

RELACIONES SISTÉMICAS EN EL PROCESO DE DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN.

Desarrollo de un modelo de comunicación digital.

N-217

RESPONSABLE DEL PROYECTO:

Mtro. Rubén Vilchis Salazar

PARTICIPANTES:

Dra. Rosa Elena Álvarez Martínez

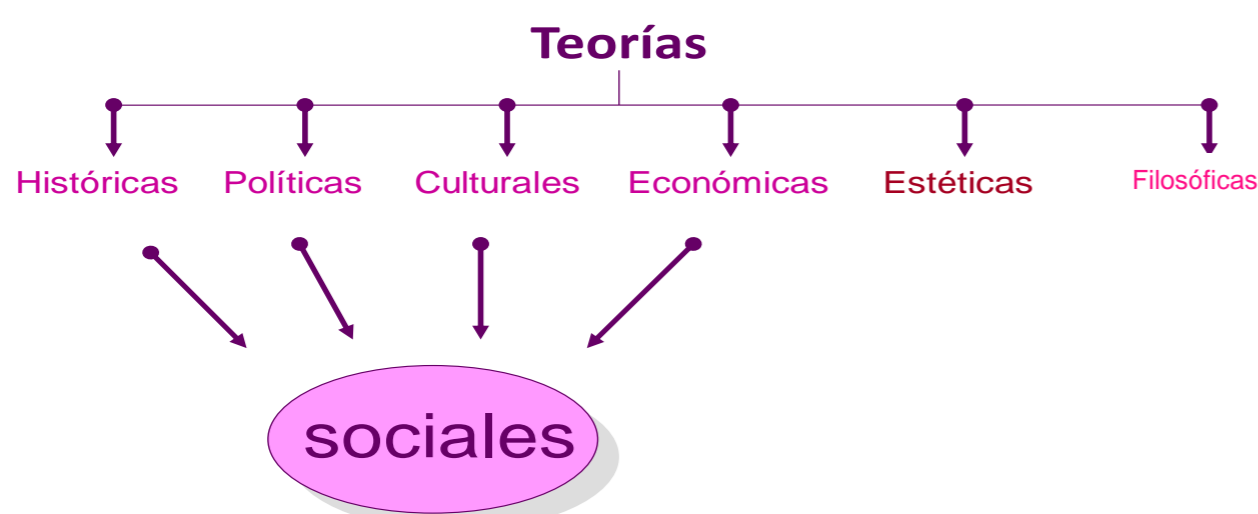
Arq. Tomás Sosa Pedroza.



INTRODUCCIÓN

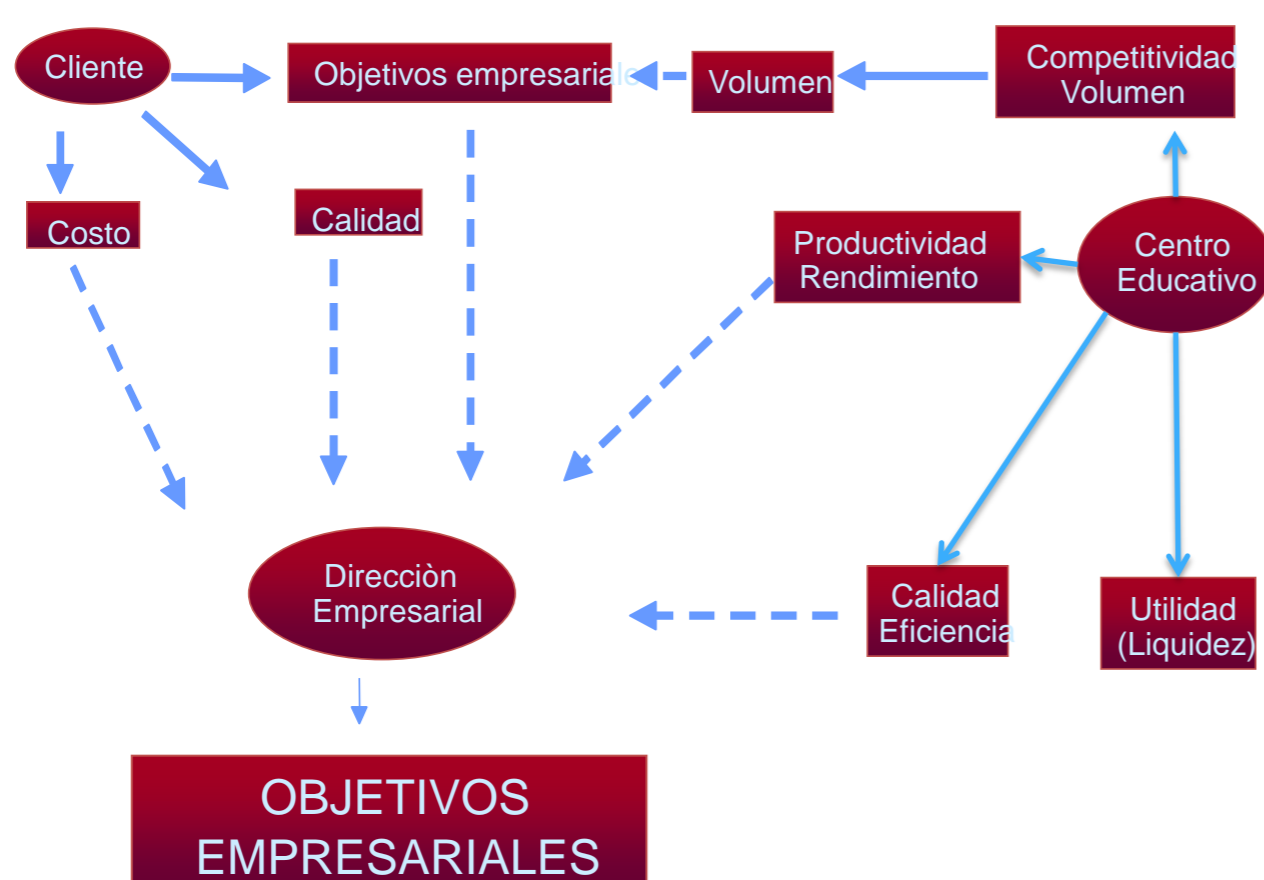
Este proyecto trata de propiciar que el estudiante en formación desarrolle un modelo de comunicación digital que permita la interrelación entre los distintos profesionales que participan en el desarrollo de un proyecto arquitectónico, a partir de la información gráfica, numérica y escrita generada durante el proceso e integrada de forma sistémica en bases de datos para facilitar su análisis. La decisión sobre un aprendizaje basado en competencias plantea no sólo cambios importantes en la determinación de los contenidos de aprendizaje sino especialmente y de forma profunda, en la práctica educativa, situación que determina llevar a cabo una revisión sobre las características básicas de la enseñanza de las competencias. (Zabalza y Arnau, 2003)

Estándares para competencias genéricas en la formación del arquitecto



Competencias genéricas en la formación del arquitecto. (Álvarez. 2002)

INICIANDO EL CAMBIO



OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un modelo de comunicación digital que propicie la interrelación entre los distintos profesionales que participan en el diseño de un proyecto ejecutivo, a partir de la información gráfica, numérica y escrita generada durante el proceso e integrada de forma sistémica en bases de datos que faciliten su análisis.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Crear un método de enseñanza y capacitación que integre los conocimientos tecnológicos y administrativos del diseño, propiciando la competencia para la aplicación de los aprendizajes cognitivos y empíricos en las circunstancias complejas emergentes que se presenten en un medio de colaboración disciplinaria e interdisciplinaria.

METAS

Generar un método de aprendizaje y capacitación que permita integrar la información tecnológica y administrativa que emanan de un proyecto de diseño, propiciando aprendizajes cognitivos y empíricos apoyados en competencias a partir de una situación de colaboración disciplinaria e interdisciplinaria.

PRODUCTOS

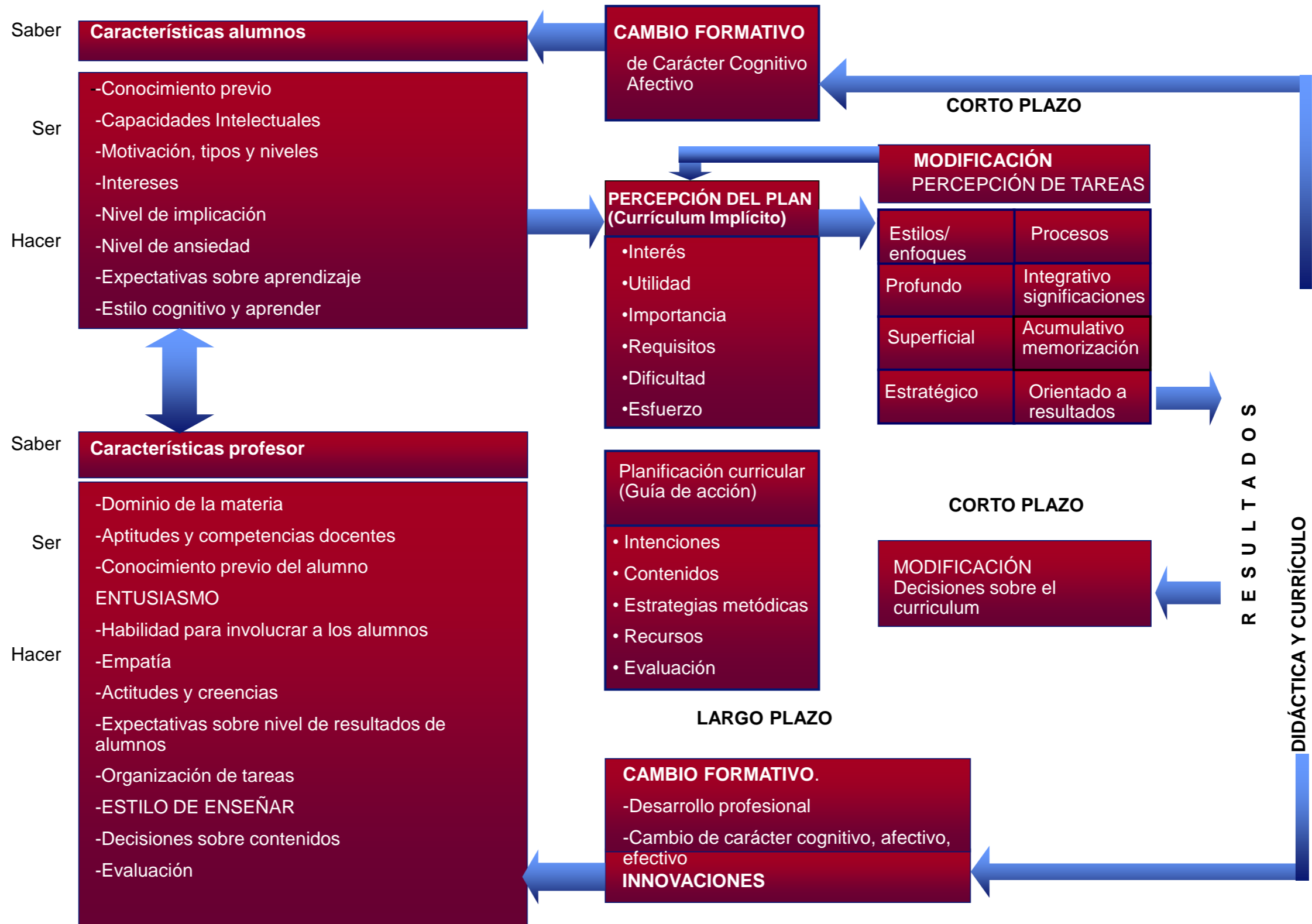
- Desarrollo del modelo de comunicación digital en un proyecto ejecutivo.

- Elaboración de ejemplos de aplicación para la planeación y control de un proyecto ejecutivo, solucionado con estructura de concreto en varios niveles, dedicado a vivienda y servicios o comercio y oficinas.

- La realización se hará sobre un caso de estudio.

- La decisión sobre un aprendizaje basado en competencias plantea no sólo cambios importantes en la determinación de los contenidos de aprendizaje sino especialmente y de forma profunda, en la práctica educativa, situación que determina llevar a cabo una revisión sobre las características básicas de la enseñanza de las competencias. (Zabalza y Arnau, 2003).

MODELO SISTÉMICO-COGNITIVO



ELEMENTOS SISTÉMICOS QUE SE CONSIDERAN ESENCIALES

- Proporcionar tiempo y espacio para intercambios interinstitucionales de carácter informal
- Centrarse en el aprendizaje del alumno y en el método de evaluación más adecuado para el aprendizaje
- Hacer lo que decimos que hacemos, en forma permanente
- Crear contextos y estructuras para lograr que la evaluación funcione como un sistema



Conclusiones

Se construirán las bases de datos que contengan la información escrita, numérica y gráfica que sea procesada en el transcurso de formación del proyecto ejecutivo, facilitando su acceso y disposición a los profesionales participantes.

Asimismo, se definirá la estrategia para el seguimiento y control de los trabajos de construcción generando los medios para la verificación y rendición de resultados.

Bibliografía de consulta

- Arnold, Marcelo y Francisco Osorio. (1990). Introducción a los conceptos básicos de la Teoría General de Sistemas. Departamento de Antropología. Universidad de Chile.
- Ashby, W.R. (2000) Sistemas y sus medidas de información, tendencias en la teoría general de sistemas. 3ª. Edición. Madrid. Alianza Editores.
- Armstrong, Anne Marie. (2004). Instructional Design in the Real World. A view from the trenches. Ed. INFOCSI. UK.
- Darbyshire, Paul. (2005) Instructional Technologies. Cognitive aspects of online programs. Ed. IRM Press. USA.
- Ferreiro, Emilia. J.A.Castorina et al.(1996). Piaget-Vygotski Contribuciones para replantear el debate. México DF. Paidós Educador.
- Forkner, Irvine y Raymond. (1984). Aplicación a la computadora y los sistemas de administración, introducción al procesamiento de datos. México. Ed. Limusa
- Jarvis, Meter. (2006). Universidades Corporativas. Nuevos Modelos de aprendizaje en la Sociedad Global. Madrid España. Nancea SA de Ediciones.
- Monereo, Carles (coord), Antonio Badía et al. (2005) Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender. Barcelona. Edit. Graó
- Monereo, Carles y Juan Ignacio Pozo.(2003). La universidad ante la nueva cultura educativa. Enseñar y aprender para la autonomía. España. Edit. Síntesis.
- Rué Joan. (2007). Enseñar en la Universidad. El EEES como reto para la Educación Superior. Madrid España. Nancea SA de Ediciones.
- Schön, D.A. (1992). La formación de profesionales reflexivos; hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Barcelona España. Editorial Paidós-MEC.

EDUCACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS



Argüelles, Antonio, Compilador

PROYECTO N-217