen también cualidades como transparencia, translucidez, opacidad, fragilidad o firmeza entre otras. Así mismo, se le debe enseñar a despertar su creatividad, por esa razón tanto la enseñanza como la evaluación de la Arquitectura son también muy poco convencionales.

Alba, (2016:) comienza la introducción de su artículo diciendo que “El progreso de la arquitectura futura, reside en el progreso de la enseñanza de la arquitectura, que condiciona el crecimiento de la nueva generación de arquitectos” (p. 445). En este punto nos encontramos con que ejercer una profesión no es lo mismo que enseñarla, al respecto dice la siguiente cita:

Requieren enfoques cognitivos diferentes, En el primer caso la teoría se aplica en la solución a un problema práctico. En el segundo no solo se comunica un conocimiento determinado a alguien que se forma como profesional o que desea perfeccionarse en algo, sino que se le acompaña en su proceso de elevación de juicio y crítica para el uso de un saber en un contexto determinado (Ocampo, 2014,p.35)

por lo que un profesor, por muy buen profesional que sea, requiere de formación para enseñar, y aunque los términos suelen ser confundidos *Enseñanza y Aprendizaje* son cosas diferentes, la enseñanza se refiere a la actividad cognitiva de un profesor al momento de transmitir un conocimiento a su alumno, mientras que el *aprendizaje* se refiere a la actividad cognitiva del alumno al momento de asimilar ese conocimiento que su profesor le quiere transmitir, es importante resaltar que ambas actividades son complementarias y las dos son parte de un mismo proceso, hablando metafóricamente son las

dos caras de una misma moneda y nuevamente se llega aquí a un punto crucial ya que el proceso de enseñanza – aprendizaje no depende únicamente de las capacidades del profesor o del alumno, sino también, del modelo de enseñanza utilizado.

Los modelos utilizados tradicionalmente en la arquitectura, han respondido a metodologías como la de ensayo y error, o al modelo utilizado en la edad media, donde el conocimiento se transmitía del maestro al aprendiz, el aprendiz absorbía lo que veía en el taller, y poco a poco pues, iba igualando al maestro o superándolo, en cuyo caso se independizaba, (Fernández, 2019, p.55)

Han respondido también “al modelo del siglo XVI donde el maestro era poseedor de la verdad absoluta y de generación en generación transmitía este conocimiento a su discípulo”, (Ocampo, 2014:35), “esta metodología se constituyó a la vez en antecedente, al método de Proyectos expuesto por William Heart Kilpatrick en 1918, cuyo planteamiento evolucionara en lo que hoy conocemos como el aprendizaje basado en Proyectos” (Fernández, 2019:55).

Este método basado en proyectos todavía hoy está vigente en las Facultades de Arquitectura de muchas universidades Venezolanas, latinoamericanas y de otros países del mundo, sin embargo, si como se ha visto con anterioridad el principal producto del trabajo de un arquitecto es un edificio entonces lo más lógico es que en la principal asignatura de la carrera de arquitectura, que es el *Taller de Diseño* se le enseñe al alumno a diseñar asignándole el proyecto del diseño de un edificio en particular. “La metodología de la “École des Beaux – Arts” de París, tenía un enfoque pragmático, donde el estudiante aprende haciendo” (Ghonim, Eweda, 2018, en Fernández, 2019).

Esta metodología es la misma que se sigue utilizando hoy, durante el período de su formación en una carrera de régimen semestral, el alumno realiza el diseño de nueve proyectos arquitectónicos (uno por cada semestre), que van aumentando en complejidad a medida que el estudiante va avanzando, de manera que cuando a un arquitecto recién graduado se le presenta el reto de diseñar un edificio determinado sabe cómo hacerlo, porque ya lo ha hecho con anterioridad, en todo este proceso, el profesor desempeña el rol de un asesor que está en la obligación de señalar al alumno cualquier error que este

podría cometer durante la marcha de su diseño, indicándole cual es la mejor manera de solventarlo y también puede hacerle cualquier sugerencia para mejorar su diseño y lograr sus objetivos.

De la misma manera que los pilotos antes de enfrentarse por primera vez a la experiencia de pilotear un avión real, primero deben pasar muchas horas en un simulador. Así también un arquitecto, antes de enfrentarse por primera vez al reto de diseñar un edificio en el mundo real, primero debe enfrentarse a la simulación de proyectos de diseño de edificios por varios años o semestres a lo largo de su carrera (Ver fig.1), y cuando ya se considera que está listo después de realizar su Proyecto final de Tesis, se le otorga el título, para que pueda salir a ejercer su profesión.



Figura.1 Br. Jesús Manzanillo, segundo semestre de Arquitectura, trabajando en su proyecto en clase de Taller II. **Fuente:** Villalobos (2024)

Este es un método todavía válido, pero que al estar basado en la triada clásica vitruviana del siglo I a.c. “Utilitas” (función), “Firmitas” (Firmeza) y “Venustas” (Belleza), se ha centrado solo en la composición de la forma y en la resolución de un programa de necesidades, lo que ha producido una especie de estancamiento en la enseñanza de la arquitectura que en muchos casos ha dejado de lado la reflexión teórica de la obra arquitectónica y la relación de ésta con su entorno, no solo natural, sino también, cultural y arquitectónico. Además hoy en

día este método puede presentar algunos problemas que es necesario identificar y exponer, para tratar de aportarles una solución, los principales problemas que en esta metodología se pueden identificar son:

- Se ha observado que algunas veces la idea del alumno no es tomada en cuenta, sino que el profesor quiere imponer sus criterios o sus gustos.
- También puede suceder que no se respeta la singularidad del alumno sin tomar en cuenta sus diferencias cognitivas, culturales y sociales entre otras, pretendiendo que el alumno responda a los retos que el diseño le plantea, de la misma manera o al mismo ritmo que lo hacen sus compañeros.
- En ocasiones, cuando el alumno comienza a diseñar y empieza a tener un resultado que le gusta, se enamora tanto de su proyecto que ya no quiere cambiarle nada y entonces no acata las correcciones o sugerencias del profesor para que su proyecto mejore.
- Cuando el alumno va a comenzar a diseñar, se enfrenta a una lámina de papel en blanco que muchas veces es difícil de superar para comenzar su diseño.

“Por lo general, una vez que hemos aprendido cómo hacer algo, podemos llevar a cabo secuencias fáciles de actividad, reconocimiento, decisión y ajuste sin, como solemos decir, tener que «pensar sobre ello”. (Schön, 1992, p. 36), sin embargo en contraposición, el mismo Schön ha ideado un método de aprendizaje que él denomina Reflexión en la acción, término que se refiere a “pensar en lo que se está haciendo, mientras se está haciendo. Un ejemplo de esto es cuando el profesor de taller al corregir el diseño de cualquiera de sus estudiantes, no solo le hace indicaciones gráficas con el lápiz sobre la mejor manera de resolver el diseño, sino que esas indicaciones van acompañadas también con instrucciones orales a través de un discurso, dominado por un lenguaje técnico, que lleva al alumno a reflexionar sobre lo que hace y como lo hace, y esa también es una forma de aprender.

La carrera de arquitectura es de una índole muy diferente a la de cualquier otra carrera, ya que como se dijo al principio es una carrera dual, porque maneja dos grandes componentes, el primero de ellos es el técnico, la ley en Venezuela permite que un edificio de hasta dos

(2) pisos puede ser diseñado y resuelto en su totalidad por un arquitecto sin la presencia de ningún ingeniero, pero en proyectos más grandes deben ser desarrollados por un equipo multidisciplinario donde si hay ingenieros y otros profesionales.

Sin embargo, el arquitecto es la persona más idónea para coordinar ese equipo de trabajo, ya que no solo conoce el proyecto en su totalidad porque es su creación, sino que también conoce del trabajo de los otros profesionales que intervienen, mientras que cada uno de ellos solo conocen su parte del trabajo, debido a esto, el arquitecto, por una parte debe manejar y dominar el componente técnico de un proyecto, que es todo lo que supone el diseño y cálculo tanto de estructuras como de instalaciones de aguas blancas, aguas negras, electricidad para iluminación y para tomacorrientes, entre otras, en otras palabras todo lo que se refiere al aspecto constructivo de un edificio por esa razón, en el diseño curricular de toda facultad o escuela de arquitectura además del eje de taller debe haber también como mínimo, un eje de estructuras, un eje de construcción y un eje de historia.

CREATIVIDAD

En los párrafos anteriores, se trató el primero de los dos componentes de la arquitectura, pero el segundo gran componente, es precisamente el componente artístico, ya que este mismo arquitecto, además de todo lo anteriormente descrito, debe manejar también todo lo que se corresponde con el aspecto formal y estético del proyecto. Por lo cual, siendo el diseño de edificios la principal actividad de un arquitecto, de ello podemos inferir que existen otros elementos de suma importancia que intervienen en lo que es el proceso de enseñanza – aprendizaje de la arquitectura. Uno de esos elementos tan importante es la creatividad del estudiante, ya que la actividad de diseño siempre demanda creatividad por parte del diseñador.

Llegados a este punto, a veces se puede pensar que existen algunas personas que son muy creativas y que, por el contrario, existen otras que no tienen nada de creatividad, pero esta idea es totalmente falsa, ya que toda persona posee la capacidad de crear.

El hombre desde el comienzo de la humanidad se ha enfrentado a problemas que lo han llevado a encontrar una solución creativa para resolver esos problemas, por

ejemplo, cuando se vio obligado a fabricar herramientas como lanzas o cuchillos, al principio de piedra y después de hierro, para poder cazar. Cuando lo descubrió y aprendió a manipularlo o cuando se vio obligado a salir de las cavernas y construir una choza, clavando varias estacas y cubriéndolas con paja o pieles para guarecerse del clima y de las fieras, es en ese preciso momento, cuando nació la arquitectura.

Así, actualmente cuando a cualquier persona le surge algún problema de funcionamiento en alguna parte de la infraestructura de su vivienda y no tiene dinero para pagar a un especialista, siempre busca alguna forma de darle solución al problema, aunque sea momentáneo, porque el ser humano genéticamente está dotado de esa capacidad resolutoria, ya que eso es parte de la supervivencia de la especie humana en el planeta.

Retomando el planteamiento anterior de personas creativas o no creativas, lo que sucede es que, aunque todos tengamos la capacidad de crear, existen personas cuya capacidad la tienen dormida o la tienen desarrollada en mayor o menor grado.

Parafraseando a Julia Cameron, en su libro El camino del Artista, ella plantea que es erróneo el planteamiento que se hacen muchas personas que creen que es imposible ser más creativos. Lo que sucede, según Cameron es que muchas personas sufren lo que ella llama un “bloqueo creativo”, lo cual según plantea, es algo muy común (Cameron, 2002).

Lo anterior pone en el tapete una pregunta: ¿se puede enseñar la creatividad? Sobre la base del razonamiento anterior, es posible ver que no es necesario enseñar a ser creativo, lo que hay que hacer es despertar y potenciar la creatividad que el alumno pueda tener dormida o bloqueada en mayor o menor grado, y para lograr este cometido si existen muchos ejercicios.

“El Camino del Artista” es un libro de muy “sabrosa” lectura donde la autora propone un camino o método constituido por una serie de actividades que se realizan durante 12 semanas, y que tienen por objetivo eliminar ese bloqueo y despertar la creatividad. Cualquier persona interesada puede consultar esta metodología en su libro.

En el pensum de estudios de las facultades de Arquitectura, en algunas universidades venezolanas existe una asignatura llamada Teoría de la Forma, en la que no solo se les enseña a los estudiantes todos los aspectos

teóricos relativos a la forma de los objetos (en este caso, edificios), sino que se les dan herramientas de composición, por lo que el alumno tiene la oportunidad de ejercitar su creatividad, con diferentes tipos de ejercicios. (Ver fig. 2)



Figura 2 Ejercicios realizados por alumnos de la cátedra “Teoría de la Forma”. **Fuente:** Villalobos (2023)

LA PERCEPCIÓN

Otro de esos elementos tan importantes en la enseñanza-aprendizaje de la arquitectura, es la percepción, ya que la percepción no solo influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la arquitectura, sino que también un arquitecto o un estudiante de arquitectura puede tratar de inducir a los futuros usuarios del edificio que está diseñando para que perciban sus espacios de una manera determinada.

Sin embargo, en este punto, se encuentra de nuevo un reto por resolver: otra vez hay una confusión de términos. Por lo general, se suele escuchar a la gente hablar de percepción como si fuera un sinónimo de sensación y, en realidad, son cosas diferentes, aunque hay que decir que en realidad la confusión proviene quizás de las propias definiciones del diccionario de la RAE.

Definitivamente, percepción y sensación son cosas muy diferentes. Según el autor de este artículo, sensación es todo estímulo que el ser humano capta a través de cualquiera de los cinco sentidos, mientras que la per-

cepción es la interpretación que el cerebro hace de esa sensación. De manera que, dos personas que están en un mismo lugar y al mismo tiempo, pueden experimentar la misma sensación, pero tendrán percepciones distintas de ese espacio; por ejemplo, dos personas que entran en una catedral barroca: ven, huelen y escuchan exactamente lo mismo, pero la percepción de ese espacio podría ser completamente diferente para cada una de ellas, porque una percibirá el espacio de esa catedral como majestuoso, grandioso o maravilloso, mientras que la otra lo percibirá como sombrío, lúgubre, abrumador o sobrecogedor.

Además, la percepción de un espacio, en una misma persona, puede cambiar incluso con el tiempo. Muestra de ello es cuando una persona, ya adulta entra en la que fue su escuela primaria, de repente se da cuenta de que los espacios de esa escuela, no son tan altos, ni tan grandes como los recordaba. De esto deriva que las sensaciones son objetivas, mientras que las percepciones son subjetivas.

Según Ocampo, (2014) La Percepción no es un proceso simple. Por el contrario, su complejidad es tal que puede variar desde experiencias básicas a partir del uso primario de un órgano sensorial, o por el contrario puede llegar a experiencias complejas donde la confluencia de varios órganos sensoriales captan datos perceptivos. Es por ello importante señalar la diferencia entre sensación, percepción e inferencia, ya que en esta última es donde la percepción ofrece su mayor utilidad para la didáctica de la arquitectura.

La sensación se refiere específicamente al estímulo físico que tiene un órgano sensorial determinado como los ojos, la piel, la lengua, los oídos o la nariz. Dicho estímulo es una reacción electroquímica que es transmitida gracias a la red neuronal del ser humano hasta el cerebro donde la percepción se da en la forma de identificación de la sensación en términos básicos. Como ejemplo de lo anterior se puede desglosar el contacto de la piel con la flama de una vela:

- *La piel reacciona con la sensación de calor.*
- *La reacción calórica activa los neurotransmisores de la piel y envía un impulso electroquímico al cerebro con la información de la sensación.*
- *El cerebro recibe la sensación de calor y la transforma en percepción al relacionar*

la sensación calórica con el dolor causado por la misma. En ese momento la persona percibe la quemadura.

- *Un órgano sensorial como el ojo puede acompañar la experiencia anterior de tal forma que los receptores visuales transmiten la sensación visual de la vela y su flama quemando la piel, con lo cual la persona, además de percibir la quemadura infiere que la quemadura fue producto del contacto entre su piel y la flama de la vela. (P.38)*

EVALUACIÓN EN ARQUITECTURA

Hasta ahora todo lo que se ha tratado se refiere al proceso de enseñanza y aprendizaje de la arquitectura, pero a cada método de enseñanza le corresponde también un método de evaluación adecuado para él, por esa razón lo que corresponde ahora es tratar y analizar los mecanismos de evaluación que se utilizan en la arquitectura.

Pero para Fernández, (2019), parte del difícil proceso de objetivación de la evaluación en el taller de arquitectura tiene mucho que ver con la singularidad de su práctica (p.01)*+, pues como señala Lambert (2017) la naturaleza de las actividades de un arquitecto se desenvuelve en una mezcla de aptitudes artísticas y saberes técnicos constructivos.

Evaluar es valorar lo que el estudiante ha aprendido, en otras palabras es analizar si en su mente está presente ese conocimiento que antes no estaba y que se supone que después de la formación debe estar, pero resulta que para poder analizar algo que está en la mente de cualquier persona, primero hay que extraerlo, sin embargo para lograr esta tarea existen múltiples tipos de herramientas que se pueden utilizar dependiendo de la naturaleza del conocimiento que se quiere evaluar, por ejemplo para un conocimiento teórico el profesor puede optar por un examen, una monografía o una exposición oral, entre otras, sin embargo cuando el conocimiento a evaluar es la forma en que el estudiante diseña un edificio, se hace necesario que el alumno presente manual o digitalmente (en este caso la tecnología es solo una herramienta más que el estudiante puede utilizar para hacer esa presentación más eficiente y estética) un juego completo de planos y una representación tridimensional de

ese edificio que diseñó. Ahora que ese proyecto ha sido extraído de su mente, puede ser analizado por el profesor o por un jurado evaluador y como resultado de ese análisis se le puede emitir una calificación.

“Evaluación” y “Calificación” son otros términos que suelen ser confundidos por el común de las personas, sin embargo no significan lo mismo, ya que como se puede deducir de lo que anteriormente se ha dicho la evaluación es todo un proceso, mientras que la Calificación (asignación de una nota) es solo una parte de ese proceso, más específicamente la Calificación es el resultado o la parte final del proceso de evaluación.

En arquitectura específicamente, debido a que el objeto central de estudio, es el proyecto arquitectónico, su evaluación históricamente se ha centrado en valorar el resultado final del proceso.

Esta es una forma de evaluar que aunque se ha utilizado durante muchos años, incorporando algunos momentos puntuales de evaluación durante el proceso para controlar el avance del proyecto, todavía es factible de utilizarse, sin embargo esto no significa que no existan otras alternativas que puedan optimizar la evaluación en este campo.

En este punto se puede plantear la pregunta ¿qué es lo que se evalúa, al estudiante o al proyecto?, tomando al proyecto arquitectónico como el resultado del proceso cognitivo que tuvo el estudiante para llegar a él, se podría pensar que evaluando el proyecto, se evalúa también ese avance en el estudiante, bastaría para ello comparar los avances entre un plano anterior y un plano elaborado posteriormente, sin embargo si de verdad se quiere valorar la evolución cognitiva del estudiante, entonces no basta con valorar solo el proyecto arquitectónico, ya que el proceso inferencial que se ha producido en el estudiante no se puede apreciar en el proyecto final.

Los principales problemas asociados a la evaluación en la arquitectura son los siguientes:

- No existe una evaluación, donde la calificación final sea parte del proceso de aprendizaje, o dicho de otra forma se evalúan los resultados y no los procesos.
- Los criterios de evaluación no siempre son claros en cuanto a su determinación por parte de los docentes y en cuanto a su conocimiento por parte de los alumnos.

- Las evaluaciones se dan en base al juicio experto del docente, no hay participación del estudiante, ni uso de instrumentos que permitan valorarlos de manera justa y confiable.
- Se utilizan criterios subjetivos en la valoración de proyectos del taller de arquitectura.
- La retroalimentación no es transparente al utilizar términos poco claros, se le da al alumno una calificación, pero no se le indican cuales fueron sus fallas para que pueda corregirlas.

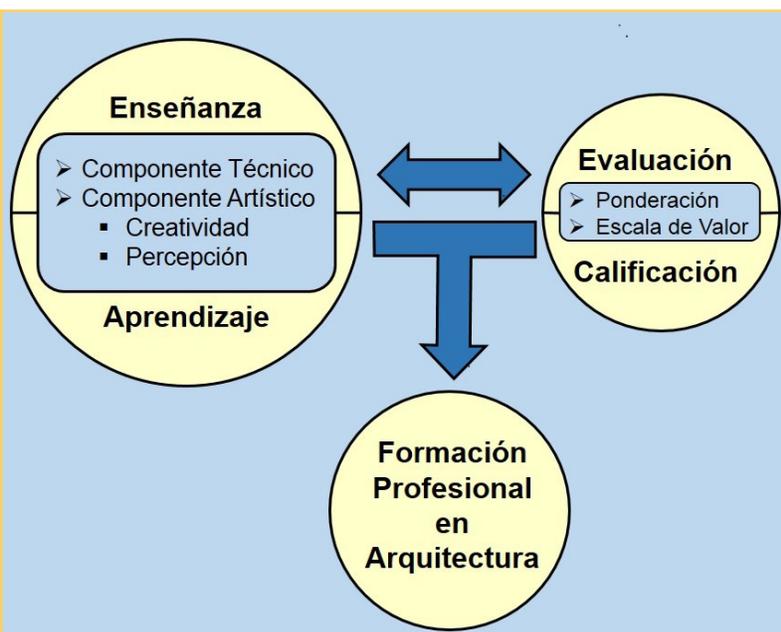


Figura 3 Esquema explicativo del Proceso de Formación Profesional en Arquitectura. **Fuente:** Villalobos (2025)

En el siguiente gráfico (Ver fig. 3) podemos observar todo el proceso completo, por una parte tenemos el componente Técnico y el componente artístico con la creatividad y la Percepción que son una parte esencial del proceso de enseñanza – aprendizaje, por eso aparecen rodeados por las dos caras complementarias del mismo proceso, por otro lado tenemos las también complementarias dos caras del Proceso Evaluación y Calificación, que incluye en su interior la ponderación y la escala de valor necesarios para una verdadera evaluación integral. Estos dos procesos interactúan entre si y entre los dos constituyen o definen lo que es la formación profesional de los alumnos.

CONCLUSIONES

La Arquitectura es una disciplina dual y poco convencional, que se sirve tanto de las ciencias como del Arte, por ser poco convencional, también su enseñanza y su evaluación lo son.

En Venezuela al igual que en otros países de América latina, se sigue utilizando el método de la simulación de un proyecto arquitectónico para que el alumno vaya entrenándose en esas tareas de diseño, este es un método que todavía se considera válido, sin embargo presenta varios problemas que se describieron en el artículo y que deben ser abordados.

Se requiere también de implementar una mayor cantidad de ejercicios y actividades conducentes a lograr que el alumno pueda despertar y desarrollar su propia creatividad, que en muchos casos se encuentra aletargada.

Por otra parte, también se requiere de estrategias que permitan que los estudiantes puedan desarrollar al máximo su capacidad de percepción, sobre todo en cuanto al espacio se refiere.

Analizando todo lo anteriormente descrito en el cuerpo del presente documento, la conclusión más importante que podemos rescatar, es la imperiosa necesidad de desarrollar nuevas fórmulas o métodos que sean capaces de dar solución a cada uno de los problemas planteados en el presente artículo, sin embargo esas soluciones no se dan en el presente trabajo porque el principal objetivo de este artículo, no es brindar dichas soluciones, sino servir precisamente de punto de arranque para otros trabajos de investigación o Tesis de Post-grado o Doctorado.

REFERENCIAS

- ALBA DORADO, María Isabel. (2016). La Enseñanza de la Arquitectura. Iniciación al aprendizaje del Proyecto Arquitectónico. Revista Española de Pedagogía, año LXXIV, no. 265, Septiembre – Diciembre 2016, pp. 445 – 460. España.
- CAMERON, Julia. (2002). El Camino del Artista. Penguin Random House Grupo Editorial, Bogotá, Colombia.

- FERNÁNDEZ SOTELO, Carlos Alberto. (2019). La Evaluación en el Taller de Arquitectura: Explorando la sinergia con la enseñanza y el aprendizaje. Tesis de Grado Universidad Peruana Cayetano Heredia. Perú.
- MOLERO DE CABEZA, Lourdes. (2004). Guía para la redacción de artículos científicos en las ciencias humanas y sociales. Fondo editorial FUNDACITE Zulia, Venezuela.
- OCAMPO HURTADO, Juan Gabriel. (2014). Evaluación, Didáctica y Enseñanza de la Arquitectura: Una experiencia Hermenéutica. Revista Praxis & Saber, Vol. 5, No. 9, enero-junio 2014, pp 31-52, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Colombia.
- RAE. Diccionario online de la Real Academia de la Lengua Española. Recuperado en: <https://www.rae.es/diccionario-lengua-espanola-rae-buscadore/google>
- SCHÖN, Donald. (1992). La formación de profesionales reflexivos. Ediciones Paidós. Barcelona - Buenos Aires - México.

