

| | | |
|-------------------------------|--|-----------------------------------|
| LETELIER, SOFIA | UNA TAXONOMIA DEL APRENDIZAJE PARA EL AREA CREATIVA. | D.P. N° 1 U.A.D. |
| Profesor FAU - U. de Chile | Adaptación de la taxonomía de B. Wilson para una propuesta pedagógica en talleres de Arquitectura. | 1984 |
| | | U. de Chile FAU. |

MTW: 422



UCH
12
c.1

Documentos Pedagógico N° 1.

La UNIDAD DE APOYO DOCENTE inicia con este documento una serie de escritos breves enfocados cada vez a algún tópico que es de interés a las metodologías de enseñanza.

Con la colaboración del Departamento de Desarrollo Docente de la Universidad, esta Unidad operativa de la Dirección de Escuela de Arquitectura pretende divulgar, adaptando a la particular modalidad de nuestra enseñanza, algunos planteamientos que tienden a perfeccionar los métodos de Enseñanza - Aprendizaje.

En este primer número se expone una posible taxonomía del aprendizaje creativo, área del conocimiento que ha tenido un menor desarrollo relativo en las investigaciones pedagógicas, a la vez que menos consenso y divulgación de sus categorías.

En el año 1981 se realizó en la Facultad un Seminario sobre enseñanza por objetivos que abarcó las áreas Cognocitiva, Afectiva y Psicomotriz del conocimiento. En razón de que en dicha oportunidad se visualizó que las técnicas allí planteadas podrían aplicarse con propiedad a las asignaturas teóricas o técnicas pero no así a las del ámbito creativo, es que en esta oportunidad ponemos a consideración de los docentes, especialmente de las asignaturas de Taller de Composición y Diseño Arquitectónico, la presente pauta taxonómica.

SOFIA LETELIER P.

INTRODUCCION.

A diferencia de la Taxonomía de las Conductas del Aprendizaje Cognoscitivo que comienza por 'conocer' como un primer acto de aproximación a un contenido de aprendizaje, -y que no significa aquí más que identificar, recordar y describir un ítem cualquiera-, y que finaliza con la 'evaluación' como nivel más alto del proceso de dominio de un contenido, la Taxonomía Creativa antepone la 'percepción' al acto inteligible de conocer, con el consiguiente entrenamiento sensible, -y finaliza con producción (o síntesis) que no puede soslayarse en el ámbito creativo y que es posterior en este caso a la capacidad de emitir juicios de valor y requiere del manejo de un sistema estable de valores.

| <u>Taxonomía Cognoscitiva</u> | <u>Taxonomía Creativa</u> |
|-------------------------------|----------------------------|
| 1° - Conocimiento | - Percepción |
| 2° - Comprensión | - Conocimiento |
| 3° - Aplicación | - Comprensión |
| 4° - Análisis | - Análisis |
| 5° - Síntesis | - Evaluación (apreciación) |
| 6° - Evaluación | - Producción o Síntesis |

Se desprende de aquí que el hacer creativo y original, en un ámbito universitario, implica un grado de dominio de los subprocesos anteriores. Es decir, que cuando se pide una síntesis o producto debe estar claro para el alumno, lo siguiente:

- las cualidades o valores que se persiguen y los patrones bajo los cuales será evaluado.
- los componentes a sintetizar y el tipo de relaciones posibles.

INTRODUCCION.

A diferencia de la Taxonomía de las Conductas del Aprendizaje Cognoscitivo que comienza por 'conocer' como un primer acto de aproximación a un contenido de aprendizaje, -y que no significa aquí más que identificar, recordar y describir un ítem cualquiera-, y que finaliza con la 'evaluación' como nivel más alto del proceso de dominio de un contenido, la Taxonomía Creativa antepone la 'percepción' al acto inteligible de conocer, con el consiguiente entrenamiento sensible, -y finaliza con producción (o síntesis) que no puede soslayarse en el ámbito creativo y que es posterior en este caso a la capacidad de emitir juicios de valor y requiere del manejo de un sistema estable de valores.

Taxonomía Cognoscitiva

- 1° - Conocimiento
- 2° - Comprensión
- 3° - Aplicación
- 4° - Análisis
- 5° - Síntesis
- 6° - Evaluación

Taxonomía Creativa

- Percepción
- Conocimiento
- Comprensión
- Análisis
- Evaluación (apreciación)
- Producción o Síntesis

Se desprende de aquí que el hacer creativo y original, en un ámbito universitario, implica un grado de dominio de los subprocesos anteriores. Es decir, que cuando se pide una síntesis o producto debe estar claro para el alumno, lo siguiente:

- las cualidades o valores que se persiguen y los patrones bajo los cuales será evaluado.
- los componentes a sintetizar y el tipo de relaciones posibles.

Se presenta esta pauta taxonómica en dos columnas. La primera contiene los niveles del pensamiento creativo en grados crecientes con una breve definición o descripción mínima que indica la capacidad a detectar o desarrollar como objetivo de aprendizaje. Cuando el objetivo que se pretende es elevado, -por ejemplo 'emitir un juicio personal sobre algo',- el docente debe asegurar que los niveles anteriores están logrados, es decir que el alumno ha desarrollado dichas capacidades.

En la segunda columna aparecen las conductas objetivas que pueden medirse y por lo tanto sirven al docente para formular la petición precisa de logro a evaluar, ya que también están ordenadas como conductas específicas que evidencian un cambio en el alumno. Para cada nivel aparecen las conductas especificadas en orden de complejidad también creciente.

Toda o casi toda la actividad de Talleres se circunscribe a señalar problemas y solicitar al alumno soluciones, apoyando el proceso con mayor o menor ejemplificación o bases teóricas puntuales, o, a veces con un proceso de observación y 'conclusiones significativas' que rotulamos como 'análisis'.

Si revisamos cuidadosamente las conductas de los sucesivos niveles aquí descritos, veremos que, en la mayoría de los casos, no capacitamos al alumno para recorrer estructuradamente el proceso de aprendizaje y los requerimientos que se le piden están siempre en los niveles más altos (6,4 - 6,5 - 6,6 de la pauta) sin haberlo entrenado en destrezas previas.

Este documento intenta invitar a reflexionar sobre estos aspectos a objeto de que, con el tiempo pueda esta misma serie de documentos pedagógicos consignar posturas diversas sobre la enseñanza, acogiendo la experiencia de los docentes de la Facultad en estas materias, que puedan ser coincidentes o divergentes de la aquí planteada.

4a. AREA DEL APRENDIZAJE = (AREA CREATIVA)
 Adaptación de Brent Wilson para Taller y Composición
 por S. Letelier

| NIVELES DEL PENSAMIENTO | CONDUCTAS OBSERVABLES |
|---|--|
| 1. <u>Percepción:</u> - Capacidad innata de procesamiento de lo captado por los sentidos. - Se expresa mediante identificación. | 1.1. Percepción de { colores formas espacios, etc. } factuales 1.2. Percepción de situaciones. 1.3. Discriminación de entidades complejas y su contexto. |
| 2. <u>Conocimiento:</u> - Capacidad de recordar y describir. | 2.1. De Terminología específica. 2.2. De hechos y "modelos" { humanos formales de constitución 2.3. Secuencias y frecuencias. 2.4. De Causas y Efectos. 2.5. De clasificaciones, categorías, "tipologías". 2.6. De criterios (reconocidos) 2.7. De metodologías y procedimientos 2.8. De teorías que explican o predicen. |
| 3. <u>Comprensión:</u> - Capacidad de relacionar o traducir y expresar manifestándose en otro lenguaje. | 3.1. Discriminar cada uno de los items '2'. 3.2. Traducir fenómenos en ejemplos originales o expresarlos en modelos gráficos o matemáticos. 3.3. Interpretar gráficos abstractos explicándolos por nuevos medios. |
| 4. <u>Análisis:</u> - Capacidad de descomponer una totalidad en subsistemas coherentes. | 4.1. Descubrir componentes, causas, etc. en situaciones convencionales. 4.2. Descubrir el tipo de relaciones que da coherencia al todo en cualquier circunstancia. 4.3. Explicar las relaciones entre las partes y un todo, y del todo a su contexto. |
| 5. <u>Evaluación:</u> - Constatación y valoración de cualidades. | 5.1. Constatación objetiva de cualidades, sistemáticamente. 5.2. Constatación sistemática y categorizada de cualidades. 5.3. Juicio de valoración por patrones establecidos. 5.4. Juicio de valor original (por empatía o sentimiento estético.) |

| NIVELES DEL PENSAMIENTO | CONDUCTAS OBSERVABLES |
|---|--|
| <p>6. <u>Producción o Síntesis:</u> - Creación de un producto original y concreción de él por medios consensuales.</p> | <p>6.1. Destreza en la adopción de modelos, sin desvirtuar su objetivo.</p> <p>6.2. Destreza en la combinación original y coherente de partes dadas respondiendo a propósitos definidos, etc.</p> <p>6.3. Adecuación original de tipologías a nuevas situaciones.</p> <p>6.4. Creación de nuevas relaciones entre las partes y de éstas con el total.</p> <p>6.5. Creación de nuevos componentes y nuevas relaciones en un todo coherente.</p> <p>6.6. Control del impacto o comunicación del producto sobre el usuario o sobre el contexto.</p> |

SANTIAGO, junio de 1984.

SLP/msr