



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:	TERCERO	3
MÓDULO:	N/C	N/C
ÁREA DE ASIGNATURA:	EDUCACIÓN VISUAL Y PLASTICA	221
ASIGNATURA:	DIBUJO	942
ESPACIO CURRICULAR:	N/C	N/C

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

FECHA DE PRESENTACIÓN:	2.12.08
FECHA DE APROBACIÓN:	5.2.09 Exp 13/09
RESOLUCIÓN CETP:	Res 52/09 Acta N° 219

PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
ÁREA DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR

FUNDAMENTACIÓN

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, que le permitirá al alumno una verdadera comprensión del mundo tecnológico que lo rodea y le dará las herramientas necesarias para poder forjar su propio destino.

“Para mí, poco o nada cuenta lo que se haga en el trillo ajeno, es en el surco propio que debemos sembrar para que sea nuestro y legítimo el fruto”

P. Figari.

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 instrumental básico”.

En 2do año se buscará “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 mismo, 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”.

El programa de 3er año trabajará con Proyectos de Diseño, incursionando en el estudio de escuelas de diseño artístico o industrial que le permitirá al alumno desarrollar su capacidad creadora teniendo en cuenta la “**estética en el diseño**”.

De esta forma la **estética en el diseño** es el eje articulador que posee el presente programa, proponiendo para su abordaje tres Unidades que se tratarán con profundidad mediante el desarrollo de tres Proyectos de Diseño en los cuales se aplicarán los conocimientos adquiridos durante el año anterior, alcanzando de esta forma el dominio del Dibujo Técnico y los Sistemas de Representación Cilíndricos aplicados al diseño y la creatividad. También se iniciará al alumno en la Perspectiva Cónica.

Al abordar los proyectos con modelos propios se favorecerá el aprendizaje significativo ya que el alumno “manipulará” el objeto a resolver y no se quedará en una mera copia de láminas, convirtiéndose en el protagonista de su propio aprendizaje.

Todo este proceso apunta a recuperar y revalorizar la Escuela de Artes y Oficios, redimensionando a la enseñanza técnico tecnológica y colocándola en el lugar de importancia que posee en el mundo actual.

Es indudable que el éxito del presente programa (como el de cualquier otro) está condicionado al convencimiento y aprehensión que posea el docente, ya que dependerá de él la renovación de sus prácticas y la constante formación que lo llevará a ir incorporando las nuevas tecnologías en la medida que éstas estén a su alcance.

“no es la escuela, sino el maestro, quien enseña”

P. Figari.

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.
- Redimensionar al Diseño dentro de la Institución recuperando su identidad innovadora.
- Relacionar al Diseño con los avances técnicos tecnológicos y los cambios de la sociedad.
- Conocer la relación entre el Diseño y la producción industrial y artesanal.
- Dotar al alumno de las herramientas que le permitan realizar procesos de diseños estéticos y creativos.
- 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

La **estética en el diseño** es el eje articulador que posee el presente programa, proponiendo para su abordaje tres Unidades que se tratarán con profundidad mediante Proyectos de Diseño que se corresponderán con cada una de ellas.

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 por eso que en el tratamiento de las dos primeras unidades se deberán afianzar los conocimientos de representación del espacio adquiridos el año anterior abordando proyectos que involucren diseños tridimensionales, quedando la tercera unidad para un enfoque más libre respondiendo a los intereses del alumno.

Se considera de gran importancia la aplicación de la metodología del espiral donde los diferentes contenidos se retomarán y se compararán con los nuevos durante todo el curso.

Tiempos sugeridos:

Unidad 1 – LA FUNCIÓN ESTÉTICA DEL DISEÑO 20hs

Unidad 2 – LA SIMPLIFICACIÓN DE LAS FORMAS 24hs

Unidad 3 – EL DISEÑO EN LA ACTUALIDAD 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 - LA FUNCIÓN ESTÉTICA EN EL DISEÑO.

OBJETIVOS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES TRANSVERSALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Generar la capacidad de percibir e integrar la estética en el diseño. • Conocer las corrientes estéticas de fines del s XIX. • Reconocer y utilizar las etapas que intervienen en los procesos de diseño. • Realizar un repaso de los sistemas de representación trabajados el año anterior. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las diferentes formas del diseño (industrial, arquitectónico, publicitario, textil, pictórico, etc). • La oposición entre el oficio artesanal y la producción en serie. • Los cambios de la sociedad y el diseño en relación a los avances técnicos tecnológicos. • El diseño con formas orgánicas y líneas serpenteantes y asimétricas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación mediante búsqueda, selección y análisis de información. • Procesos de ideación y representación. • Interrelación de los sistemas de representación (croquis de ideación, proyecciones, axonometrías, maqueta). • Selección de diferentes formatos y materiales de soportes. • Expresión cromática y tinta • Armado y presentación de carpeta de diseño reuniendo todo el proceso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Busca y selecciona información relacionada al tema. • Identifica diseños relacionados con las corrientes estudiadas. • Expresa y representa ideas mediante bocetos y croquis. • Utiliza los sistemas de representación para transmitir sus ideas. • Usa y maneja correctamente el instrumental técnico. • Intercambia opiniones sobre su trabajo y el de sus compañeros.

ACTIVIDADES: A partir de la investigación del Art & Craft y el Art Nouveau (y/u otros) se realizarán diseños en sus diferentes formas, el o los cuales se representarán mediante bocetos, croquis y dibujo técnico agrupados en una carpeta de representación.

SUGERENCIAS: Se podrá rediseñar algún elemento del entorno del alumno aplicando los conocimientos adquiridos, Ej: fachada, afiche silla, etc. Para registrar el proceso se podrá utilizar los medios fotográficos, videos o multimedia.

Unidad 2 - LA SIMPLIFICACIÓN DE LAS FORMAS.

OBJETIVOS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES TRANSVERSALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la ruptura en el diseño a partir de De Stijl y la Bauhaus. • Reconocer la estética de lo simple y de los materiales. • Utilizar las etapas del diseño con naturalidad. • Dominar el uso de los sistemas de representación. • Iniciación en la Perspectiva Real. 	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño industrial, arquitectónico y artístico. • Acercamiento de la artesanía a la producción industrial. • Abstracción, armonía y orden. • Función, forma y material. • Textura del material y claridad estructural. • Disposición racional y diseño global. • Antropometría y ergonomía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación mediante búsqueda, selección y análisis de información. • Procesos de ideación y representación. • Interrelación de los sistemas de representación. • Maquetas. • Uso de escalas. • Presentación de carpeta de diseño reuniendo todo el proceso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Busca y selecciona información relacionada al tema. • Identifica diseños relacionados con las corrientes estudiadas. • Utiliza diferentes escalas, proporciones, texturas, color, forma y figura en sus diseños. • Construye maquetas utilizando diversos materiales.

ACTIVIDADES: Se comenzará la unidad realizando una conceptualización teórica del diseño en el siglo XX, estudiando las corrientes internacionales y su adaptación al medio (J. Vilamajó, E. Dieste, etc.). Luego se realizarán diseños de aplicación.

SUGERENCIAS: Se podrá realizar el diseño global que resuelva algún problema trabajando en equipos donde cada alumno aportará parte de un todo. Ej: rediseño de una habitación, local, muebles, etc. También pueden utilizarse como partida los diseños tradicionales utilizados en la institución, rediseñándolos. Para registrar el proceso se podrá utilizar los medios fotográficos, videos o multimedia.

Unidad 3 – EL DISEÑO EN LA ACTUALIDAD.

OBJETIVOS	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES TRANSVERSALES	LOGROS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las tendencias del diseño actual en todas sus formas. • Explorar los intereses personales de los alumnos. • Incorporar las nuevas tecnologías aplicadas al diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño industrial, arquitectónico y artístico. • La convivencia y la diversidad de estilos. • Identidad cultural y globalización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación mediante búsqueda, selección y análisis de información. • Procesos de ideación y representación. • Selección de sistemas de representación adecuados. • Maquetas. • Uso de escalas. • Presentación de carpeta proceso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recurre al material teórico práctico estudiado para resolver nuevas situaciones problema. • Busca información que le aporte los nuevos conocimientos necesarios. • Reconoce las tendencias actuales del diseño. • Adopta criterios sólidos respecto de la tendencia. • Incorpora el uso de nuevas tecnologías.

ACTIVIDADES: El alumno comenzará buscando información sobre el diseño en la actualidad, seleccionando una o más formas de diseño de su interés. Luego profundizará los conocimientos sobre ellas y realizará sus propios diseños.

SUGERENCIAS: Se podrá analizar, revisar y apreciar las soluciones encontradas para ir descubriendo y generando nuevas ideas, será un proceso de retroalimentación.

CONTENIDOS ACTITUDINALES

- Adoptar una actitud de sensibilidad y de goce ante la estética en los diseños y el arte.
- 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.

En las tres unidades se aplicará la modalidad de Proyecto y se verán ejemplos de todas las formas del diseño (industrial, arquitectónico, publicitario, textil, pictórico, etc.).

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 en cada Unidad una “carpeta de diseño” que agrupará todos los trabajos realizados por el alumno, desde los bocetos iniciales a los trabajos depurados.

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.
- Los Proyectos de Diseño podrán basarse en instalaciones y aparatos del medio rural.

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. También se deberá tener en cuenta que el alumno conseguirá diversos resultados debido a lo heterogéneo de los trabajos que componen el proceso (bocetos, croquis, trazado con instrumental, maquetas, etc.).

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.

BIBLIOGRAFÍA

- 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
- Doczi, G. (1996), El Poder de los Límites, Ed. Troquel, Buenos Aires
- Dondis, D. (1976), La sintaxis de la imagen, Ed. G. Gili, Barcelona.
- Escher, M. C. (1994), Estampas y dibujos, Ed. Evergreen, Germany
- Fiedler, J. (2006), Bauhaus, Ed. Köneman, China
- 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
- Wong, W. (1988), Principios del diseño en color, Ed.G. Gili, España