

Unidad 2: Arquitectura y diseño en espacios interiores

PROPÓSITO DE LA UNIDAD

A partir de esta unidad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y emitan juicios críticos de obras de diseño y arquitectura, enfocándose en la parte interna de los espacios. También que, basados en sus intereses, creen propuestas para espacios arquitectónicos y objetos de diseño que complementen dichos espacios, reflexionando y respondiendo a preguntas como: ¿Qué nos dicen las piezas y objetos de arquitectura y diseño de las sociedades que las crearon? ¿Qué podemos hacer para que un espacio arquitectónico, pieza u objeto de diseño genere sensaciones, emociones e ideas en los usuarios? ¿Por qué es importante que un espacio arquitectónico, pieza u objeto de diseño sea sustentable con el medioambiente? ¿Cómo se relacionan la tecnología con la sustentabilidad en los casos de la arquitectura y el diseño?, entre otras.

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.

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.

OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

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: ¿Por qué la arquitectura cambia?

PROPÓSITO

A partir de esta actividad, se espera que los estudiantes investiguen, analicen y aprecien estéticamente obras arquitectónicas de diferentes épocas que cumplan la misma función, para comprender de qué manera el contexto influye en la creación de estos espacios.

Objetivo de Aprendizaje

OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

Actitudes

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- 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 los conocimientos previos acerca de arquitectura, el profesor nombra al menos cuatro obras arquitectónicas famosas y pide a los alumnos que, en grupos y en sus bitácoras, identifiquen su lugar de origen época y estilo. Luego les presenta imágenes de estas y las describe. Los estudiantes comparan las imágenes, identificando elementos comunes y diferencias a partir de las siguientes preguntas:

- ¿Qué funciones cumplen las obras?
- ¿Qué sensaciones, emociones e ideas generan?
- ¿Cuáles son los materiales de construcción y cómo interactúan estos?
- ¿Cómo son los espacios?
- ¿Cómo está trabajada la luz?
- ¿Qué elementos arquitectónicos reconoces? (columnas, pilastras, frontones, ventanas puertas, entre otros).
- ¿Es una construcción monumental o a escala humana?
- ¿Existe alguna o algunas construcciones similares en el barrio o en la ciudad?
 - ¿Qué características arquitectónicas tienen? (materiales, espacio y tratamiento de la luz, entre otros)
 - ¿Qué relaciones se puede observar entre los materiales y las formas?

A continuación, el profesor propone un trabajo de investigación que deberá ser presentado por medio de una infografía, donde los estudiantes explican cómo un tipo determinado de construcción varía de acuerdo con factores como la época, el lugar, la o las personas que los crearon y sus usos, entre otros elementos.

Para esto, los alumnos seleccionan un tipo de construcción, como viviendas, palacios, centros de gobierno, lugares mortuorios, edificios comerciales, estadios y templos, entre otros. A partir de su selección, investigan en diversas fuentes acerca de al menos tres obras arquitectónicas que cumplan la misma función. (Por ejemplo: Palacio Ducal en Venecia, Palacio de Topkapi en Estambul, La Ciudad Prohibida en China, Palacio de Planalto en Brasilia).

Contrastan las obras investigadas, determinando las características que las diferencian y aquellas en que coinciden. Esto lo pueden hacer con el siguiente cuadro:

Ejemplo de cuadro de comparación

Nombre del palacio	Ducal	Topkapi	Ciudad Prohibida	Planalto
Criterios de comparación	Semejanzas			
•				
	Diferencias			
•				

El profesor entrega y explica las pautas de evaluación de la infografía que realizarán a continuación.

A partir de ellas y de la de la comparación, seleccionan aquellos elementos que hacen que las obras sean diferentes y se plantean preguntas de investigación como: ¿Por qué estos palacios cumplen con diferentes funciones? ¿Por qué utilizan diferentes materiales? ¿Qué símbolos encontramos dentro de ellos y qué significan?

Considerando las preguntas planteadas, buscan nueva información para responderlas y construyen una infografía digital o manual. Para esto, sintetizan su información, seleccionan imágenes, tipografía y colores, entre otros, y construyen el prototipo de su infografía. La presentan al curso y tanto los pares como el profesor las evalúan.

Para esto, pueden utilizar la siguiente pauta:

Escala sugerida:

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

PAUTA DE EVALUACIÓN DE INFOGRAFÍA DE OBRAS DE ARQUITECTURA					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Interpretan las obras a partir de las sensaciones, emociones e ideas que generan					
Explican a qué estilo o período arquitectónico pertenecen las obras, de manera fundamentada.					
Describen y explican el contexto de las obras arquitectónicas y cómo ellas transforman estéticamente el entorno.					
Explican el propósito funcional de las obras y lo relacionan con aspectos contextuales de ellas.					
Indican elementos arquitectónicos y los relacionan con aspectos contextuales y estéticos de las obras.					
Describen características estéticas y las relacionan con aspectos contextuales (materiales, formas, colores y texturas, entre otros).					
Describen elementos simbólicos y los relacionan con aspectos contextuales y estéticos (escudos, presencia de imágenes de animales o personas, colores, formas y texturas, entre otras).					
Argumentan juicios estéticos de obras arquitectónicas a partir de sus interpretaciones personales.					
Argumentan juicios estéticos a partir de las relaciones de las obras con sus contextos.					
Argumentan juicios estéticos a partir de la comparación de las obras.					
Presentan imágenes de las obras y la tipografía seleccionada es de fácil lectura.					
La ortografía, la redacción de los textos y su extensión son adecuados a una infografía.					
La infografía es estéticamente atractiva y de fácil comprensión.					

A partir de las evaluaciones de sus pares, realizan las correcciones y ajustes necesarios y construyen su infografía definitiva.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Interpretan obras arquitectónicas a partir de las sensaciones, emociones e ideas que estas generan.
- Analizan cómo el contexto, lo estético y funcional determinan aspectos como materialidad, estructura, uso de elementos simbólicos y elementos arquitectónicos.
- Argumentan juicios estéticos de objetos de obras de arquitectura a partir de interpretaciones personales y de la relación de la obra con el contexto.
- Crean infografías acerca de obras arquitectónicas investigadas y analizadas.

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 hacer un portafolio que contenga los 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, que pueden ser libros o sitios web acerca de historia, historia del arte, historia de la arquitectura, entre otros.

Libros

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

www.plataformaarquitectura.cl

<https://es.wikiarquitectura.com>

<https://es.wikipedia.org>

Actividad 2: Generando sensaciones por medio de la arquitectura o el diseño

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes desarrollen un espacio arquitectónico que incluya elementos de diseño y cuyo objetivo sea generar sensaciones por medio de la luz, el color, la formas y la textura.

Objetivos de Aprendizaje

OA 1

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

OA5

Argumentar juicios estéticos de piezas de diseño y obras arquitectónicas de diferentes épocas y procedencias, a partir de análisis estéticos e interpretaciones personales.

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

El profesor prepara recipientes (por ejemplo: cajas, bandejas) que contengan objetos realizados o rellenos con diferentes materialidades y que generan diversas sensaciones al tocarlos. (Por ejemplo: arena, aserrín, pelotitas de plumavit, lámina metálica o de acrílico, guaípe, maicillo y telas, entre otros).

Pide a los alumnos que entren a la sala con los ojos cerrados y toquen las cajas con las manos, sintiendo los materiales.

Luego de terminado el ejercicio, abren los ojos y el docente oscurece la sala, asigna a cada estudiante un número, pide que pongan sus celulares en función linterna y que, a medida que diga los números, vayan apagando sus celulares. Realiza la actividad hasta llegar a la oscuridad total.

A partir de estas dos instancias el profesor plantea un diálogo acerca de las sensaciones y emociones que nos generan las texturas y la luz.

Luego les pide que realicen diferentes experiencias, usando colores y formas asociándolos a sensaciones y emociones que pueden generar. Para comenzar, plantea preguntas como:

- ¿De qué colores jamás pintarían sus piezas? ¿Por qué?
- Si quisieras llamar la atención en la calle, ¿qué color usarías? ¿Por qué?
- ¿Se pueden asociar los colores a emociones y sensaciones? ¿A cuáles?
- ¿Conocen edificios que llamen la atención por sus formas? ¿Cuáles?

Por medio de papeles de color, revistas, retazos de telas, entre otros, o usando programas como Paint, el profesor propone diferentes experiencias con los colores, texturas y formas para generar sensaciones o emociones como:

- La sensación de frío y calor por medio del color, la forma y texturas
- La sensación de natural y artificial por medio del color, la forma y texturas
- Diferentes sensaciones a partir de dos composiciones, usando los mismos colores y diferentes formas
- Diferentes sensaciones a partir de dos composiciones, usando las mismas formas y diferentes colores
- Diferentes sensaciones a partir de dos composiciones, usando los mismos colores y diferentes texturas

Los estudiantes desarrollan al menos dos tipos de composiciones que presentan al profesor y las comentan en relación con las sensaciones que generan.

A continuación, el docente les pide que busquen en internet (o revistas que puedan recortar) espacios interiores que les llamen la atención por sus texturas, formas, colores e iluminación, y que puedan ser utilizados como referentes para una creación personal. Anotan sus nombres en sus bitácoras, los imprimen o recortan y los pegan.

El profesor les plantea el desafío de crear la representación tridimensional escala, utilizando como mínimo la de 1:50. El espacio a representar debe cumplir una función específica y generar sensaciones de diversos tipos. Para esto, los estudiantes, usando como referente sus imágenes, generan al menos dos ideas por medio de croquis o collages y textos explicativos, que luego comparten con el profesor y sus pares para ser evaluado formativamente a partir de la siguiente pauta.

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 ARQUITECTURA Y DISEÑO SENSORIAL					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del espacio y los diferentes elementos que incluye.					
En sus croquis o collages y textos se especifica cómo usarán la luz, texturas, formas y colores para generar sensaciones.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con los aspectos estéticos y las sensaciones que desean generar.					
Especifican la ubicación y las características de los elementos de diseño y arquitectura.					

A partir de las evaluaciones de sus pares y el profesor, realizan las correcciones y ajustes necesarios y construyen sus representaciones tridimensionales de espacios sensoriales. Por último, realizan un registro por medio de fotografías o video.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- El espacio diseñado genera sensaciones de diversos tipos.
- La propuesta es innovadora y diferente a la de sus compañeros.
- Interpretan obras arquitectónicas a partir de las sensaciones que estas generan.

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

Las representaciones tridimensionales pueden elaborarse con materiales tradicionales, pero se sugiere hacerlo reutilizando elementos como cartón, telas, otros.

RECURSOS Y SITIOS WEB

Recursos:

- Internet
- Celular
- Materiales como papeles cartones, telas pegamentos

Sitios web

- www.plataformaarquitectura.cl
- <https://es.wikiarquitectura.com>

Actividad 3: Desarrollando ideas y planificando proyectos de arquitectura y diseño integrados

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes puedan desarrollar proyectos de arquitectura y diseño de manera integrada. Para esto, propondrán ideas y planificarán un proyecto de arquitectura que incluirá elementos de diseño que son parte de su ambientación o decoración.

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.

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

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- 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

Para que los alumnos tomen conciencia de los conceptos interior y exterior en arquitectura, el profesor realiza un trabajo con la imaginación. Les pide que se ubiquen de a dos e imaginen que están en sus habitaciones durmiendo; ambos estudiantes relatan cómo se sienten. Luego les dice que se despiertan y vean cómo los muros de la habitación desaparecen, y les pide que describan a su compañero lo que ven. Por último, les pide que cuenten lo que les pasó con la experiencia y que definan de manera conjunta el concepto de arquitectura interior y arquitectura exterior.

El profesor les plantea el desafío de crear un proyecto para una obra arquitectónica llamada “Aquí quiero habitar” y, mediados por él, los estudiantes dialogan sobre este espacio con preguntas como:

- ¿Cuáles son las necesidades que este espacio debe satisfacer?
- ¿Qué características arquitectónicas debe tener dicho espacio? (Por ejemplo: ser sustentable, estar en altura o ser muy luminoso, entre otros).
- ¿En qué contexto o entorno se ubicaría?
- ¿Qué características geográficas y topográficas tiene ese entorno?
- ¿Cómo podría ser el espacio ideal para estar y desarrollar las actividades que les gustan, donde se integra el diseño y la arquitectura?
- ¿Qué elementos de diseño incluirían?
- ¿Les gustaría trabajar con un tema o concepto en su proyecto? ¿Con cuál?

Los alumnos registran las respuestas y los elementos que parezcan significativos del diálogo en sus bitácoras y se reúnen para desarrollar sus proyectos de modo colectivo.

Para comenzar, investigan y observan en internet u otras fuentes, diferentes tipos de construcciones contemporáneas y la ambientación o decoración de sus espacios interiores, las comentan y seleccionan al menos tres que pueden ser referentes para sus proyectos. Se ponen de acuerdo y, si lo estiman, seleccionan un tema o concepto para el proyecto.

Desarrollan ideas por medio de croquis, planos o perspectivas, considerando aspectos como:

- Propósitos funcionales del proyecto.
- Aplicación de elementos de lenguaje visual en el proyecto. (Formas, colores, texturas y volúmenes, entre otros).
- Elementos innovadores que pueden ser incluidos.
- Emplazamiento del terreno y distribución de los espacios.
- Principios de sustentabilidad (características del terreno y del entorno, biodiversidad, sistemas de riego y recursos hídricos, materiales adecuados a la conservación del medioambiente, uso de energías renovables y utilización de materiales y procedimientos no contaminantes).

Presentan sus ideas al profesor y sus pares, quienes las evalúan 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 ARQUITECTURA					
	Puntaje				Puntaje obtenido
	0	1	2	3	
Explican los propósitos funcionales del proyecto considerando aspectos arquitectónicos y de diseño.					
En sus planos, elevaciones o perspectivas y textos se especifica el uso de elementos de lenguaje visual tanto de la construcción como de los objetos de diseño.					
Incluyen elementos innovadores en sus ideas.					
Relacionan los materiales con aspectos estéticos y funcionales.					
Especifican la localización del terreno y distribuyen los espacios en este.					
Especifican los elementos de diseño que contiene la construcción y sus funciones.					

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 y arquitectura integrados

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

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD DE AULA

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

- Desarrollan propuestas innovadoras para el proyecto de arquitectura y diseño, “Aquí quiero habitar”, resolviendo problemas estéticos y funcionales.
- Consideran aspectos estéticos y funcionales al desarrollar ideas para el proyecto de arquitectura y diseño, “Aquí quiero habitar”.
- Consideran aspectos de sustentabilidad ambiental al crear sus proyectos. Desarrollan ideas para proyectos de arquitectura y diseño integrados, por medio de bocetos, planos, elevaciones, perspectivas y textos.
- Analizan fortalezas y elementos a mejorar de los proyectos en relación con aspectos estéticos, funcionales, de innovación y sustentabilidad medioambiental.

Es fundamental que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar sus investigaciones, reflexiones y propuestas. Esta puede ser en formato manual o digital. También se recomienda hacer 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

- Materiales y procedimientos dependen de cada uno de los proyectos.
- Proyector multimedia
- Imágenes digitales

Sitios web

- www.plataformaarquitectura.cl/
- <https://es.wikiarquitectura.com/>
- www.archdaily.com

Actividad 4: Desarrollando proyectos de arquitectura y diseño integrados

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes desarrollen sus proyectos considerando las ideas propuestas y la planificación, y los presenten por medio de planos, elevaciones o perspectivas.

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.

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.

ACTITUDES

- Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades.
- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.

DURACIÓN

18 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para comenzar la actividad, se constata que todos los grupos tengan sus ideas formuladas y retroalimentadas. Luego el profesor indica que pueden comenzar y explica que, al inicio y al final de cada clase, deberán completar una Pauta de Autoevaluación de Avance de Proyecto. Esta les permitirá ir ajustando las actividades y 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:
Meta clase 4: 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:
Meta clase 5: 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:
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.

ORIENTACIONES PARA LA ACTIVIDAD EN EL 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 espacios arquitectónicos y objetos de diseño sustentables, por medio de planos, elevaciones o perspectivas.

Es recomendable que el profesor guíe y monitoree el desarrollo de los proyectos de cada grupo de trabajo, registrando sus avances y dificultades. A su vez, que los estudiantes utilicen las pautas de autoevaluación de avance de proyecto, ya que permiten monitorear los aprendizajes, detectar dificultades y buscar soluciones.

El profesor puede apoyar aportando con referentes que amplíen la visión de los desafíos, el análisis conjunto de las ideas y formulando preguntas orientadoras a los grupos durante el proceso.

Es necesario que cada alumno lleve una bitácora personal para registrar la información necesaria para desarrollar el proceso creativo y sus proyectos. Por otra parte, junto con el portafolio, al profesor le sirve como evidencia para la evaluación del proceso creativo y apreciativo.

Actividad de Evaluación: Comunicando y evaluando el proyecto

PROPÓSITO

El propósito de esta actividad es evaluar los proyectos llevados a cabo en esta unidad. Se espera que los estudiantes realicen una presentación creativa de los proyectos y la evaluación crítica de sus trabajos y los de sus pares.

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de evaluación
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúan críticamente relaciones entre el propósito funcional y los aspectos estéticos del proyecto evaluado. • Analizan fortalezas y debilidades de los proyectos en relación con la innovación de la propuesta. • Evalúan críticamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo y los resultados de estas.

DURACIÓN

12 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

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

El docente solicita a los grupos que seleccionen un medio o estrategia de comunicación creativa para presentar al curso el proceso y el resultado de los proyectos de arquitectura y diseño realizados en las actividades anteriores. Para esto, seleccionan un medio para exponer, como presentación digital, exposición en un espacio determinado, afiches, video, fotografías, presentación por medio de página web, difusión en la web u otro que propongan ellos mismos según las posibilidades del contexto escolar.

Planifican y desarrollan la presentación, considerando:

- Tema o concepto de los proyectos.
- Integración de elementos de arquitectura y diseño.
- Propósitos funcionales de los proyectos y de los diferentes elementos que incluyen.
- Ideas planteadas para el desarrollo de los proyectos y sus ajustes.
- Planos de distribución espacial.

- Planos y elevaciones de los objetos de diseño.
- Representaciones tridimensionales del espacio público y el objeto de diseño.
- Aspectos estéticos de los proyectos:
 - Formas, colores, texturas y volúmenes
 - Materiales
 - Elementos simbólicos (si corresponde)
 - Relaciones entre los elementos anteriores
- Aspectos de innovación que incluyen los proyectos.
- Aplicación de los principios de sustentabilidad en los proyectos.
- Relaciones entre materiales, aspectos estéticos, funcionales y de sustentabilidad ambiental.

Con el material recopilado y las ideas definidas, cada grupo prepara su exposición.

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 estudiantes, se debe 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 del proyecto realizado. 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
El tema o concepto y/o propósitos funcionales de los proyectos se identifican y comprenden con facilidad.				
Tanto las ideas como los resultados de los proyectos son innovadores y diferentes a los de sus pares.				
La distribución espacial de los diferentes aspectos del proyecto es coherente con la funcionalidad de éste y las necesidades de los usuarios.				
Los objetos de diseño consideran aspectos funcionales y ergonómicos.				
Los planos, elevaciones y representaciones tridimensionales dan cuenta de los proyectos de manera clara y específica.				
Los proyectos 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 A 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.

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

Y también es fundamental que cada alumno haya completado su bitácora y tenga guardados los diferentes productos de los proyectos o su registro en el portafolio.