

Actividad 3: Desarrollando proyectos de espacios públicos al aire libre

PROPÓSITO

En esta actividad, se espera que los estudiantes desarrollen sus proyectos, considerando las ideas propuestas y la planificación.

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.

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

- Trabajar con autonomía y proactividad en trabajos colaborativos e individuales para llevar a cabo eficazmente proyectos de diversa índole.
- 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

Para comenzar la actividad, es necesario constatar que todos los grupos cuenten con sus proyectos previamente retroalimentados y que el profesor explique 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 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:
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:

- Crean proyectos de arquitectura y diseño para espacios públicos en sus comunidades.
- Analizan cómo el contexto, lo estético, lo funcional y la sustentabilidad ambiental determinan aspectos como materialidad, estructura, uso de elementos simbólicos y de los lenguajes visual y arquitectónico.
- Al desarrollar sus propuestas consideran las ideas planteadas, su evaluación y la planificación.
- Plantean soluciones a los problemas que se presentan durante el desarrollo del proyecto de manera autónoma e innovadora.
- Desarrollan 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. Para esto, se debe usar una pauta de evaluación y autoevaluación, ya que proporciona retroalimentación y orientación respecto del proyecto.

Cuando constate que un proyecto presenta dificultades que no tienen solución o que no es factible, proponga adecuaciones en relación con las ideas, soportes, materiales o procedimientos, según corresponda. Asimismo, cuando constate que el nivel de dificultad de un proyecto no es suficientemente desafiante y no permite un aprendizaje profundo, proponga profundizar en las ideas o utilizar otros soportes, materiales o procedimientos más complejos.

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.