

Actividad 4: Integrando el diseño y la arquitectura en nuestro establecimiento

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan crear un objeto de diseño que se integre con la arquitectura del establecimiento educativo y que pueda quedar en este. El proyecto de diseño se desarrolla a partir de la experimentación con materiales, herramientas, procedimientos y/o tecnologías.

Objetivos de Aprendizaje

OA2

Crear proyectos de diseño y arquitectura que respondan a necesidades de las personas y el contexto, basados en la investigación con materiales, herramientas y procedimientos, y de referentes artísticos nacionales e internacionales.

OA6

Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos o comunicativos, aspectos estéticos y funcionales, y decisiones tomadas durante el proceso

ACTITUDES

- Responsabilidad por las propias acciones y decisiones con consciencia de las implicancias que estas tienen sobre uno mismo y los otros.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Conociendo referentes y desarrollando ideas (2hs)

El profesor presenta imágenes de objetos de diseño integrados con la arquitectura en parques y plazas. Propone analizarlos a partir de preguntas como:

- ¿Qué aspectos de los objetos consideran que son más innovadores y por qué?
- ¿Qué materiales pueden identificar en estos?
- ¿Qué sensaciones les generan esos materiales?

Relaciones interdisciplinarias
Ciencias para la Ciudadanía
 Módulo Ambiente y sostenibilidad.
 OA 2

- ¿Qué procedimientos de construcción o tecnologías creen se usaron para realizar estos objetos?
- ¿Cuáles de esos materiales son más amigables con el medioambiente? ¿Por qué?
- ¿Cuáles de esos objetos podrían integrarse a los espacios exteriores que tiene nuestro establecimiento?
- ¿Qué materiales, herramientas y procedimientos podemos usar para crear un objeto de diseño que se integre a la arquitectura del establecimiento?

Tras observar las imágenes de la presentación, el docente les propone que sigan trabajando en los mismos grupos de la actividad anterior y les plantea el desafío de crear a escala real alguno de los objetos propuestos en el proyecto anterior o que propongan uno nuevo. Este debería poder integrarse en algún espacio común al exterior del establecimiento.

Para esto, recorren el establecimiento y registran en fotografías o croquis aquellos lugares que, a su juicio, tienen posibilidades de ser intervenidos por medio de un objeto de diseño. Luego buscan imágenes en internet de objetos similares a los que desean diseñar, los revisan y analizan, consignando en sus bitácoras aquellos aspectos que les llaman la atención y pueden servirles para sus creaciones, considerando el contexto del establecimiento y sus posibilidades de intervención.

Desarrollan ideas por medio de croquis, collages u otro medio para definir: el objeto que van a diseñar y construir, el objeto que van a utilizar como referente de su proyecto y los materiales, herramientas y procedimientos que van a usar; luego lo presentan al profesor y sus pares. Esas ideas son evaluadas formativamente por medio de un diálogo donde se analiza los diversos aspectos del proyecto a partir de la siguiente pauta de evaluación:

Escala sugerida:

- 3 puntos = logrado
- 2 puntos = medianamente logrado
- 1 puntos = por lograr
- 0 punto = insuficientemente logrado

PAUTA DE EVALUACIÓN DE IDEAS PARA PROYECTOS DE DISEÑO EN EL ESTABLECIMIENTO					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del proyecto.					
En sus croquis o prototipos, se especifica el uso de elementos de lenguaje visual.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental.					
Especifican el emplazamiento del objeto.					
Los materiales, herramientas y procedimientos son los adecuados para desarrollar el proyecto, desde el punto de vista de la funcionalidad y de su aspecto estético.					

A partir de la evaluación del profesor y sus pares, realizan ajustes y planifican las etapas del proyecto por medio de una carta Gantt, asignando roles y definiendo acciones y estrategias para el desarrollo del proyecto.

Ejemplo de carta Gantt para la planificación de proyecto de diseño

Integrante/s				Curso			
Nombre del proyecto:							
N°	Actividad	Encargado/s	Recurso/s	Clase 1	Clase 2	Clase 3	Clase 4
1							
2							
3							
4							

Los alumnos reúnen los materiales y herramientas necesarios para desarrollar su proyecto y se organizan para realizar su trabajo, respetando las etapas definidas con anterioridad.

Para monitorear sus avances, el profesor les explica que deberán completar una Pauta de Autoevaluación de Avance de Proyecto, al inicio y al final de cada clase. Ella les permitirá ir ajustando las actividades y los tiempos y tener presentes las metas, logros, problemas y posibles soluciones en cada una de las clases.

Ejemplo Pauta de autoevaluación y evaluación de avance de proyecto

Autoevaluación del avance del trabajo de proyectos en relación con metas planteadas
Meta clase 1: Actividad/es clase 1 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta clase 2: Actividad/es clase 2 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:
Meta clase 3: Actividad/es clase 3 de acuerdo con carta Gantt: Logros esperados: Logros obtenidos: Dificultades que se presentaron durante la actividad: Cómo resolvimos esas dificultades:
Sugerencia del profesor:

Desarrollan sus proyectos de acuerdo con su planificación y el planteamiento de ideas, supervisados por el profesor, que los monitorea de modo permanente, aclarando dudas y orientándolos durante la construcción del objeto planificado.

Para finalizar la actividad, los alumnos ponen sus objetos en los lugares para los cuales los diseñaron y evalúan cómo se integran con el contexto para el cual fueron creados. Luego toman fotografías o videos del objeto desde diversos ángulos y también registran algunas demostraciones de cómo usarlo.

Para finalizar, reúnen en un portafolio todas las evidencias de su proceso creativo –incluyendo la planificación inicial, el proceso de trabajo y las evidencias de la construcción del objeto, la evaluación formativa, las correcciones aplicadas y la documentación final– y se lo entregan al profesor para que evalúe el proceso de trabajo.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

Los siguientes indicadores de evaluación, entre otros, pueden ser utilizados para evaluar formativamente:

- Desarrollan sus propuestas considerando las ideas planteadas y la planificación.
- Plantean soluciones a los problemas que se presentan de manera autónoma e innovadora.
- Crean proyectos de objetos de diseño para el establecimiento escolar, por medio de planos, elevaciones o perspectivas.

Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.

Una variación de esta actividad (si el contexto escolar no permitiese intervenir el espacio arquitectónico con elementos diseñados por los alumnos) puede ser orientar el trabajo al diseño de señalética escolar. Los alumnos podrán desarrollar propuestas de signos y señales para diferentes espacios escolares; por ejemplo: CRA, comedor, baños, secretaría, gimnasio, salas de clase, etc.

Es necesario que los estudiantes tengan acceso a diferentes recursos tecnológicos para efectuar las investigaciones para el desarrollo de sus proyectos. También es importante proponerles que conecten los aprendizajes escolares con otros ámbitos de sus vidas y de la realidad cultural de sus comunidades.

Para esta actividad, es clave que el docente genere espacios de autonomía para los estudiantes en la clase, pues son ellos quienes seleccionaron los espacios, medios de representación, materiales, herramientas y procedimientos para llevar a cabo sus proyectos. Si se les hace difícil aplicar los procedimientos para hacer los proyectos, el docente puede sugerir cambios, presentar otras alternativas o destinar un tiempo para que lo aprendan por medio del modelamiento.

De ser necesario, el profesor debe gestionar las autorizaciones para usar los diferentes espacios que seleccionen los alumnos para sus proyectos.

Es fundamental que cada estudiante lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones, propuestas de trabajo y proyectos a realizar y en proceso. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los elementos creativos que van surgiendo durante el desarrollo del proyecto, como gráficos, dibujos, fotografías, videos, archivos multimedia y otros. Por esto, es importante que tomen fotografías o hagan filmaciones durante el proceso de creación del proyecto de diseño. Para ello, se puede designar a un estudiante de cada grupo como encargado del registro.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Recursos

Proyector multimedia

Celulares

Recursos que requiera el desarrollo del proyecto

Libros

Gual Ortí, J., Merino Sanjuan M. D., Puyuelo Cazorla M. (2010). *Mobiliario Urbano: Diseño Y Accesibilidad/Street Furniture: Design And Accessibility*. España. Editorial Universitat Politècnica de Valencia.

Sitios web

Diseño de bancos de plazas

- www.urbanmento.com
Mobiliario Urbano
- www.plataformaarquitectura.cl
- www.streetfurniture.com
Mobiliario de Exterior Govaplast | UrbanPlay
- www.plataformaarquitectura.cl
Juegos Infantiles de Caucho | UrbanPlay
- www.plataformaarquitectura.cl
Circuito de Equipamiento Deportivo en Parque Estero Las Hualtatas | UrbanPlay
- www.plataformaarquitectura.cl
Juegos de Cuerdas de Berliner | UrbanPlay
- www.plataformaarquitectura.cl
Muro Pixel / HKU Department of Architecture
- www.plataformaarquitectura.cl/
Mobiliario Urbano Sostenible