



A.N.E.P.
Consejo de Educación Técnico Profesional
(Universidad del Trabajo del Uruguay)

	DESCRIPCIÓN	CÓDIGO
TIPO DE CURSO:	CICLO BÁSICO TECNOLÓGICO	001
PLAN:	2007	2007
ORIENTACIÓN:	CICLO BÁSICO TECNOLÓGICO	125
SECTOR DE ESTUDIOS:	CICLO BÁSICO TECNOLÓGICO	01
AÑO:	SEGUNDO	2
MÓDULO:	N/C	N/C
ÁREA DE ASIGNATURA:	EDUCACION VISUAL Y PLASTICA	221
ASIGNATURA:	DIBUJO	0942
ESPACIO CURRICULAR:	N/C	N/C

TOTAL DE HORAS/CURSO :	70
DURACIÓN DEL CURSO:	35 SEMANAS
DISTRIB. DE HS /SEMANALES:	2 HORAS

FECHA DE PRESENTACIÓN:	10/12/07
FECHA DE APROBACIÓN:	Exp 6483/07 3.1.08
RESOLUCIÓN CETP:	Acta 157 Res 38/08

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
ÁREA DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

INTRODUCCIÓN

La presentación de la propuesta programática de Dibujo para 2º año del Plan 2007, está realizada para dejar lugar a que cada docente planifique las acciones pedagógicas que crea convenientes y la enriquezca con los aportes (libertad de cátedra) que considere adecuados al medio donde desarrolla su actividad docente, pretendiendo que esta propuesta sea el eje articulador y conductor común de la “nueva visión” de la asignatura en este ciclo básico tecnológico.

FUNDAMENTACION

El Ciclo Básico Tecnológico plan 2007 tiene un contenido Técnico - Tecnológico que “impregna” transversalmente toda la currícula.

Los programas de dibujo no pueden ni deben estar ajenos a este enfoque en ninguno de los tres años que dura el ciclo, entendiendo que este es un medio de expresión y no un fin en sí mismo.

Por lo tanto en 1er año “tratará de explorar y experimentar sobre diferentes códigos de expresión y comunicación apoyándonos en operaciones concretas y manejo de técnicas expresivas e instrumental básico”, esta exploración de la relación entre Arte y Técnica y Arte y Oficios a través de la expresión y la representación será continuada en 2do año buscando la incorporación y adquisición de nuevos conocimientos, iniciando al alumno en el dominio del Dibujo Técnico y en los sistemas de representación cilíndricos, no como ejercicios en sí mismos, solo por el virtuosismo de realizarlos, sino como instrumento o herramienta para representar los objetos del mundo que lo rodea, así como también para poder expresar sus ideas e incrementar el desarrollo de su creatividad, a través de la iniciación a la re-creación y diseño de estructuras mas o menos complejas de diversa índole, ya sea artística o industrial, temas que no son contrapuestos en el mundo “globalizado” de hoy.

Por último en tercer año se trabajará con proyectos de diseño, incursionando en el estudio de escuelas de diseño artístico o industrial.

Dentro de esta “nueva” concepción de la asignatura en la currícula del CBT 2007 este programa presenta un eje temático articulador desarrollado secuencialmente, para avanzar en los procesos cognitivos del alumno de forma tal de lograr que sea capaz de representar el espacio y el mundo que lo rodea con una visión crítica y creativa y que lo impulsen a imaginar, proponer y diseñar soluciones que modifiquen su entorno, no desatendiendo la formación integral del alumno y el conocimiento de la creación humana a través de la historia.

OBJETIVOS

- Promover la formación integral del alumno como un ser capaz de vivir e integrarse en un mundo de constante cambio donde lo único permanente es la necesidad de “aprender a aprender”
- Promover en el alumno el trabajo en equipo donde la suma de los conocimientos se aplique en la resolución de problemas aceptando y emitiendo opiniones constructivas sobre su propio trabajo y el de sus pares.
- Utilizar los conocimientos adquiridos como herramienta para resolver situaciones en esta y otras asignaturas (transversalidad del conocimiento) mediante trabajos coordinados.
- Desarrollar un lenguaje expresivo que utiliza el dibujo técnico como forma de intercambiar ideas e información.
- Valorar y fomentar la asignatura como elemento indispensable en el mundo del trabajo en las áreas de arte y oficios de la técnica y de la tecnología.

UNIDADES Y TIEMPOS

En el marco del Ciclo Básico Tecnológico 2007 el alumno deberá interpretar y representar aparatos u objetos tridimensionales, ya sea tanto para comprender como para comunicar ideas.

Es conocida la dificultad del alumno a esta edad para poder representar el espacio en un plano, de ahí que las unidades previstas pretenden dar un orden metódico y secuencial para el abordaje de esta problemática.

Considerándose de gran importancia la aplicación de la metodología del espiral donde los diferentes contenidos se retomarán y profundizarán durante todo el curso.

Tiempos sugeridos:

Unidad 1 - DEL ESPACIO AL PLANO	12hs
Unidad 2 – INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO	14hs
Unidad 3– INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE ESTRUCTURAS	18hs
Unidad 4 – PROYECTO DE DISEÑO	22hs
Repaso de las unidades	4hs

Nota: el curso tendrá una duración de 70 hs de clase (35 semanas), de las cuales 66 se destinarán al tratamiento de las distintas unidades, quedando 4 hs para el repaso final previsto por reglamento del Plan 2007.

Unidad 1-DEL ESPACIO AL PLANO. Modalidad: CROQUIS.

OBJETIVOS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES TRANSVERSALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Afianzar las destrezas adquiridas durante el curso anterior. • Crear composiciones tridimensionales simples. • Experimentar con distintas técnicas de color y texturas. • Incorporar conocimientos, habilidades y destrezas que le permitan al alumno representar el espacio. • Utilizar al croquis como herramienta para representar cuerpos. 	<ul style="list-style-type: none"> • La configuración formal en el campo de la bi y tridimensionalidad. • La percepción de la tridimensionalidad. • Los procesos de abstracción: análisis- síntesis formales. • El observador y lo observado: proporcionalidad, profundidad, punto de vista, perspectivas (oblicuidad), vistas (planta, alzado y perfil) • La interacción de los elementos sintácticos (forma, color, espacio). • El color y las texturas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Construcción de composiciones tridimensionales a partir de cuerpos simples. • Análisis de desarrollos de cuerpos simples. • Utilización de diversas técnicas de color (húmedas y secas). • Representación de diferentes texturas: visuales y táctiles. • Trazado a mano alzada. • Croquización a partir de la observación directa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Logra crear composiciones a partir de cuerpos simples. • Reconoce al croquis como forma de representar cuerpos. • Representa sus composiciones (“lo que ve”) mediante croquis y bocetos. • Conoce y utiliza el concepto de observador y punto de vista. • Se expresa mediante el color y la textura. • Acepta y emite opiniones constructivas sobre su trabajo y el de sus compañeros.

ACTIVIDADES: Se propone crear una composición tridimensional simple, analizando desarrollos y representarla en el plano por medio de croquis perspectivas y proyectivos (vistas).

SUGERENCIAS: Para la composición utilizar volúmenes ya construidos de uso común en el entorno del alumno (ej.: cajas). Es posible partir de trabajos en equipos. NO introducirse en teoría de proyecciones. En el tratamiento de contenidos como forma, espacio, textura, etc., el docente podrá considerar los artistas de referencia que estime conveniente.

Unidad 2-INTRODUCCIÓN AL DIBUJO TÉCNICO. Sistemas de representación: PROYECCIONES.

OBJETIVOS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES TRANSVERSALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje del uso y manejo del instrumental. • Introducción al sistema de proyecciones. • Dotar al alumno de una herramienta que le permita representar agrupaciones de diversa complejidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de agrupaciones de cuerpos poliedros con yuxtaposición, superposición y anteposición. • Diedro y triedro de proyección. • Sistema de proyecciones ortogonales: planta, alzado y perfil. • Paralelismo, perpendicularidad y ortogonalidad. • Ubicaciones: paralela respecto de los tres planos y oblicua con el plano vertical. • Líneas normalizadas. • Escala. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso y manejo del instrumental técnico: tabla, regla T y escuadras. • Trazado de márgenes y rótulo. • Expresión “tinta” (marcador o bolígrafo) en líneas más importantes. • Selección de escalas adecuadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza correctamente el instrumental específico. • Realiza proyecciones con vista de perfil de cuerpos poliedros agrupados. • Reconoce las diferentes líneas de acuerdo a su significado e importancia. Determina aristas vistas y ocultas. • Representa agrupaciones diversas tendiendo a resolver aparatos tecnológicos.

ACTIVIDADES: Se propone comenzar por el depurado con instrumental de las vistas de la unidad anterior, utilizando correctamente el instrumental. Reafirmar los conceptos por medio de modelos de complejidad avanzada de acuerdo a las posibilidades del alumno.

SUGERENCIAS: En el primer trabajo se podrá representar el perfil dependiendo de las posibilidades del alumno y del grupo. Los siguientes trabajos deberán poseer oblicuidad respecto del plano vertical.

Unidad 3-INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE ESTRUCTURAS. Sistemas de representación: PERSPECTIVAS.

OBJETIVOS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES TRANSVERSALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Construir maquetas simples. • Reafirmar el uso del color y la textura para la definición de planos. • Introducir al sistema de perspectivas cilíndricas. • Dotar al alumno de herramientas que le permitan representar en perspectivas agrupaciones de diversa complejidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • El universo del objeto de uso cotidiano. • Los conceptos y definiciones de diseño y creatividad. • La relación forma-función. • Las perspectivas cilíndricas: <ul style="list-style-type: none"> ○ axonometrías (caballeras) ○ dibujo isométrico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procesos de diseño de maquetas con cuerpos poliedros y de revolución. Huecos, mordeduras, encastrés. • Utilización de los recursos de color, texturas, luz y sombras. • Representación a través del sistema de perspectivas cilíndricas. • Dominio del instrumental (tabla, regla T, escuadras). • Selección de escalas adecuadas. • Trazado de márgenes y rótulo. • Expresión “tinta” (marcador o bolígrafo) en líneas más importantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza maquetas simples utilizando diversos materiales. • Representa cuerpos poliedros y de revolución agrupados mediante diferentes perspectivas cilíndricas. • Selecciona y utiliza la representación y el punto de vista mas adecuado a cada situación. • Consigue una correcta expresión en la presentación de sus trabajos. • Aplica correctamente el color y la textura

ACTIVIDADES: Se propone realizar una maqueta simple de un objeto que cumpla con alguna función (tecnológica, utilitaria, artística, estética, etc.) para representarla posteriormente mediante diferentes perspectivas cilíndricas.

SUGERENCIAS: Al comenzar esta unidad será necesario realizar la conceptualización teórica del diseño de estructuras, proyectando o mostrando ejemplos. La simplicidad será prioritaria. Se podrá utilizar la misma agrupación para resolver las diferentes perspectivas variando los puntos de vista. De acuerdo al nivel del alumno y del grupo se podrá abordar el trazado de curvas en perspectiva.

Unidad 4-PROYECTO DE DISEÑO. Objeto tridimensional.

OBJETIVOS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES TRANSVERSALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un repaso de los sistemas de representación trabajados durante el año. • Introducir a los procesos de diseño de los objetos de uso cotidiano. • Conocer las etapas que intervienen en dichos procesos. • Representar gráficamente la solución seleccionada. 	<ul style="list-style-type: none"> • El universo del objeto de uso cotidiano. • El diseño industrial, arquitectónico y artístico. • Las etapas del proceso de diseño. • La forma y la función. • La antropometría y la ergonomía. • Las normas técnicas de acotado, líneas y formatos (UNIT). 	<ul style="list-style-type: none"> • Interrelación de los sistemas de representación. • Procesos de ideación y su representación. • Uso de escalas gráficas. • Expresión cromática y tinta. • Selección de diferentes formatos y materiales de soporte • Armado y presentación de carpeta de diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • Debe expresar y representar ideas mediante bocetos o croquis. • Puede presentar diversas piezas de dibujo a fin de mostrar su proyecto. • Utiliza los sistemas de representación para transmitir sus ideas. • Muestra una apropiada expresión en la presentación del trabajo. • Maneja apropiadamente las escalas tanto de reducción como de ampliación. • Consigue diseñar objetos que resuelvan los problemas planteados. • Realiza una crítica constructiva sobre su trabajo y el de sus compañeros.

ACTIVIDADES: Se comenzará la unidad realizando una conceptualización teórica sobre los procesos de diseño de objetos funcionales o artísticos y espacios arquitectónicos para luego buscar posibles soluciones mediante bocetos y croquis. La representación con instrumental será del diseño seleccionado y su presentación se hará mediante una carpeta del proyecto.

SUGERENCIAS. Comenzar analizando el proceso de diseño de un objeto de uso cotidiano del alumno (diferentes etapas). Luego se podrá plantear un problema para que el alumno resuelva diseñando o rediseñando un objeto que le dé respuesta. Además de la carpeta este proyecto podrá exponerse mediante presentaciones multimedia.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Profundizar la relación alumno-institución logrando que éste se identifique responsablemente con la misma.
- Participar activamente de las actividades de clase.
- Mantener un comportamiento adecuado al relacionarse con sus pares y con el docente.
- Tener tolerancia con las ideas diferentes a las propias.
- Realizar la autocrítica de sus trabajos fomentando la autoestima.
- Emitir y aceptar críticas constructivas.
- Comprometerse con el trabajo a realizar ya sea individual o grupal.
- Responsabilizarse en el cuidado de los útiles y materiales.
- Valorar una correcta forma de comunicarse con docentes, funcionarios y alumnos.
- Cumplir en tiempo y forma con las tareas asignadas, ya sea en el aula o fuera de ella.
- Adaptarse a situaciones nuevas propuestas por el docente.

METODOLOGÍA

El docente deberá desarrollar estrategias para el trabajo individualizado, atendiendo a la diversidad y utilizando los conocimientos previos como motivador para la adquisición de los nuevos.

Se adecuará la propuesta a la diversidad en los tiempos de los procesos cognitivos de cada alumno.

Se incentivará el trabajo en equipo priorizando el aprendizaje entre pares.

La participación del alumno en la toma de decisiones sobre distintos aspectos de su propio trabajo propiciará su compromiso con la propuesta.

El alumno será el “protagonista” del proceso de aprendizaje utilizando una metodología de búsqueda – experimentación - práctica (construyendo el aprendizaje en forma creativa).

Será de aplicación la metodología del espiral, retomando y profundizando los conceptos ya adquiridos.

Se tomará en cuenta además del trabajo final, todo el proceso que lleva a su concreción (bocetos, borradores, búsqueda de investigación, etc.), que podrá ser registrado en el cuaderno de clase. No se descarta la utilización de medios audiovisuales como complemento de dicho registro.

Se elaborará a lo largo del año una carpeta que agrupe todos los trabajos realizados por el alumno. La última unidad, en función de su contenido, se presentará en forma de “carpeta de diseño” independiente de la anterior.

SUGERENCIAS PARA APLICAR EN EL CICLO BÁSICO TECNOLÓGICO AGRARIO EN MODALIDAD DE ALTERNANCIA:

- Dadas las características del Plan de Alternancia, cada docente adaptará los contenidos de las unidades y la profundidad de los mismos a los tiempos, las necesidades específicas de cada escuela, de los alumnos y de los proyectos curriculares transversales.
- Para compensar la menor carga horaria en esta modalidad, se sugiere complementar con tareas domiciliarias, además de coordinar con el docente de Estudios Orientados algunos trabajos a desarrollar en dicho espacio.
- Otra solución a la dificultad de contar con una carga horaria menor será trabajar en equipos distribuyendo las tareas, siempre que sea posible.
- En cuanto a los espacios de coordinación de actividades y proyectos de deberá priorizar el vínculo con las áreas propias de esta modalidad (taller agrario).
- Se podrán realizar actividades de sensibilización artística utilizando el espacio de las “veladas” para proyectar algunos audiovisuales seleccionados por su temática que luego se comentarán en clase.

EVALUACIÓN

La evaluación es parte fundamental del proceso enseñanza-aprendizaje, por lo tanto debemos preguntarnos qué, cómo, cuando y por qué evaluamos, haciendo además la distinción entre la corrección de las tareas y su calificación.

Por medio de la evaluación logramos diagnosticar y detectar posibles dificultades a corregir, mediante la modificación de las estrategias aplicadas en el desarrollo de los contenidos propuestos.

Debemos considerar la evaluación desde el punto de vista formativo, por lo que el docente deberá explicitar previamente todos los aspectos que tomará en cuenta, de esta forma el alumno será partícipe de este proceso.

Siempre que sea posible se realizarán evaluaciones participativas, donde el alumno emitirá juicios sobre su propio trabajo autoevaluándolo, como así también sobre el de sus compañeros, en instancias de la etapa de corrección de las tareas.

La calificación será realizada posteriormente por el docente tomando en cuenta todo el proceso que desarrolló el alumno y no solamente el producto final obtenido, considerando los contenidos actitudinales, procedimentales y conceptuales.

Los promedios de estas evaluaciones numéricas y conceptuales serán acumulativos, de forma tal que las mismas, sean el reflejo de la evolución cognitiva llevada a cabo por el estudiante durante el transcurso del año, siempre orientándolo pedagógicamente.

La autoevaluación realizada en forma sistemática y continua por el docente permitirá efectuar los ajustes convenientes para lograr el cumplimiento del programa, replanificando cada vez que lo considere necesario.

BIBLIOGRAFIA

- Cracco, P. (2000), Sustrato Racional de la representación del espacio, Tomos I y II, Ed. Hemisferio del Sur, Uruguay.
- Bixio, C. (2004). Como planificar y evaluar en el aula, Ed. De Rosario, Argentina
- Escher, M. C. (1994), Estampas y dibujos, Ed. Evergreen, Germany
- Knoll, W. Y Hechinger, M. (1995), Maquetas de arquitectura, Ed. G. Gili, México
- Mata, J.; Alvarez, C. y Vidondo, T. (1977), Dibujo común 1, Ed. Edebé, España
- Munari, B. (1993), ¿Cómo nacen los objetos?, Ed. G. Gili. España
- Normas UNIT de representación gráfica.
- Porter. T. y Goodman,S. , Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas, Ed. G. Gili. España
- Romero, E. (1980), Tratado de Dibujo Técnico, Proyecciones ortogonales (tomo 1), Ed. Iudep
- Romero, E. (1982), Tratado de Dibujo Técnico, Axonometrías (tomo 2), Ed. Iudep
- Sanjurjo, L. Y Vera, M. (2003), Aprendizaje significativo, Ed. Homo Sapiens, Argentina
- Sanmiguel, D., (1998), Perspectiva y composición, Ed. Parramón, España
- Sauamares, M. (1995), Diseño básico, Ed. G. Gili, México
- Smith, R. (1997), Introducción a la perspectiva, Ed. Blume, España
- Spencer, H.; Dygdon, T. y Novak, J.(2005), Dibujo Técnico, Ed. Alfaomega, México
- Straneo y Consorti, (1968), Dibujo técnico, Ed. Gali, España
- Wong, W. (1995), Fundamentos del diseño, Ed.G. Gili, España