

# SUPERORGANISMO I

---

*Data de aceite: 03/07/2023*

**Stella Lopez-Frasca**

**Federico Soriano**

El curso que hemos compartido durante los meses de septiembre a diciembre del año 2020 entre el Taller laboratorio 4B de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad de Mendoza y la Udd 24-Soriano de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid resultó una experiencia docente muy potente y enriquecedora. Estas dos unidades académicas de dos continentes, de dos niveles semejantes, se reunieron para enseñar conjunta y simultáneamente a los alumnos de ambas instituciones que, formando células de trabajo mixtas, presentaron un proyecto arquitectónico único. Las correcciones intercambiables se cerraron con unas calificaciones, de todos con todos, convirtiéndose en una muestra de la integración del método de trabajo, a través de la desaparición de límites y

fronteras, y de la combinación en una sola entidad docente.

Nos preguntamos, si la tecnología de la información produce mutaciones en el Proceso Proyectual. Decisivamente influidas por la selección de la información, que, en tiempos anteriores, prevalecía la subjetividad del proyectista que se desempeñaba a través del uso del programa como “pretexto”. Este nuevo paradigma tiene implicancia no sólo en la práctica de la arquitectura, sino también en su enseñanza, donde el programa adquiere el valor de uno entre tantos “insumos”.

El programa está, a la vez, muy presente, porque el cliente lo lleva en cada corrección directa en la cual participa y al mismo tiempo, desaparece totalmente del proceso proyectual, (como justificante de las decisiones) sustituido por otros procesos y conceptos. Lo urbano, lo económico, lo constructivo, lo técnico adquieren más fuerza,

Al implementar softwares como Rhinoceros y Grasshopper se pudo constatar cómo la tecnología no es sólo

una herramienta de apoyo en la educación, sino que es decisiva en la configuración de diagramas en el procedimiento proyectual. En el espacio virtual se desarrolló el trabajo en conjunto. Es en esta interfaz el “lugar” donde cada integrante aportó su idea a un proyecto integral en constante transformación.

La Universidad deja de ser un lugar físico estable, en un único punto, para convertirse en una red colaborativa controlada por el alumno/a. Ellos y ellas sustituirán un título ligado a un sitio, a una institución histórica y a un edificio por un pasaporte relleno con varias facultades, con diversos profesores, ligados a intereses divergentes pero personales. El alumno/a construirá, confeccionará, de esta manera, su propio plan de estudios, adaptándolo en tiempo real a sus intereses. En suma, al futuro y competencias que quiere alcanzar.

Lo democrático y colectivo del pensamiento permite una constante exploración y ensayo de posibilidades, ampliando su alcance. Esta experiencia modificó los registros de la educación tradicional hacia una democratización del conocimiento y la información, generando repercusiones sociales y culturales significativas. En lugares distantes, de manera simultánea se logró una relación a través de la red. El docente abandona el estrado y comienza a interactuar en plataformas como Teams y Miro generando un cambio en la relación docente-alumno.

El concepto habitar aparece como un referente que sobrepasa lo que inicialmente significaba. Su ámbito que hasta ahora se cerraba en lo doméstico, se amplía al campo social. A lo relacional entre las personas, a la convivencia en cualquier ámbito.

El espacio a habitar se torna flexible. Nuevas necesidades surgen ante nuevos desafíos. La combinación de las diferentes culturas y visiones enriquecen a un diseño generativo creado a partir de la interrelación de datos e información. Las validaciones de distintas afirmaciones le dan la seguridad a los/as alumnos/as a continuar con la experimentación en pos de un resultado sorprendente y satisfactorio.

El resultado ha sido espléndido. La metodología se ha mostrado muy eficiente en esta etapa de pandemia y confinamientos, donde la distancia física era igual para todos independientemente de la posición geográfica, recuperándose el aprendizaje entre alumnos, el denominado aprendizaje en los pasillos, mucho más intenso que el que profesores podamos resolver dentro de las aulas. Las ayudas se han multiplicado. No ha habido abandonos cuando unos se apoyaban en otros.

La experiencia tomó una dinámica colaborativa donde las diferencias y coincidencias culturales de las unidades académicas de dos continentes descubren una sinergia enriquecedora que potencia el pensamiento crítico logrando un superorganismo.

## SUPERORGANISMO II

### 1 | INTRODUCCIÓN

La actividad propuesta se planteó en pos de poner en práctica las coincidencias existentes de dos asignaturas pertenecientes a dos Escuelas de Arquitectura. Estas coincidencias se encontraron a partir de la vinculación de dos profesores titulares: Arq. Federico Soriano de la ETSAM-UPM y la Arq. Stella López Frasca de la FAU de la Universidad de Mendoza, que propusieron llevar a la práctica sus planteos conceptuales enmarcados en el paradigma tecnológico-informacional.

Los Profesores Titulares de Taller, se plantearon el desafío de realizar un taller en conjunto. Durante un semestre, para poner a prueba el desarrollo del programa de ambas asignaturas, se plantearon 3 encuentros semanales de tres horas cada uno, durante 14 semanas. Fue necesario trabajar para la coincidencia horaria por lo cual fue imprescindible tener flexibilidad en el desarrollo pedagógico, de taller de ambas escuelas.

De la experiencia compartida se buscó lograr una actividad dinámica colaborativa donde las diferencias y coincidencias culturales de las dos unidades académicas de dos continentes (Europa y América del Sur) descubren una sinergia enriquecedora que potencia el pensamiento crítico. Durante la experiencia de vinculación de ambas asignaturas surgió la pregunta si la tecnología de la información produce maneras diferentes de entender el Proceso Proyectual y por tanto resultados prefigurados por esas tecnologías. Decisivamente influenciadas por la selección de la información, que, en tiempos anteriores, prevalecía la subjetividad del proyectista que se desempeñaba a través del uso del programa como “pretexto”.

Un nuevo punto de inflexión en la evolución de la arquitectura fue la presentación *Complexity and Contradiction in Architecture*, de Robert Venturi publicado en 1966 por el *Museum of Modern Art* de Nueva York, y *The Learning from Las Vegas*, Venturi, Scott Brown y Izenour, 1977. Su obra “contribuyó a dar paso a una nueva época, pues influyó más que ningún otro tratado sobre la evolución de la arquitectura en el último tercio del siglo XX” (Biermann et al, 2003). En *Complexity and Contradiction in Architecture*, Venturi contrapone “al menos es más” de Mies van der Rohe su “más no es menos” (Venturi, 1977), aludiendo a un cierto hartazgo o aburrimiento en la arquitectura, y percibe una nueva incorporación en el espacio, que son los sistemas de comunicación. Estos pasan a generar un cierto dominio del espacio de la arquitectura y el paisaje, incorporando el concepto de persuasión comercial y generando un marco vasto y complejo, de grandes espacios, altas velocidades y programas complejos:

“Estilos y signos establecen conexiones entre numerosos elementos, colocados lejos y vistos a prisa. El mensaje es rastreramente comercial; el contexto es básicamente nuevo” (Venturi, Scott Brown & Izenour, 1978).

Este planteo genera en la década siguiente un cambio, derivado de programas

complejos, de múltiples perspectivas, donde el observador no tiene un punto de vista, sino que se siente desorientado por las múltiples perspectivas, el cambio de escala incorporando la velocidad, tornando el espacio sinuoso y laberíntico. El espacio requiere de una señalética para ser entendido, que se hace presente en los nuevos temas, como en los grandes aeropuertos, las estaciones de trenes, grandes hoteles y megaproyectos. La persuasión del espacio es oral y explícita: la comunicación (la cartelería publicitaria por ejemplo), alcanza un tamaño superior al del mismo edificio soporte; la arquitectura queda relegada a la comunicación.

Ya en la década del 90, la nueva condición laberíntica del espacio lleva implícita la necesidad de marcar múltiples centralidades que se relacionan como continuidades espaciales, no sólo en su recorrido peatonal sino en su recorrido visual, ya que el espacio fluye del mismo modo en que uno y el otro nodo de la red se relacionan sin ninguna posibilidad de control o previsibilidad. Los espacios diseñados por los *arquitectos estrella* de los 90, llamados del *star system*, dan cuenta de la complejidad y contradicción planteada por Venturi. El espacio pierde todo límite, se relaciona con múltiples centralidades, del mismo modo que la red tecnológica-informática. El cambio se materializa en el hecho de que el espacio no está fragmentado a partir de un programa determinado y funcional, sino que está diseñado a partir de la premisa de la complejidad, esta complejidad se hace presente a partir de recursos como la continuidad del espacio, lo que implica la ruptura de los límites, la indeterminación de sus usos, las alternativas, la velocidad con la que estos espacios pueden ser abordados, y la posibilidad de poder recorrerlos a pie y visualmente, porque ya no están presentes los elementos de la arquitectura clásica como los techos, las paredes, las ventanas, sino que esa indeterminación se hace presente con estos nuevos recursos, que son sostenidos por un alto desarrollo tecnológico. De esto se deduce un comportamiento semejante al comportamiento de la red de internet (la web) donde múltiples centralidades (nodos de conocimiento) se relacionan de modo aleatorio, marcando la ruptura con el proceso lineal de la Revolución Industrial, para dar lugar a un condicionamiento a la centralidad más centrada, más lejana o más frecuente. El espacio arquitectónico se ha reconfigurado porque tiene una complejidad que estaba ausente en el Movimiento Moderno.

Precisamente, el Movimiento Moderno buscaba organizar el espacio como se organiza un proceso industrial: lineal, estandarizado, donde los elementos son claramente identificados y donde el proceso se inicia con un alto grado de previsión acerca de su resultado. Mientras tanto las obras del posparadigma muestran una desidentificación y generan un desconcierto, como el que genera un laberinto. Se advierte un cambio de proceso por procedimiento, donde el procedimiento no permite prever un resultado determinado. (López Frasca, 2011)

Este nuevo paradigma tiene implicancia no sólo en la práctica de la arquitectura, sino también en su enseñanza, donde el programa adquiere el valor de uno entre tantos

*insumos*. Este programa, está, a la vez, muy presente, porque el cliente lo lleva en cada corrección directa en la cual participa y al mismo tiempo, desaparece totalmente del proceso proyectual, (como justificante de las decisiones) sustituido por otros procesos y conceptos. Lo urbano, lo económico, lo constructivo, lo técnico adquieren más fuerza.

## 1.1 Hipótesis

En el proceso proyectual, existe un sentido lineal, un inicio y un fin inevitable. Está basado en un programa arquitectónico (de necesidades) que surgió en el Movimiento Moderno. El resultado es un espacio configurado por una suma estática de funciones.

El procedimiento proyectual, deviene en una forma no programática; actúa en forma análoga a la lógica de las redes. Consta de un ensamblaje de insumos incorporados con una impronta azarosa. En el procedimiento existe vagabundeo, que al decir Gausa “Función que da la posición de un punto del espacio cuya evolución temporal está gobernada por el azar. Sinónimo de función aleatoria. (...) En el lenguaje visual vagabundeo, designa una excursión carente de una meta precisa, o cuya meta cambia a medida que se va avanzando, y resulta, por lo tanto, imprevisible” (Gausa et al (2005) p. 606).

Para el Movimiento Moderno el cliente era identificado como usuario, mientras que para la arquitectura posparadigma el cliente no tiene existencia real, sino existencia jurídica (S.A., SRL, etc.), y los arquitectos llamados del *star system* denotan la existencia de una marca, constituyendo así una relación entre marca-capital.

Los arquitectos del *star system*, son aquellos que se ligan con la idea de la tecnología de la información, ya que tienen acceso a los *mass media*, están relacionados con el poder, con el capitalismo; donde la necesidad no es captada como tal, sino tamizada con la idea de la necesidad de fructificar el capital.

El capital es quien toma las decisiones del nuevo paradigma. Coincidentemente con esto, se comienza a desarrollar una red de acciones del capital, que se respalda en proyectos de arquitectos de renombre que son contratados independientemente de su procedencia, lo que denota a primera instancia lo que el cliente en lugar de tener existencia física e identidad real, tiene existencia jurídica (S.A., S.R.L., etc.), y que el arquitecto representa una marca que respalda una inversión (Curtis, 2008).

La concepción cubista del espacio incorporó la cuarta dimensión, la variable: tiempo, mientras que las obras de arquitectura posparadigma incorporan el concepto de velocidad-flujo, reemplazando el término de circulaciones por circuitos entrelazados, es decir, enlaces entre tránsitos o recorridos, de personas, vehículos o flujos (Gausa et al, 2005).

Es decir, el programa arquitectónico del Movimiento Moderno fue suplantado por insumos; el usuario, por cliente de existencia jurídica; el tiempo por velocidad-flujo, las circulaciones, por circuitos entrelazados; el proceso, por procedimiento.

El espacio arquitectónico no puede pensarse como construcción social. Las formas y procesos espaciales están formados por las dinámicas de las estructuras sociales

generales, que incluye tendencias contradictorias, derivadas de los conflictos y estrategias existentes entre los actores sociales que ponen en juego sus intereses y valores opuestos.

Aceptando la definición de Castells (2008) de los procesos sociales como los que conforman el espacio al actuar sobre el entorno construido, heredado de las estructuras socio-espaciales previas.

## 1.2 Objetivo

Se procura generar nuevos conocimientos acerca de la probable relación entre las principales características del paradigma tecnológico-informacional y las variables que reconfiguran el espacio arquitectónico y urbano.

Las nuevas tecnologías de la información ¿tienen influencia sobre la configuración del espacio arquitectónico? Se parte de la idea que la tecnología de la información también es tecnología de la comunicación, por lo tanto, tecnología del conocimiento.

Esta actividad nos permitió investigar e identificar principios comunes o variables entre los proyectos arquitectónicos paradigmáticos o posparadigmas para el análisis que permitan descubrir conexiones que reflejen el paradigma tecnológico informacional para la reconfiguración del espacio arquitectónico y urbano.

Plantear una base teórica que conecte las características del paradigma TIC con las nuevas formas de proyectar el espacio arquitectónico.

Determinar cómo proyecta el estudiante hoy, y con qué elementos trabaja.

Descubrir los insumos que alimentan el proyecto.

Analizar si existen elementos que se repiten en uno y otro continente.

## 1.3 Interrogantes

¿De qué manera condiciona el nuevo paradigma la concepción del espacio arquitectónico?

¿Es el sistema compositivo reflejo del pensamiento de la época?

¿Qué herramientas son las que operan para que el espacio se reconfigure?

## 2 | METODOLOGÍA

### Proyecto de enseñanza-aprendizaje virtual

Si bien se estaba programando un trabajo en conjunto entre dos unidades académicas, dos escuelas, dos continentes, la pandemia que condujo al cierre obligatorio y la imprevisibilidad en el retorno a las aulas, nos interpeló. Respondimos con un proyecto de enseñanza-aprendizaje virtual que se planeó para ser desarrollado en un semestre. El cierre, como una paradoja, nos hizo pensar en una apertura, en hacer de este impedimento una oportunidad. Esta oportunidad nos hizo poner a prueba el dictado virtual de un curso semestral entre dos continentes, dos husos horarios diferentes logrando coordinar

tres encuentros semanales. El mismo se enmarcó dentro del paradigma Tecnológico-Informacional: flexible, interactivo, impredecible, colaborativo, en red.

El concepto de *habitar* aparece como un referente que sobrepasa lo que originalmente significaba. Su ámbito que hasta ahora se cerraba en lo doméstico se amplía al campo social. A lo relacional entre las personas, a la convivencia en cualquier ámbito.

El espacio a habitar se torna flexible. Nuevas necesidades surgen ante nuevos desafíos. La combinación de las diferentes culturas y visiones enriquecen a un diseño generativo creado a partir de la interrelación de datos e información. Las validaciones de distintas afirmaciones le dan la seguridad a los/as alumnos/as a continuar con la experimentación en pos de un resultado sorprendente y satisfactorio.

## Estructura pedagógica

El curso compartido durante los meses de septiembre a diciembre del año 2020 entre el Taller Laboratorio de la Facultad de Arquitectura de Mendoza, Argentina y la Unidad de cuarto año de la Escuela de Arquitectura de Madrid, España, resultó una experiencia docente muy potente y enriquecedora. Estas dos unidades académicas pertenecientes a dos continentes, de dos niveles semejantes –cuarto año–, se reunieron para enseñar conjunta y simultáneamente a los alumnos de ambas instituciones. De esta manera se constituyeron células de trabajo mixtas presentando un proyecto arquitectónico único. Las correcciones intercambiables se cerraron con calificaciones, de todos con todos, a través de la desaparición de límites y fronteras, y de la combinación en una sola entidad docente.

La estructura pedagógica consistió en seis grupos temáticos: el modelo, el prototipo, el cliente, la negociación, las conferencias-conversaciones y las entregas.

## Selección de los espacios de proyecto

Los proyectos se realizaron en uno de los dos continentes (Argentina) por lo cual los alumnos locales pertenecientes a la Universidad de Mendoza debieron transferir datos, conocimiento, aspectos geomorfológicos, es decir todo lo necesario para poder realizar el proyecto. Esto fue un gran desafío poder transferir las características del territorio donde se iba a intervenir, ya que significaba la imposibilidad de los alumnos de España en reconocer las características del sitio. Por lo cual fue necesario crear un lenguaje que permitió suplantar la imposibilidad de recorrer en forma física el terreno a intervenir. Para ello se realizó una aproximación al territorio mediante una investigación y relevamiento que pudiera aportar conocimiento del territorio. En el marco pedagógico se seleccionaron tres se seleccionaron tres sitios en distintos departamentos que son parte del Área Metropolitana de Mendoza que responden a una división político-administrativa: Departamentos Capital, Godoy Cruz y Luján de Cuyo. A los efectos de comparar diferencias y similitudes en lo que respecta: modelo de crecimiento urbano, densidades, usos del suelo, características poblacionales, equipamientos, servicios, etc.

## 3 | RESULTADOS

### 3.1 Registro grabado de las clases

Nos propusimos un modo de enseñanza-aprendizaje no tradicional, con la intención de dejar un registro real no descriptivo a través de las grabaciones de todas las clases, cuyo objetivo final nos permitiría analizar constatando el proceso. Por lo cual a continuación se presentarán las transcripciones de párrafos de alumnos y profesores, mostrando el proceso. Esto tuvo un resultado innovador que dio como producto final la publicación de un libro a modo de registro del trabajo de taller.

- “Me interesó el tema de Mendoza como *ciudad oasis* en un oasis artificial, por lo cual investigué cómo se deforman las lamas del desierto, que son como capas de agua que pueden surgir de la nada. Entonces leí que en la ciudad de Mendoza podía funcionar este sistema, pero la periferia tiene problemas de desertificación. Por lo cual he estado investigando un sistema en que el edificio pueda autoabastecerse de esas aguas subterráneas”.

Figura

- “Modelo: arquitectura vegetal. Arquitecturas que sacan a la figura humana del proceso y tienen un cierto grado de aleatoriedad. Controlar la aleatoriedad de construir con vegetales. Ventajas culturales y ecológicas”.

Figura

- “En esta fase no penséis en resolverlo todo, sino que estáis produciendo una situación dependiendo de los medios que tengas para decidir”.

- “No caigáis en la cuestión metafórica, el problema es que no tiene que ser la representación de unas intenciones, tiene que ser una experimentación material, y aquí estamos viendo entorno-prototipo-datos-modelo”.

- “¿Cómo le das una vuelta a este principio para engancharlo al entorno que ya está planteado?”

Figura

- “Esto debería ser una explicación de un experimento, no un proceso físico, sino que explique el proyecto que vas a hacer. Entonces, cómo cambiarías el prototipo”.

- “Me gustaría que el cliente nos dijera qué cree que va a funcionar en este barrio, la importancia de las viviendas, qué metro cuadrado van a tener, qué programas son interesantes... También podría contarnos cuál es el presupuesto de metro cuadrado.

- Me he dedicado toda la vida al negocio inmobiliario. Por eso tengo una visión de propietario distinta a la que tenéis los arquitectos o la escuela. Al desarrollar un proyecto inmobiliario, a veces, ese sueño que los arquitectos quieren plasmar no se pueden llevar a la realidad. En este contexto de país y economía vais a encontraros con una serie de circunstancias que no hacen al proyecto tan viable. Este es el pequeño aporte que yo puedo hacer. Los alumnos tratarán de plasmar sus ideas, y yo me encargaré de la parte

económica y comercial”.

#### Figura

- “No necesariamente los proyectos con más coincidencias son los mejores para negociar. Las divergencias pueden dar lugar a resultados más interesantes. Complejidad. No buscar al igual sino encontrar complejidad con esas convergencias.”

- “Estoy interesado por las restituciones. El prototipo tiene que aparecer después de esta restitución geométrica que te lleva al modelo. ¿Cómo podemos construir esto? Aunque este tema digital nos erotice, al final la realidad material es lo que nos convierte en lo que somos, arquitectos.

El resultado con las expectativas planteadas originalmente. La metodología se ha mostrado eficiente en esta etapa de pandemia y confinamientos, donde la distancia física era igual para todos, independientemente de la posición geográfica, recuperándose el aprendizaje entre alumnos, el denominado aprendizaje en los pasillos, muchos más intensos que el que profesores podamos resolver dentro de las aulas, las ayudas se han multiplicado. No ha habido abandonos cuando unos se apoyaban en otros.

Al implementar softwares como *Rhinoceros* y *Grasshopper* se pudo constatar cómo la tecnología no es sólo una herramienta de apoyo en la educación, sino que es decisiva en la configuración de diagramas en el procedimiento proyectual. En el espacio virtual se desarrolló el trabajo del alumnado en conjunto. Es esta interfaz el lugar donde cada integrante aportó su idea a un proyecto integral en constante transformación. La Universidad dejó de ser un lugar físico estable, en un único punto, para convertirse en una red colaborativa controlada por el alumno/a. Ellos y ellas sustituirán un título ligado a un sitio, a una institución histórica y a un edificio por un pasaporte relleno con varias facultades, con diversos profesores, ligados a intereses divergentes pero personales. El alumno/a construirá, confeccionará, de esta manera, su propio plan de estudios, adaptándolo en tiempo real a sus intereses. En suma, al futuro y competencias que quiere alcanzar.

## 4 | CONCLUSIÓN

Lo democrático y colectivo del pensamiento permite una constante exploración y ensayo de posibilidades, ampliando su alcance. Esta experiencia modificó los registros de la educación tradicional hacia una democratización del conocimiento y la información, generando repercusiones sociales y culturales significativas. En lugares distantes, de manera simultánea se logró una relación a través de la red. El docente abandonó el estrado y comenzó a interactuar en plataformas como Teams y Miro generando un cambio en la relación docente-alumno.

La combinación de las diferentes culturas y visiones enriquecen a un diseño generativo creado a partir de la interrelación de datos e información. Las validaciones de distintas afirmaciones le dan la seguridad a los/as alumnos/as a continuar con la

experimentación en pos de un resultado sorprendente y satisfactorio.

#### **4.1 Intercambio UPM + UM – Encuentro conclusivo de alumnos**

Comenzamos a trabajar en esto en un año marcado por la virtualidad, en el marco de la pandemia por Covid-19 que trajo aparejados infinidad de problemas estructurales en cuanto a la brecha digital, así como inconvenientes de salud. Sin embargo, logramos abstraernos de esa realidad, conectándonos con estudiantes de otro continente (la experiencia se desarrolló de una manera tan correcta que, por momentos, las distancias se acortaban y olvidábamos que nos encontrábamos en cada ciudad). Contribuyeron a mantenernos ocupados en una tarea compleja que involucró el pleno empleo de nuestros conocimientos, que sin duda siguió alentándonos a alcanzar la excelencia. En un ciclo que estuvo marcado por la prueba y el error, en la implementación de la virtualidad de forma total, logramos desempeñarnos de forma profesional y ordenada, lo que nos dio un pequeño atisbo de nuestra futura vida laboral.

Con el proyecto, nos enriquecimos en múltiples aspectos. Aprendimos nuevas culturas, nos empapamos de miles de consejos académicos e incluso logramos generar vínculos con nuestros compañeros a pesa de la distancia. Intercambiamos contenidos e información con otros estudiantes en forma permanente, ayudándonos a descubrir recursos para mejorar las estrategias metodológicas que desarrollamos en el proceso. Los estudiantes de la ETSAM se caracterizaron por su impronta flexible y versátil, sobre todo al momento de compartir conocimiento, lo que nos sorprendió. De la misma forma, el intercambio fue recíproco y gracias a ello nos involucramos en un proceso casi lúdico, en el que ambas partes ganamos. Ese triunfo, fruto de la relación es el que queremos compartir y utilizar de modelo para futuros encuentros con alumnos de nuestra universidad.

Durante el cursado pudimos detectar también, que el enfoque pedagógico varía según institución, y gracias a las dinámicas de trabajo de profesores utilizamos esas diferencias como herramientas que revalorizaron el proceso. Nos encontramos con estilos heterogéneos que nos llevaron a estudiar los modelos de familia y sus variaciones en el tiempo, cómo ello repercute en el hábitat y en el entorno urbano, y de qué manera estos cambios generan nuevos estilos de vida. También tuvimos la posibilidad de mostrar la perspectiva a partir de un análisis de ciudad y con el bienestar de sus habitantes como premisa principal, desde un enfoque sistémico que considera el impacto positivo de las mejoras en el entorno y en las relaciones entre quienes habitan un espacio.

Como rasgo cultural latinoamericano, consideramos la familia como una de las cuestiones más importantes de la vida, y tuvimos el agrado de poder trabajar con los alumnos españoles, que reconocieron la importancia de esto tanto como nosotros.

Por medio de esta asignatura a cargo de las cátedras y el compromiso humano que asume cada alumno que la integra, transformamos nuestros estilos tradicionales de aprendizaje, incorporando conocimiento innovador y descubrimos diferentes formas de

habitar la arquitectura, que sólo pudo darse a través del intercambio y de la transculturación.

Esta experiencia, su significado y el impacto que generó tanto en el valor formativo, intelectual y humano ponen en relevancia las ventajas del aprendizaje virtual colaborativo.