

## Unidad 1: Desde una mirada funcional a una estética

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD

A partir de esta unidad, se espera que los estudiantes perciban aspectos estéticos de sus entornos inmediatos y aprecien obras de arquitectos y diseñadores que han transformado el paisaje y los espacios en lugares estéticos. Asimismo, se espera que descubran maneras de transformar elementos y espacios cotidianos en estéticos.

Además, se espera que en la medida en que se realizan experiencias estéticas, experienciales y productivas, los estudiantes puedan ir preguntándose de manera constante: ¿De qué manera los elementos estéticos presentes en el paisaje natural y el urbano nos provocan sensaciones, emociones e ideas? ¿Cómo el contexto influye en la creación de un espacio arquitectónico, pieza u objeto de diseño? ¿Cómo el diseñador y el arquitecto plasman su visión personal y su experiencia al realizar sus creaciones? ¿Cómo podemos crear espacios arquitectónicos, piezas y objetos de diseño que sean estéticamente atractivos y, a la vez, funcionales?

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

#### 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.

## Actividad 1: Aprendiendo a observar

### PROPÓSITO

A partir de esta actividad, se espera que los estudiantes perciban y analicen las dimensiones estéticas de diferentes elementos de sus entornos inmediatos y descubran maneras de transformar elementos y espacios cotidianos para mejorarlos en este aspecto.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA 4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

### ACTITUDES

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

### DURACIÓN

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para indagar en sus conocimientos previos acerca de lo estético en espacios cotidianos, el docente pide a los estudiantes que tomen fotografías del contexto que los rodea dentro y fuera del colegio. A partir de las fotografías, seleccionan las tres que consideren más atractivas desde el punto de vista estético y las fundamentan basados en las sensaciones, emociones e ideas que generan, el uso de los elementos propios de la fotografía y del lenguaje visual.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
Lengua y Literatura  
3° medio  
OA 2:

A continuación, cada alumno muestra sus tres fotografías y explica su selección al grupo, que las comenta a partir de las sensaciones, emociones e ideas que generan, el uso de los elementos propios de la fotografía y del lenguaje visual.

Luego, considerando la evaluación de sus pares y del profesor, toman nuevas fotografías, promoviendo la innovación y considerando elementos estéticos y propósitos expresivos. Guardan en sus portafolios las fotografías como parte de las evidencias del proceso creativo.

La segunda parte de la actividad tiene como fin agudizar la percepción frente al entorno. Para esto, los estudiantes realizan una serie de dibujos, pinturas o acuarelas estilo croquis, de espacios arquitectónicos y/o naturales del contexto para estudiar y percibir en profundidad dicho espacio. Comparten sus trabajos con sus pares y el profesor, comentándolos desde el punto de vista de lo expresivo.

### **ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA**

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

- Expresan sensaciones emociones e ideas frente a su entorno y el paisaje de modo innovador, por medio de fotografías.
- Expresan sensaciones emociones e ideas frente a su entorno y el paisaje de modo innovador, por medios gráficos y pintura.

Es fundamental que cada alumno 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 realizar un portafolio que contenga los elementos creativos que van surgiendo durante el desarrollo del proyecto, como gráficos, dibujos, fotografías, videos, archivos multimedia y otros. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso creativo.

Es importante que el profesor pida con anticipación los permisos necesarios para salir a tomar fotografías y realizar croquis en el exterior del establecimiento. A su vez, es importante que se cuente con un proyector para mostrar las fotos de los estudiantes, que podrán enviar vía internet o traspasarlas utilizando algún medio extraíble.

### **RECURSOS**

- Proyector multimedia
- Celulares, tablets o máquinas fotográficas digitales
- Materiales para realizar croquis como papeles, pasteles grasos, lápices, acuarelas, tinta china y pinceles, entre otro.

## Actividad 2: Analizando obras de diseño y arquitectura

### PROPÓSITO

A partir de esta actividad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y aprecien estéticamente obras de artistas que han interpretado el paisaje en sus obras y obras de arquitectura y diseño, y que han transformado el paisaje y los espacios.

### Objetivo de Aprendizaje

#### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

### ACTITUDES

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

### DURACIÓN

8 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para indagar en sus conocimientos previos acerca de cómo los arquitectos transforman el paisaje, pregunta a los alumnos acerca de sus experiencias personales frente al paisaje natural. Luego, les pide que imaginen cómo era el paisaje cuando no existían construcciones ni objetos y que lo describan.

Muestra a los estudiantes fotografías de paisaje naturales y las comentan a partir de las emociones, sensaciones e ideas que generan. Luego, repiten el ejercicio con fotografías de paisajes urbanos y contrastan sus opiniones.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
Lengua y Literatura  
3° medio  
OA 2:

A continuación, el docente presenta obras de arquitectura y diseño, indicando solo el nombre de su creador o creadores; los alumnos seleccionan aquel que más le ha llamado la atención e investigan acerca de sus maneras de crear y características de sus obras. A partir de esto, seleccionan una para analizarla.

El profesor les explica que deberán presentar el análisis en algún tipo de representación tridimensional de la construcción u objeto analizado, y les presenta la pauta de evaluación.

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUCION DE REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL DE UNA OBRA DE ARQUITECTURA O DISEÑO					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Identifican la obra y a su creador.					
Describen y explican el contexto de la obra analizada.					
Explican el propósito funcional de la obra y lo relacionan con aspectos contextuales.					
Indican cómo los diversos elementos presentes en la obra se relacionan con aspectos contextuales y estéticos de esta.					
Relacionan la materialidad de la obra con aspectos funcionales y del contexto.					
Analizan críticamente relaciones entre elementos simbólicos, lenguajes artísticos y contexto					
La representación tridimensional corresponde a la obra estudiada.					
La ortografía, redacción de los textos y su extensión son adecuados y dan cuenta del análisis estético de la obra.					

Los estudiantes investigan y reflexionan acerca de la obra seleccionada en sus bitácoras y la analizan. Construyen un prototipo o croquis de su representación tridimensional, explicando cómo insertarán las imágenes y textos. Presentan sus proyectos al curso y tanto los pares como el profesor las evalúan indicando fortalezas y elementos por mejorar.

A partir de las evaluaciones de sus pares, realizan las correcciones y ajustes necesarios y construyen su representación tridimensional definitiva. Para cerrar se exponen las representaciones tridimensionales en la sala u otro espacio del establecimiento, acompañado de un breve texto explicativo, bocetos o croquis.

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Analizan relaciones entre contexto, materialidad, y aspectos estéticos y funcionales de obras de arquitectura y diseño.
- Analizan críticamente relaciones entre elementos simbólicos, lenguajes artísticos y contexto de obras de arquitectura y diseño.
- Explican cómo los arquitectos y diseñadores transforman estéticamente el paisaje y los espacios.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda realizar un portafolio que contenga los registros de sus trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda

guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos:

- Proyector multimedia
- Material bibliográfico de arquitectura y diseño, que puede ser libros o sitios web acerca de historia, historia del arte, historia de la arquitectura y del diseño, entre otros.

### Libros

Valenzuela Valliant, P. (sf). *Geometría del Instante*. Chile: Editorial Pablo Valenzuela

Huyghe E., Wenborne G. (2017). *Chile un Parque Natural*. Chile: Editorial Travesía

Ching, F. D. K., Jarzombek, M., & Prakash, V. (2011). *Una historia universal de la arquitectura: Un análisis cronológico comparado a través de las culturas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Velarde, H. (2012). *Historia de la arquitectura*. México, D.F: Fondo de Cultura Económica

### Sitios web

Arquitectura y diseño

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)
- <https://es.wikiarquitectura.com>
- <https://es.wikipedia.org>

### Fotografía Paisaje natural y urbano

Guy Wenborne: Fotografía de Chile, Aérea, Santiago, Arquitectura

- [www.guy.cl/](http://www.guy.cl/)

Pablo Valenzuela: Geometría del instante y Habitar la inmensidad

- [www.pablovalenzuela.cl](http://www.pablovalenzuela.cl)

Francisco Domínguez: Fotografía Arquitectura y autor y deco

- [www.franciscodominguez.cl](http://www.franciscodominguez.cl)

Paisaje Chileno

Andel Paulmann: Landscape. Paisaje  
[www.andelpaulmann.com/](http://www.andelpaulmann.com/)

George Lepp: photo-galleries (galería de fotos)

- [www.georgeleppimages.com/Art](http://www.georgeleppimages.com/Art) Wolf: edge-of-the-earth-corner-of-the-sky.

Límite de la tierra esquina del cielo

- [www.artwolfe.com/](http://www.artwolfe.com/)

José Benito Ruiz: galerías/paisaje-litoral

- [www.josebruiz.com](http://www.josebruiz.com)

Isabel Diez: landscapephotography.

- [www.isabeldiez.com](http://www.isabeldiez.com)

Daniel Cheong: Kathmandu / Street Photography

### Diseño

Diseño de interior

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)

Diseño Industrial

- <https://es.wikipedia.org>

Espacios exteriores

- [www.plataformaarquitectura.cl/](http://www.plataformaarquitectura.cl/)

### Diseñadores

Varios diseñadores

[www.hermanmiller.com](http://www.hermanmiller.com)

Phillipe Starck

- [www.starck.com](http://www.starck.com)

Ron Arad

- [www.ronarad.co.uk](http://www.ronarad.co.uk)

Ettore Sottsass

- [www.moovemag.com](http://www.moovemag.com)

Marc Newson

- [marc-newson.com](http://marc-newson.com)

Naoto Fukasawa

- [www.naotofukasawa.com](http://www.naotofukasawa.com)

Luigi Colani

- [www.colani.org](http://www.colani.org)

## Actividad 3: Creando un espacio habitable

### PROPÓSITO

Esta actividad está destinada al desarrollo de propuestas arquitectónicas con materiales naturales como paja, madera, adobe y piedra, buscando transformar un espacio vacío o poco funcional de la comunidad en un espacio habitable, útil a esta y que aporte calidad estética del contexto.

#### Objetivos de Aprendizaje

##### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

##### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

##### 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

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

### DURACIÓN

12 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente explica que deberán desarrollar un desafío creativo, que consiste en transformar un espacio de su contexto que este vacío o cuyas construcciones estén en muy mal estado en un lugar habitable que sirva a la comunidad y mejore su aspecto estético. Para iniciar la actividad, el profesor y los estudiantes recorren el barrio observando, haciendo croquis, fotografiando y midiendo los espacios factibles de ser transformados.

A continuación, observan construcciones de diferentes lugares del mundo elaboradas a partir de materiales naturales, como madera, paja, piedras y adobe, y las analizan desde la perspectiva del uso de los materiales y aspectos estéticos.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
Lengua y Literatura  
3° medio  
OA 2:

Se reúnen en grupos, observan y comentan las fotografías de sus contextos, y seleccionan uno de los lugares para desarrollar sus trabajos. Plantean ideas por medio de planos y textos para transformar el espacio, considerando aspectos como:

- Propósitos funcionales
- Emplazamiento del terreno y distribución de los espacios.
- Aplicación de elementos de lenguaje visual. (Formas, colores, texturas y volúmenes, entre otros).
- Uso de materiales naturales como: paja, adobe, madera y piedra, entre otros.
- Elementos innovadores que pueden ser incluidos.
- Uso de escalas y simbología arquitectónica. (Para este caso, se recomienda la escala 1:50 o 1:100).

Dibujan planos y bosquejos de sus ideas, aplicando escalas y simbología arquitectónica, y agregan textos que describen aspectos como materialidad, funcionalidad, colores y texturas, entre otros. Los presentan al profesor y sus pares, que los evalúan formativamente, por medio de un diálogo donde se analiza los diversos aspectos de los planos y textos 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 EVALUACION DE IDEAS PARA TRANSFORMACION DE UN ESPACIO					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del trabajo.					
En sus planos, especifican el uso de los espacios y las formas de la construcción.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos y funcionales.					
Especifican el emplazamiento del terreno y realizan la distribución de los espacios y los grafican por medio de planos.					
Los planos están a escala y usan simbología para representar los elementos arquitectónicos y los objetos.					

A partir de la evaluación del profesor y sus pares, realizan ajustes en sus planos y realizan una maqueta a escala de su propuesta.



## ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Desarrollan propuestas innovadoras para resolver problemas estéticos y funcionales de espacios de la comunidad.
- Consideran evaluaciones de sus pares al desarrollar ideas para sus trabajos.
- Analizan relaciones entre contexto, materialidad, aspectos estéticos y funcionales de propuestas para espacios de la comunidad.
- Evalúan propuestas personales y de sus pares de creación de espacios dentro de la comunidad considerando su originalidad, aspectos funcionales y estéticos.
- Desarrollan propuestas arquitectónicas con materiales naturales como paja, madera, adobe y piedra.

Es importante que el docente entregue a los estudiantes una guía donde se especifique la simbología y el uso de escalas arquitectónicas.

También es importante que el profesor pida los permisos necesarios para salir del establecimiento antes de la actividad.

Asimismo, es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones y reflexiones. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda realizar un portafolio que contenga los registros de trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

## RECURSOS Y SITIOS WEB

### Recursos:

- Proyector multimedia
- Celulares
- Materiales de dibujo, papeles cartones y otros dependiendo del tipo de trabajo.

### Libros

Fausto Andrade A (S/F). Normas y convenios del dibujo arquitectónico.

Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado en: <https://www.puce.edu.ec/documentos/NORMASCONVENIOSDEDIBUJOARQUITECTONICO.pdf>

### Sitios web

Casas de Tiébélé: [diseno/el-pueblo-africano-donde-cada-casa-es-una-obra-de-arte](#)

- [www.culturacolectiva.com](http://www.culturacolectiva.com)

Jorge Eduardo NeiraSterkel: IK LAB, SAA arquitectura + territorio: Hats House.

- [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com)

La primera casa urbana construida de fardos de paja en Roma, Italia. Workshop en Italia levanta estructuras en tierra para rescatar y visibilizar tradiciones constructivas. Construcción Sustentable en Barro y Paja. Crece tu Casa. Construye Solar: Casa Made, prototipo de vivienda sustentable. Estudiantes japoneses diseñan y construyen una casa de paja calefaccionada por compost. El adobe de Canela. Una casa de cúpulas de barro en Argentina. Archivo: Casas de Madera. Casa De Piedra / INAI. Paul Vázquez, Obras de arquitectura con piedra.

- [www.plataformaarquitectura.cl](http://www.plataformaarquitectura.cl)

## Actividad 4: Integrando estética y funcionalidad

### PROPÓSITO

Esta actividad está destinada al desarrollo de propuestas de diseño y rediseño de muebles u objetos que sean innovadores en la manera de resolver aspectos estéticos y funcionales, y cuyos materiales sean amigables con el medioambiente.

### Objetivos de Aprendizaje

#### OA1

Innovar al resolver desafíos y problemas de diseño y arquitectura, considerando aspectos estéticos, funcionales, la sustentabilidad ambiental y las evaluaciones críticas de otros.

#### OA4

Analizar estéticamente piezas de diseño y obras de arquitectura de diferentes épocas y procedencias, relacionando materialidades, tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos, contextos y funcionalidad.

#### 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

- Pensar con perseverancia y proactividad para encontrar soluciones innovadoras a los problemas.
- Interesarse por las posibilidades que ofrece la tecnología para el desarrollo intelectual, personal y social del individuo.

### DURACIÓN

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente explica que deberán desarrollar un proyecto que responda a un desafío en el área del diseño industrial de manera innovadora y guía un diálogo con el fin de indagar en los conocimientos previos de los estudiantes con respecto al diseño industrial, con preguntas como:

- ¿Saben lo que es el diseño industrial?
- ¿Qué objetos de la sala podrían decir que pertenecen al ámbito del diseño industrial?
- ¿Qué piezas de diseño utilizan a diario, en sus casas y lugares públicos?
- Los objetos que utilizamos diariamente, ¿han sido siempre así?
- ¿Por qué motivos cambian?
- ¿Podríamos afirmar que todos los objetos de diseño son estéticos?, ¿Por qué?

A continuación, les explica que un buen diseño es aquel que es estético y funcional a la vez, y les muestra ejemplos de diferentes objetos y muebles de diseñadores famosos que cumplen con ambos aspectos.

**Relaciones Interdisciplinarias**  
*Lengua y Literatura*  
3° medio  
OA 2:

A petición del docente, los estudiantes recortan o toman fotografías de al menos 10 muebles y/o objetos que luego, en grupos pequeños clasifican de acuerdo a las siguientes categorías: estéticos, funcionales y funcionales/estéticos.

El profesor les pide que identifiquen aquellas imágenes que están mal o bien clasificadas y expliquen sus razones. Realiza una síntesis de las respuestas, enfatizando aquellos conceptos que pueden usarse como criterios para la evaluación de sus propuestas; por ejemplo: colores, formas, textura, durabilidad, uso de materiales reciclables, ergonomía, entre otros.

El docente vuelve a plantear el desafío creativo de desarrollar un diseño innovador en el área del diseño industrial, que puede ser un mueble o un objeto. Para esto:

Seleccionan una necesidad que pueda ser satisfecha con un mueble u objeto. Determinan los procedimientos, herramientas y materiales reciclables o amigables con el medioambiente para desarrollar la propuesta o fabricar el objeto.

Desarrollan y representan sus ideas por medio de bocetos, representaciones tridimensionales, textos o utilizando TIC, que respondan a la necesidad que seleccionaron y que consideren aspectos estéticos y funcionales.

Evalúan sus ideas y la selección de materialidades, junto con el docente y sus compañeros, identificando fortalezas y elementos que requieran ser mejorados con respecto a la originalidad, uso del lenguaje visual y aspectos funcionales. Pueden utilizar la siguiente pauta:

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE IDEAS PARA TRANSFORMACIÓN DE UN ESPACIO

	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales de la propuesta.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Explican cómo las formas, colores y texturas aportan al aspecto estético del diseño.					
Explican cómo las formas y materiales se relacionan en sus propuestas con aspectos de ergonomía y funcionalidad.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos y funcionales.					
Seleccionan procedimientos, herramientas y materiales adecuados para el desarrollo de la propuesta y que sean amigables con el medioambiente.					

A partir de la evaluación, hacen ajustes a la propuesta y construyen su objeto en tamaño natural o elaboran la representación tridimensional de la pieza diseñada, con los materiales, herramientas y procedimientos previamente seleccionados.

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Expresan sensaciones y emociones por medio de sus trabajos de arquitectura y diseño.
- Desarrollan propuestas innovadoras para resolver problemas estéticos y funcionales de diseño y arquitectura.
- Analizan relaciones entre contexto, materialidad, y aspectos estéticos y funcionales de obras de arquitectura y diseño.
- Analizan críticamente relaciones entre elementos simbólicos, uso de lenguajes artísticos y contexto de obras de arquitectura y diseño.
- Evalúan propuestas personales y de sus pares considerando su originalidad, aspectos funcionales y estéticos.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones, ideas y bocetos. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer un portafolio que contenga los registros de sus trabajos y proyectos que se van desarrollando. Se recomienda guardar todo aquello que constituya evidencia del proceso de aprendizaje y permita realizar retroalimentación y evaluación del proceso apreciativo y creativo.

### RECURSOS Y SITIOS WEB

#### Recursos:

- Proyector multimedia
- Celulares
- Materiales de dibujo, papeles cartones y otros dependiendo del tipo de propuesta

#### Sitios web

#### Diseñadores

Phillipe Starck

- [www.starck.com](http://www.starck.com)

Ron Arad

<http://www.ronarad.co.uk>

Naoto Fukasawa

[www.naotofukasawa.com](http://www.naotofukasawa.com)

Sebastián Errázuriz

[www.meetsebastian.com](http://www.meetsebastian.com)

## Actividad de Evaluación: Evaluando trabajos y propuestas

### PROPÓSITO

El propósito de esta actividad es evaluar los trabajos y propuestas realizadas en esta unidad. Se espera que los estudiantes realicen una presentación de lo desarrollado y la evaluación crítica de sus trabajos y los de sus pares.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p><b>OA6</b> 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.</li> <li>• Evalúan propuestas personales y de sus pares considerando su originalidad, aspectos funcionales y estéticos.</li> </ul>

### DURACIÓN

6 horas

### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación final, será necesario que los alumnos utilicen sus bitácoras y portafolios, que deben contener la evidencia de los resultados de sus proyectos y de sus procesos creativos.

El docente les pide que seleccionen un medio o estrategia de comunicación creativa para presentar al curso el proceso y el resultado de los trabajos y propuestas de arquitectura y diseño. Para esto, cada estudiante selecciona un medio para exponer; por ejemplo: presentación digital, exposición en un espacio determinado, afiches, video, fotografías, presentación en página web, u otro que propongan ellos mismos según las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando:

- Temas o conceptos de los trabajos y propuestas
- Presencia de elementos de arquitectura y diseño
- Propósitos de los trabajos y propuestas
- Ideas planteadas y sus ajustes
- Croquis, dibujos, registros, prototipos, representaciones tridimensionales y objetos a escala real, según corresponda
- Aspectos estéticos: fundamentación de la selección de:
  - Formas, colores y texturas
  - Materiales
  - Elementos simbólicos (si corresponde)
  - Relaciones entre los elementos anteriores
  - Aspectos de innovación

Con el material recopilado y las ideas definidas cada grupo procede a preparar su presentación.

El profesor organiza las presentaciones, considerando los espacios, recursos y tiempo necesario para cada grupo, asigna el lugar y la cantidad de tiempo y les entrega la pauta para autoevaluación grupal y otra para la coevaluación entre grupos. Por último, antes de las presentaciones y dirigidos por el profesor, definen algunos criterios que no están contenidos en las pautas y que, a juicio de los alumnos, se deben agregar.

### Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares

Esta evaluación puede ser utilizada por parte del docente o del alumno como autoevaluación o coevaluación de los trabajos y propuestas de diseño y arquitectura realizadas. Los puntajes están relacionados con el nivel de logro de los objetivos planteados.

Escala sugerida:

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

Pauta de evaluación, autoevaluación y evaluación entre pares				
Criterios	0	1	2	3
Los propósitos funcionales de los trabajos y propuestas se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de los trabajos y propuestas son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
Los diferentes aspectos de los trabajos y propuestas son coherentes con la funcionalidad y satisfacen necesidades de los posibles usuarios.				
Los diseños consideran aspectos funcionales y ergonómicos.				
Los trabajos y propuestas consideran aspectos estéticos como formas, colores, texturas, volúmenes, materiales, elementos simbólicos y sus relaciones.				
Hay una relación clara entre materiales, aspectos estéticos y funcionales.				
Criterios que los estudiantes desean incluir.				

### ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

Para desarrollar esta actividad, es importante que el docente entregue a los alumnos una pauta para analizar sus productos y su proceso para la autoevaluación.

Es importante que los estudiantes tengan acceso a diferentes recursos tecnológicos u otros para la realización de las presentaciones.

Es fundamental que cada estudiante haya completado su bitácora y tenga guardados los diferentes productos de los proyectos o su registro en el portafolio.